

L'antre des maîtres d'armes

Par Hadmar Wieser

Traduction de Jeanne-Marie Gaillard-Paquet

Sommaire

Préface.....	4
La vie à Tharoune.....	4
Dans le camp des Brigantais	7
Les Brigantais	7
Batou Batamara.....	9
Jar, Jugari et Jundari.....	10
La vie quotidienne des Brigantais	13
Les préparatifs	21
Sarab Hamour.....	23
La ville.....	23
La forteresse	25
L'arrivée	26
Le Lord, Seigneur de l'île, et sa Cour	27
La forteresse	30
Le Palais	30
Les Temples.....	33
Le quartier des Maîtres d'Armes.....	35
La Kyma.....	37
Les communs	39
L'armurerie des Guérais	40
Les logis de la Garde.....	41
A la cour du Lord.....	43
L'oracle	43
Les repas.....	44
Auditions musicales	44
La Shin Dara.....	45
L'audience du Seigneur de Ille	46
Les impôts	46
La chasse à l'homme.....	47
Le banquet	48
L'exécution.....	49
Actions secrètes	51
Premiers informateurs	51
Personnalités importantes.....	51
La famille du Lord	52
Autres dignitaires	53
Les membres du personnel	53
Autres habitants	55
Exploration des lieux	56
Contact avec les Brigantais	57
Le Règlement de Comptes	58
Le fils du juge	58
Le Lord.....	58
L'Azarā de Sindayru	60
L'Azarā de Zirraku	61
Le juge.....	62
Le chef des Maîtres d'Armes	63

La Victoire.....	64
Compte-rendu de la situation.....	64
Le butin	64
Les pierres runiques	65
Les prisonniers.....	66
Les conséquences.....	69
L'aventure continue	69
Et après ?	71
Système de sécurité.....	71
Les autres îles	71
Les pirates.....	72
Aventures des Brigantais	72
Conclusion.....	73

Préface

Dans « L'Antre des Maîtres d'Armes », nous présentons une aventure très souple dont le déroulement obéit à une logique stricte. Elle doit permettre à des Héros hors du commun de déployer librement leurs capacités et de les mettre à l'épreuve. Aussi abandonnons-nous la méthode habituelle : ici, les antécédents, l'aventure proprement dite et la conclusion forment un tout, au lieu d'être nettement séparés et faciles à percevoir grâce aux explications fournies par le Maître de Jeu.

Quelques lignes à propos de la vie à Tharoune servent d'introduction à notre nouvelle aventure ; elles aideront le Maître de Jeu à bien appréhender le Nouveau Monde. De son côté, il pourra les exploiter pour initier les joueurs à l'environnement dans lequel ils vont évoluer. Dans le prochain chapitre, ces stimulants proposés par le Maître de Jeu déclenchent un dialogue au cours duquel les joueurs et lui mettent au point ensemble les épisodes de l'aventure qui attend les Héros dans les semaines et les mois qui suivent leur arrivée sur les lieux. C'est à dessein que nous ne présentons pas ces événements en rétrospective, mais plutôt « en accéléré ».

L'action peut commencer avant même que les joueurs aient eu le temps de s'en apercevoir. Au gré du Maître de Jeu ou des joueurs, certaines scènes peuvent être jouées isolément, ou même constituer un scénario qui en fait de véritables petites aventures en soi ; après quoi, le Maître de Jeu peut revenir à un simple dialogue.

Ainsi les joueurs vont-ils alternativement rêver à leur aventure et s'y jeter à corps perdu.

C'est dans cette alternative de réflexion et de mouvement qu'ils doivent arriver à l'élaboration de l'action véritable sans même s'en rendre compte.

Les Héros pourront aussi participer à l'élaboration de cette action d'une manière toute nouvelle. Dans l'aventure précédente « Vers un Nouveau Monde », le chemin était minutieusement tracé à l'avance, ce qui ne sera pas le cas cette fois-ci. Seul l'objectif est décrit : cet objectif est la conquête de la forteresse Sarab Hamour. Donc le but de cette aventure – en rapport cosmique avec la guerre des Dieux – est la prise de pouvoir par les Héros et leurs alliés, les Brigantais, de l'Ile Hamour.

Néanmoins nous n'avons pas l'intention de vous abandonner, vous, le Maître de Jeu, à votre seule imagination. Si, au lieu de décider de leur propre destin, les joueurs préfèrent être guidés par un chef, s'ils préfèrent laisser aux Personnages Non Joués (PNJ) le soin de « penser l'aventure » et au Maître de Jeu celui d'élaborer l'action, vous trouverez ici les données nécessaires qui vous permettront d'assumer votre rôle.

Les titres des chapitres qui décrivent la succession des événements peuvent vous servir de fondement pour le déroulement de l'action. De plus, les Informations réservées au Maître fourmillent de détails qui vous seront utiles pour créer vos PNJ, les acteurs chargés de représenter le monde de Tharoune ; enfin, les paragraphes qui décrivent les lieux où se déroule l'action vous permettront de bâtir les coulisses d'une nouvelle aventure dramatique.

La vie à Tharoune

Si vous avez l'impression que vos Héros ne sont pas à la hauteur de cette aventure, soit parce qu'ils manquent d'expérience, soit parce

que leur équipement n'est pas suffisant, soit parce qu'ils ne maîtrisent pas la langue, accordez-leur encore quelques mois de sursis.

Vous pouvez profiter de ce répit pour glisser quelques petites aventures, comme celles que vous trouverez ci-après, ou tout simplement pour laisser les Héros raconter eux-mêmes leurs distractions préférées – entraînement sportif, vacances, études ou sorties – et faire grimper d'autant leurs valeurs.

Mentionnez de temps en temps les qualités et les capacités impressionnantes des Héros. Il serait absurde que,

devant des ennemis toujours nouveaux et d'égale valeur, les joueurs s'imaginent que rien n'a changé au cours des derniers vingt niveaux.

Enfin, pensez que le jeu est avant tout une distraction et que quelques compliments font toujours du bien au moral. Accordez ce plaisir aux joueurs et montrez-leur la fascination que peut exercer un Héros de ce calibre sur de simples Tharounais. Pourquoi les scènes sensationnelles devraient-elles toujours être réservées aux seuls PNJ?

Vous n'avez pas à craindre que vos Héros deviennent mégalomanes. L'aventure suivante leur apprendra que même un super Héros doit mettre toutes ses capacités à l'épreuve. Jusqu'à l'extrême limite, pour rendre un petit service aux Dieux ! Il est important de donner aux joueurs l'image d'un monde cohérent, bien qu'étranger. Le meilleur moyen d'y parvenir, c'est de fournir des détails concrets, dont les uns jouent un rôle important dans l'action, et les autres servent uniquement à créer l'atmosphère.

Pendant leur séjour, les Héros seront obligés d'apprendre la langue ou au moins de s'y initier. Pour la suite de l'histoire, nous partirons du principe qu'ils en maîtrisent au moins les rudiments et qu'ils peuvent se faire comprendre par de petites phrases simples. Mentionnez aussi quelques particularités de la langue tharounaise afin de donner aux joueurs l'impression qu'ils la connaissent bien.

Ainsi, certaines notions aventuriennes, telles que révolution, soulèvement,

désobéissance, espace (dans le sens cosmique), création, divinité, n'ont pas de correspondantes en tharounais. Laissez les joueurs les deviner eux-mêmes ; ou citez-leur quelques maximes locales « Ce qui ne peut pas être raconté, ne peut pas être pensé ce qui ne peut être pensé, ne peut pas être fait. »

Les joueurs constateront, à leur grande surprise, qu'ils doivent commencer par expliquer aux Brigantaïs quelques expressions très simples d'apparence ; le cas échéant, il leur faut créer des mots nouveaux ou en emprunter au vocabulaire de l'Aventurie.

Rappelez sans cesse aux joueurs le soleil de Tharoune et ses particularités. Pour désigner le temps, la géographie et les phénomènes climatiques, utilisez les notions qui découlent de l'ordre universel tharounais ; évitez les expressions correspondantes du langage aventurien (et terrien) et incitez aussi vos joueurs à en faire autant : l'heure est marquée par des couleurs ; dans un monde dépourvu de calendrier, de nombreuses notions n'existent pas, par exemple les anniversaires. Personne n'est capable de dater les événements historiques. Il est difficile de respecter des rendez-vous pris très longtemps à l'avance. Il n'y a ni horizon, ni ombre (sauf sous les arbres), ni lune. Le champ visuel est très vaste le jour et pratiquement nul la nuit.

Les points cardinaux sont fixés d'une façon tout à fait arbitraire, c'est pourquoi on préfère prendre des signes géographiques marquants comme points de repère. Le soleil ne se « couche » pas, il se « refroidit », et on ne parle pas des « lueurs rougeâtres de l'aurore », mais des « lueurs bleuâtres de l'aurore ». On ne regarde pas les étoiles, mais les « lumières de l'autre côté du monde ».

Peut-être prendrez-vous plaisir, vous et vos joueurs, à « tharouniser » des expressions courantes et des proverbes. Si un Héros dit en pleine nuit : « Il fait si noir qu'on n'y voit pas plus loin que le bout de son nez », n'importe quel Tharounais lui demandera pourquoi il s'exprime de cette manière.

Pour un Tharounais, « l'aurore aux cheveux d'or » est un blasphème, car l'or est l'heure de Nanurta, et pour lui, la couleur de l'aurore est le bleu.

Dire que « tout commencement est difficile » est une hérésie, car « tout commencement » indique la création du monde.

Le Tharounais ne parle pas du printemps, mais de la saison des semailles, qui apparaît environ tous les trois cents jours. Quant à l'été et à l'hiver, il ne les connaît même pas.

Il ne se demande pas « quel temps il fera aujourd'hui », mais il réfléchit intensément à ce qu'il doit faire – lui, ou un être puissant – pour pouvoir « faire » ce temps.

Informations particulières :

Au fil des jours, vous vous êtes habitués à des choses qui n'ont pas de rapport direct avec la construction du Nouveau Monde. Par exemple, quand vous tirez à l'arc et que votre cible est lointaine, vous devez continuer à tenir compte du vent fort qui souffle jour et nuit de la mer et détourne fatalement le projectile de sa trajectoire.

Ces derniers temps, votre activité onirique redouble. Vous comprenez peu à peu que votre progression jusqu'à présent n'a pas été laissée à votre libre arbitre, mais que des puissances cachées vous aident ; et ces puissances, vous commencez à les discerner.

Informations réservées au Maître :

Le Héros dont la valeur charismatique est la plus élevée fait le rêve suivant : « Tu te trouves au centre d'une pièce très éclairée, apparemment dépourvue de murs, et tu te mets à danser. Tu tiens en main une épée et un poignard et tu tournes en rond. Tu es entouré

d'oiseaux semblables à des hommes coiffés de couronnes- de plumes, qui te contemplent d'un œil intéressé. Tu ne sais pas ce qu'ils attendent de toi, mais il est très important que ta danse leur plaise... »

Le plus courageux des Héros rêve d'une bataille : « La bataille fait rage autour de toi. Tous, amis et ennemis, t'entourent ; ils te paraissent quelque peu étrangers et sont engagés dans une lutte à mort. Tu vois devant toi l'adversaire qui t'est destiné. Tu t'approches de lui en distribuant des coups à droite et à gauche, mais il recule. Tu te fatigues ; à chaque pas que tu fais, tu te heurtes à un nombre toujours croissant d'ennemis sans visage ; plus tu avances, plus le nombre de corps humains augmente, et ils forment un mur vivant devant toi. Tu donnes des coups à l'aveuglette et tu te réveilles en nage. »

Le Héros qui domine les autres par son sens religieux et sa piété fait le rêve suivant : « Tu traverses une ville inconnue percée de vastes places. Tu es entouré de tes amis, ; les uns marchent avec toi, les autres passent près de toi. Voila qu'apparaît un être étrange aux yeux noirs qui, dans ton esprit, évoque un vautour. Il marche dans les rues, et chaque fois qu'il rencontre un de tes amis, celui-ci est changé en statue de pierre. Tu sais que tu es le seul à pouvoir échapper à ce sortilège.»

Un Héros particulièrement intelligent fait le rêve suivant : « Tu es tout petit et tu te tiens debout sur le fond d'une amphore brune. Tu vois le soleil briller à travers un cercle en haut du récipient. Au prix d'un effort surhumain, tu arrives à en escalader les parois lisses, mais en regardant par-dessus bord, tu constates que ton amphore se dresse sur le fond d'une autre amphore beaucoup plus grande encore. » Vous avez tout loisir d'attribuer encore des rêves à tous les Héros. De toute façon, ils doivent avoir l'impression d'être guidés et protégés par une main inconnue.

Dans le camp des Brigantais

Les Brigantais

Sanyarin Dhana

Informations particulières :

Depuis votre arrivée au camp des Brigantais, Sanyarin s'est beaucoup intéressé à vous; il s'est renseigné sur votre origine, sur vos doctrines et sur vos expériences, ce qui manifestement lui a beaucoup appris.

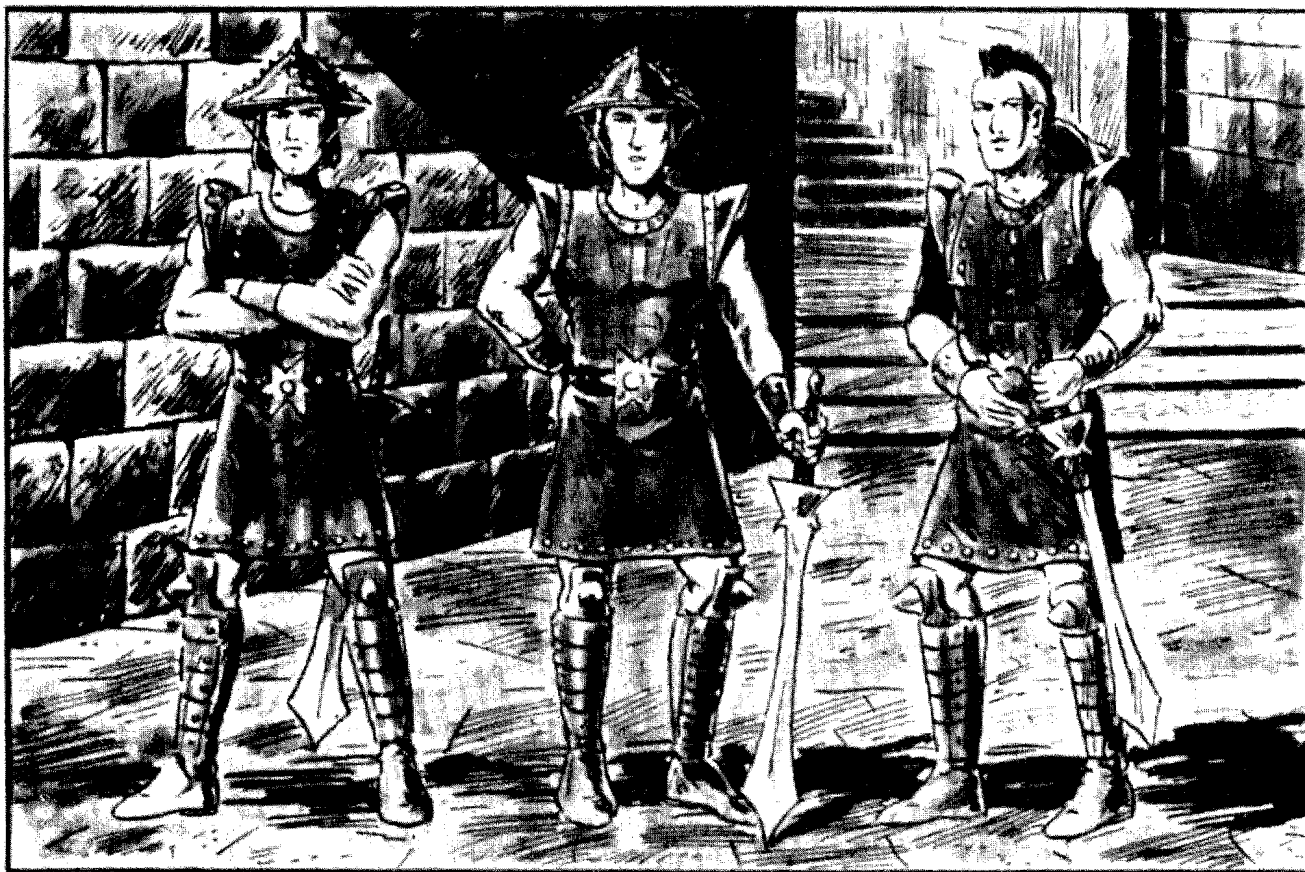
Informations réservées au Maître :

Sanyarin, le chef incontesté des Brigantais, est le principal ami des Héros ; il les accompagnera pendant toute la campagne, ce qui lui apportera, à lui aussi, des expériences nouvelles et améliorera ses capacités. Sanyarin est monté de deux niveaux ; les valeurs suivantes donnent une synthèse de sa situation au commencement de la troisième aventure. Son évolution nous servira d'exemple pour l'application des règles. Maintenant que vous et les joueurs, vous connaissez les règles concernant la spécification dans les armes et l'habitude de l'équipement, nous pouvons vous révéler que Sanyarin les connaît, lui aussi. Lorsque les Héros firent sa connaissance, il avait grimpé de quatre niveaux (les niveaux 21, 23, 25 et 27) ; il poursuivra sa montée en atteignant le niveau 29.

Sur le plan des armes, sa spécialisation est le grand estoc (AT + 2, PRD + 2), ce qui ne lui apporte pas d'avantage puisque, de toute façon, il maîtrise l'arme sans retenues. Mais cette spécialisation peut avoir un effet favorable s'il lui arrive de devoir se battre avec un grand estoc en mauvais état qui, pour une raison ou pour une autre, a une valeur d'attaque et de parade inférieure.

Au début, l'accoutumance de Sanyarin au jaseran (AT + 2, PRD + 1) et au bouclier (AT + 1, PRD + 1) n'a aucun effet puisqu'il n'a pas non plus de malus d'équipement. Pourtant, étant donné cet avantage et les combats qui l'attendent, il se procure des houseaux et va rechercher son topet de Brigantais auquel il n'avait plus touché depuis longtemps.

Avec PR 5, il aurait donc maintenant AT - 1 et PRD 0, car les valeurs d'habitude pour ces deux pièces d'armure ne s'additionnent pas. D'ailleurs on ne tient même pas compte de la meilleure des deux, mais seulement de la plus petite. Sinon la situation serait paradoxale: avec un jaseran et un bouclier, Sanyarin aurait moins de malus qu'avec une seule de ces pièces d'armure. Même si Sanyarin renonçait au bouclier, il ne pourrait pas avoir le bonus total de AT + 2, car l'utilisation du jaseran n'élève la protection que d'un point, et par conséquent, le malus d'attaque aussi. En revanche, si par exemple les pièces d'équipement portées par Sanyarin lui assuraient une protection de 9, il pourrait atteindre le bonus total, car PR + 1 élève le malus d'attaque de 2 points. Sanyarin devra attendre d'avoir atteint le niveau 31 pour que l'accoutumance du bouclier s'élève à AT + 2 ; il pourra alors utiliser à plein ce bonus, car le bouclier et le jaseran ensemble élèvent la protection et le malus d'attaque de 2 points. Etant donné ses qualités, Sanyarin se contentera d'entraîner sa valeur de courage. Comme il est à la fois chef et stratège d'arrière-plan, il n'a jamais eu besoin de faire preuve de beaucoup de détermination et de promptitude à se lancer dans le combat. Mais les combats vont bientôt devenir de plus en plus fréquents et nécessiteront la mobilisation de tous les hommes, aussi Sanyarin laissera-t-il un peu sa



dextérité de côté pour la transformer en courage.

Au début, Sanyarin ne possède qu'une seule pierre runique qu'il a acquise récemment; aussi son énergie astrale se monte-t-elle à 20 seulement (valeur arbitraire). Il lui faudra atteindre les deux niveaux suivants pour qu'elle s'élève d'un bond (à 29 et 30).

Sanyarin Dhana, Brigantäi du 30^e niveau

C0 : 15 ; IN : 19 ; CH : 18 ; AD : 18 ; FO : 14 ; EV : 102 ; EA : 79 ; EN : 116 ; VI : 3 ; CM : 79 ; PR : 5 ; AT : 18 (18) ; PRD : 17 (17) ; PI : ID + 6

Spécialisation Grand estoc : AT + 3 / PRD + 2

Accoutumance Jaseran : AT + 2 / PRD + 2 ; Bouclier : AT+ 1-PRD+ 1

Aptitudes Combat à distance: 18 ; Equitation : 18

	0		
	6		
	00		
4	5	1	
	0	0	
	3	2	

Grand estoc « Vif Argent » (en endurium)

PI : 1D + 4 ; PO : 100 ; AT : O ; PRD : O ; FR : 1

Magie AT + 1 ; 3 x attaque de maître 2-4

LO 20

Voici en quoi consiste surtout le style de combat de Sanyarin Dhana : il porte d'abord quelques coups à l'adversaire ; puis, quand celui-ci couvre les zones blessées de son corps, il frappe particulièrement ces zones jusqu'à ce

que l'autre ne puisse plus combattre (autrement

dit qu'il ait perdu connaissance).

Batou Batamara

Informations générales :

Le champion des Brigantais, et donc leur guerrier le plus fort, est le gentil Batou Batamara ; mais dans le combat, il devient une véritable machine à se battre.

Informations particulières :

Les cheveux longs aux reflets cuivrés et les scarifications (cicatrices rituelles) de Batou, qui recouvrent tout son corps depuis le front jusqu'aux chevilles, prouvent qu'il fut jadis un maître d'armes réputé.

Il semble que le seigneur de l'île d'Akimakar se soit montré d'une injustice révoltante vis-à-vis de Batou, ce qui a obligé ce dernier à s'enfuir à Hamour et à se joindre aux Brigantais.

Mais il est impossible d'obtenir de sa part le moindre détail sur ces événements.

Batou ne porte qu'un toppet, une cotte de mailles et des houseaux, ainsi que deux courroies de cuir croisées sur le dos qui lui passent par-dessus les épaules et autour de la taille et font paraître son torse encore plus large. Son arme principale est un énorme fendoir en endurium appelé « Impact ».

Informations réservées au Maître :

C'est à juste titre que cette arme porte le nom d'« Impact ».

Dans une attaque renforcée, cet instrument colossal frappe en effet comme une bombe et peut tuer d'un seul coup l'adversaire quel qu'il soit (comme il s'agit d'une arme à 4 dés, Batou reçoit pour chaque malus d'attaque 8 points d'impact supplémentaires).

« Impact » peut détruire une fois par jour une arme ennemie non magique, indépendamment de son facteur de rupture, après que cette arme a réussi une parade contre elle.

Comme tous les Akimakaris, Batou est un cavalier exceptionnel et souffre beaucoup de ne pas posséder de monture. Comme toujours, sur les deux valeurs d'attaque et de parade indiquées, la première est la valeur habituelle, après inclusion de toutes les valeurs d'équipement, d'accoutumance, d'arme et de spécialisation, et la seconde la valeur initiale.

Batou Batamara, Brigantai du 26^e niveau

CO : 19 ; IN : 14 ; CH : 12 ; AD : 15 ; FO : 20 ; EV : 118 ; EN : 138 ; VI : 3 ; CM : 66 ; PR : 4 ; AT : 14 (18) ; PRD : 14 (17) ; PI : 4D + 12

Spécialisation Fendoir : AT + 1 / PRD + 2

Accoutumance Houseaux : AT + 1 / PRD + 1 ; Cotte de mailles : PRD+ 1

Aptitudes Equitation: 20

		0		
		6		
	0			
4	5			1
	0		0	
	3		2	

Fendoir « Impact » (en endurium)

PI : 4D + 4 ; PO : 700 ; AT : -5 ; PRD : -5 ; FR : 2

Magie 1 x destruction d'arme

Jar, Jugari et Jundari

Informations générales :

Les triplés Jar, Jugari et Jundari se ressemblent tellement qu'on ne peut pas les distinguer. Ils forment, avec Batou, l'unité « lourde » des Brigantäis.

Informations particulières :

Leurs cheveux sont coupés en brosse, la coupe typique des Brigantäis ; ils sont brillants, d'un vert et d'un jaune criards ; leur jaseran est également couvert de fragments de cuir jaune et vert, leurs couleurs de prédilection. Outre leur jaseran, ils portent tous les trois un toppet et des tuyelles. Ils sont armés de taillands magiques dont la poignée est incrustée de pierres précieuses jaunes et vertes.

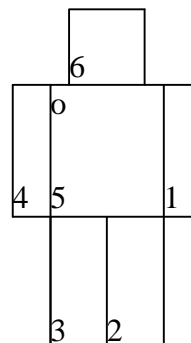
Les triplés sont de joyeux drilles ; ils font beaucoup de bruit et adorent les plaisanteries grossières et les histoires sanglantes ou indécentes. En outre, de tous les Brigantäis, ce sont eux les maîtres des runes les plus importants.

Informations réservées au Maître :

Une fois par jour et dans la mesure où ils ont réussi un coup, les taillands « Poison », « Venin » et « Fiel » peuvent brûler à l'acide un équipement ennemi non magique. Au bout de quelques heures, - donc après la fin du combat - celui-ci se décompose en poussière.

Jari, Jugari et Jundari, Brigantäis du 20^e niveau

CO : 18 ; IN : 14 ; CH : 13 ; AD : 15 ; F0 : 17 ; EV : 112 ; EA : 0 ; EN : 129 ; VI : 3 ; CM : 54 ; PR : 4 ; AT : 15 (18) ; PRD : 13 (17) ; PI : 2D + 8



Taillands « Poison », « Venin » et « Fiel »

PI : 2D + 3 ; PO : 350 ; AT/PRD : -2/-3 ;
FR : 3

Magie 1 x destruction d'équipement

Les triplés possèdent ensemble cinq pierres runiques (Paix, Dureté, Faiblesse, Eau, Toucher), mais n'ont pas encore d'énergie astrale. Ils ont réussi, sans doute parce qu'ils sont des triplés, à mettre au point une forme de magie runique qui permet à chacun d'eux d'exécuter le répertoire complet de la magie runique des 5 pierres, à condition qu'ils soient au moins deux à participer au déclenchement du sortilège. Autrement dit, pratiquement, chacun des triplés est maure des 5 runes, dans la mesure où il est soutenu par un de ses frères.

Le charme plutôt subtil et intuitif de leurs cinq pierres runiques ne leur donne pas grande satisfaction et ils aimeraient les échanger. Ils seraient surtout prêts à échanger o Paix » et « Toucher » contre les pierres opposées que possèdent les Héros.

La liste des pierres runiques que nous vous donnons n'a qu'une valeur suggestive ; au cas où les joueurs désirent d'autres pierres runiques pour faciliter leurs échanges, vous pouvez modifier la liste à votre gré.

Ra'Ida Janmara

Informations générales :

Ra'Ida Janmara est la seule femme qui se trouve parmi les guerriers des Brigantäis.

Informations particulières :

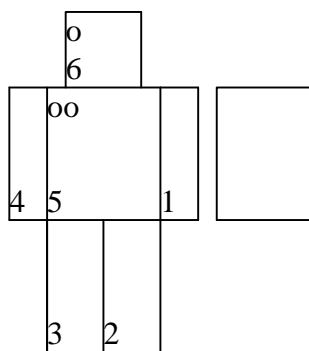
Ra'Ida Janmara a un visage aux traits durs et les longs cheveux blond cendré d'une Hashandri. Elle porte un jaseran, un toppet et un petit bouclier ovale. Son arme est un sif normal.

Ra'Ida Janmara paraît très méfiante, mais apparemment, vos idées bizarres l'intéressent beaucoup.

Informations réservées au Maître :

Ra'Ida Janmara, Brigantäi du 13^e niveau

CO : 16 ; IN : 12 ; CH : 12 ; AD : 15 ; F0 : 14 ; EV : 70 ; EN : 84 ; VI : 1 ; CM : 38 ; PR : 3 ; AT : 15 (16) ; PRD : 15 (15) ; PI : 1D + 6



Une observation pénétrante, et peut-être aussi une intuition particulière, ont permis à Ra'Ida de découvrir un détail particulier dans les combats, une phase qu'elle appelle le « coup d'œil » : quelques instants avant l'attaque, les yeux de tous les guerriers, sauf les plus chevronnés, se dirigent toujours sur la zone corporelle qu'ils vont frapper.

Elle a appris à reconnaître ces regards révélateurs et, dans les combats contre des adversaires qui ne sont pas des maîtres

d'armes, elle obtient un bonus de parade de 1. Elle ne trahit cet avantage à personne, et le Maître de Jeu doit se contenter de faire remarquer aux Héros qu'elle frappe avec une précision stupéfiante.

Même parmi les Brigantäis, Ra'Ida souffre sans cesse du chauvinisme des hommes de Tharoune. C'est pourquoi elle est si ombrageuse, et elle est devenue experte dans l'art de jouer de son genou pointu pour se faire respecter des hommes.

S'il y a une aventurière parmi les Héros, Ra'Ida s'accrochera à elle, elle lui demandera de parler du monde où il est normal qu'une femme porte une arme et jouisse d'une grande liberté.

Ashi, Kal'Dadi

Informations générales :

Ashi est un jeune Brigantäi particulièrement éveillé et l'un de ceux qui vous accompagneront depuis le début.

Informations particulières :

Ashi a les cheveux blond cendré d'un Hamouri. Son crâne est entièrement rasé à l'exception d'une petite crête. Il est né dans le village où les Héros sont arrivés. Il porte un jaseran, un toppet et un petit bouclier, et il est armé d'un grand estoc.

Ashi manifeste un intérêt plus grand encore que les autres pour votre univers, et sans cesse il vous demande d'en parler.

Dans ce que vous lui racontez, il paraît s'intéresser tout particulièrement à la formation du monde et au rôle des Dieux.

Informations réservées au Maître :

Les premiers récits sur les Douze Dieux suffirent presque à convertir Ashi. Il a toujours eu le sentiment que les doctrines des Azaräis avaient des lacunes. Toute idée nouvelle

suscite à la fois son sens de la critique et son enthousiasme. Si les Héros lui parlent longuement de l'Aventurie, il n'y tient plus et leur arrache la promesse de l'emmener quand ils repartiront chez eux.

Celui des Héros qui, le premier, pense vraiment à convertir Ashi aux Douze Dieux et à toutes les idées qui leur sont liées, peut s'accorder 11 points de karma, et le double si Ashi est le premier Tharounais converti.

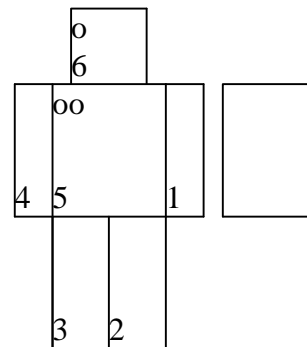
Bien entendu, plusieurs Héros peuvent se grouper pour convertir Ashi.

Cela ne leur fera pas gagner de temps (car il n'y en a toujours qu'un seul qui peut parler à la fois), mais leur permettra de se partager la prime entre eux tous.

Ashi Kal'Dadi, Brigantäi du 11^e niveau

C0 : 15 ; IN : 13 ; CH : 13 ; AD : 13 ; F0 : 13 ; EV : 65 ; EN : 78 ; VI : 1 ; CM : 35 ; PR : 3 ; AT : 12 (13) ; PRD : 16 (16) ; PI : 1D + 1

Aptitudes Combat à distance : 18 ;
Equitation : 18



Autres Brigantäi s

La liste des Brigantäis que nous donnons ci - après n'est pas exhaustive, afin de laisser au Maître de Jeu la liberté d'ajouter ses propres personnages. Au total, le groupe des Brigantäis est constitué de 16 maîtres d'armes et de 16 guerriers normaux.

Environ la moitié de ces Brigantäis a de la famille, une compagne et un ou deux enfants. Le camp est peuplé d'environ cent personnes.

Niveau	CO	IN	CH	AD	FO	EV	EN	VI	CM	PR	AT	PRD	PI
Hadadda (jaseran, toppet, sif, paradet, arc long)													
19	16	14	14	14	15	100	115	3	52	2	18(18)	17(17)	1D + 8
Gindamo (jaseran, coppet, bouclier, sif, arc court)													
17	15	13	12	13	16	85	101	3	47	4	17(18)	16(17)	1D+8
Tam'lin (jaseran, coppet, taillard)													
15	16	12	11	14	15	80	95	3	42	2	16(18)	11(15)	2D+6
Druuga (jaseran, toppet, bouclier, parade, sceptre)													
16	15	12	11	17	14	81	95	3	44	3	17(18)	16(16)	1D+4
Nemto (jaseran, coppet, sif, arc long)													
12	15	13	10	12	16	72	88	3	34	3	15(16)	13(13)	1D+9
Suoro (jaseran, toppet, sif, paradet, arc long)													
11	14	12	11	14	14	68	82	2	34	2	15(15)	14(14)	1D+7
Zoran Zoran (jaseran, coppet, flammar)													
14	15	13	08	13	18	76	94	3	41	3	15(18)	11(14)	2D+7
Tanmara (jaseran, toppet, houseaux, sif, arc court)													
11	15	12	10	16	12	67	79	4	34	4	14(15)	12(13)	1D + 5
Joala (jaseran, toppet, bouclier, sif)													
10	13	11	12	13	14	61	75	3	31	3	14(15)	13(13)	1D + 6
Kumro Thei (cotte de mailles, toppet, sif, arc long)													
13	15	12	11	13	16	72	88	2	34	3	18(18)	13(13)	1D+9
Kumro Lanou (cotte de mailles, toppet, sif, arc long)													
09	13	11	11	13	14	60	74	2	29	2	15(15)	12(12)	1D+7
Acawer (jaseran, toppet, sif, arc long)													
07	13	11	12	13	11	52	63	2	25	2	16(16)	09(09)	1D+5
Tempsz (jaseran, toppet, grand estoc, arc court)													
11	12	12	13	15	13	65	78	2	34	2	13(13)	16(16)	1D+4
Awwe Loren (jaseran, toppet, sif, arc long)													
09	13	10	12	14	13	59	72	2	28	2	15(15)	12(12)	1D+6
Tallajmaj (jaseran, toppet, 2 estocs)													
11	12	11	12	13	17	67	84	2	33	2	18(18)	08(11)	1D+7
Thrur (jaseran, toppet, bouclier, sif, arc court)													
08	10	12	11	13	14	55	69	3	28	3	14(15)	11(11)	1D+6
Roggar (jaseran, toppet, sif, arc long)													
07	13	9	11	13	14	54	68	2	23	2	15(15)	10(10)	1D+7
Djalvi (jaseran, toppet, dague, arc long)													
05	10	11	10	15	12	45	58	2	21	2	15(15)	06(08)	1D+2

La vie quotidienne des Brigantais

Informations générales :

Les Brigantais commencent progressivement à vous initier à leur vie quotidienne, et bientôt ils vous considèrent

comme des égaux, tout en vous trouvant quelque peu bizarres.

Aspect physique

Quelques-uns des Brigantaïs, surtout les triplés, vont très rapidement vous inviter à adopter une coupe de cheveux analogue à celle de la majorité d'entre eux. D'un autre côté, certains trouvent que, de toute façon, vous avez un aspect physique déjà assez inhabituel. Enfin quelques autres se demandent même s'ils ne vont pas chercher à vous ressembler.

Informations réservées au Maître :

La présence d'un Nain ou d'un Elfe parmi les Héros soulèvera une grande sensation chez les Brigantaïs. Les seuls non -humains, au sens le plus large du terme, que connaissent les Tharounais sont les Gruus. Jamais il ne leur est venu à l'idée qu'il pourrait y avoir d'autres êtres raisonnables, et même supérieurs à l'homme dans maint domaine.

Mais, une fois passée la méfiance initiale, ils vont sûrement trouver cela très intéressant ; peut-être vont-ils y voir la preuve que le monde



des Héros a vraiment quelque chose de plus à offrir. Peut-être même, certains Brigantaïs iront-ils jusqu'à se laisser pousser la barbe, en signe de leur rang, ou essaieront-ils d'imiter les oreilles pointues des elfes.

Contes et légendes

Informations générales :

Le soir, les Brigantaïs sont assis autour du feu de camp, de leurs chars et de leurs tentes, et ils se distraient en chantant et en racontant des légendes.

Informations particulières :

Les Brigantaïs tiennent beaucoup à leurs légendes, car elles leur accordent une petite place dans l'ordre universel, malgré les dénégations des Azaraïs et de certains autres notables.

Leurs récits parlent surtout de l'ancien chef Sayran Dhana, oncle de Sanyarin, qui a dû s'enfuir de la capitale Sarab Hamour et a rallié ici un nombre toujours croissant de Brigantaïs autour de lui. Il y a quelques milliers de jours, Sayran Dhana a disparu au cours d'une patrouille ; les Brigantaïs se perdent en conjectures sur ce qui a pu lui arriver et ce qu'il est advenu de lui.

Les armes des Brigantaïs

Informations particulières :

Les armes jouent évidemment un rôle de premier plan dans l'existence des Brigantaïs. Ils les personnifient le plus possible au moyen d'ornementations originales, les nettoient quotidiennement et s'en servent aussi tous les jours, au moins pour s'exercer, dans la mesure du possible.

Informations réservées au Maître :

Si l'un des Héros possède une arbalète ou toute arme analogue, elle soulève un certain intérêt chez les Brigantaïs. Certes les

Tharounais possèdent des balistes, mais il ne leur est jamais venu à l'idée de fabriquer une arme semblable en format plus petit, et donc portatif. Parmi les Brigantaïs, il peut y avoir un guéraï renégat, ancien archer, qui aimera it étudier cette arme inconnue pour lui.

Mais il y a aussi d'autres armes utilisées en Aventurie et que les Brigantaïs ne connaissent pas. Ils les examinent aussi avec grand intérêt. Il n'est pas facile de deviner si certains d'entre eux aimeraient les essayer. Pas un des Brigantaïs n'osera le demander, car à Tharoune, prêter son arme est une grande preuve d'amitié.

Patrouilles

Informations générales :

Une fois qu'ils se seront habitués à vous, les Brigantaïs ne tarderont pas à vous inviter à participer à une de leurs patrouilles ou de leurs chasses.

Informations particulières :

En principe, les Brigantaïs ne quittent le camp que par groupes d'au moins cinq personnes, et ils évitent de passer la nuit à l'extérieur. Ils vous conseillent fortement d'en faire autant ou de rester auprès d'eux.

Informations réservées au Maître :

Les Héros peuvent accompagner les Brigantaïs à la chasse à titre individuel ou ensemble ; ils peuvent aussi y aller seuls. Il faut un fauve de la taille d'un ours rouge ou d'un élan géant tous les jours pour nourrir les cent habitants du camp.

Participer en temps de paix à une chasse qui présente un certain risque peut donner aux joueurs le sentiment qu'un Héros ne vit jamais tout à fait hors du danger.

Parfois le programme prévoit aussi des patrouilles à travers les villages des Hamouris, pour deux raisons différentes. D'une part, les

Brigantaïs complètent leurs menus avec des fruits des champs comme du riz ou des kiris, quelquefois aussi avec du vin ou du miel – ils trouvent cette façon de percevoir les tributs tout à fait naturelle ; il en est de même des guérais, et les paysans voient également la chose sous le même angle.

D'autre part, ces patrouilles permettent aux Brigantaïs de surveiller les activités des villages et en particulier celles des guéraïs de Sareb Hamour, et éventuellement des monstres récemment apparus. A plusieurs reprises, elles leur ont permis de dépister aussi un intrus, telle une bande de pirates venus de l'Ile de Saichal, ou de recruter un futur Brigantäi, en la personne d'un réfugié d'une autre île, par exemple. Enfin les troupes de reconnaissance peuvent aussi poursuivre la découverte de l'île. Etant donné le danger que représente pour les Brigantaïs une nuit passée à la belle étoile, il reste encore, au bout de toute une génération, des endroits inexplorés, surtout dans le centre et le sud. A cela s'ajoute le fait que les Tharounais ne savent pas lire une carte (cf. « Le camp des chefs »). Il est évident que ce n'est pas parce qu'un endroit a été exploré qu'il ne changera pas au cours de plusieurs milliers de jours.

Pour les Héros, ces patrouilles sont de la plus grande importance, car elles leurs permettent d'en apprendre davantage sur Hamour, Hashandra et Tharoune. Les Brigantaïs sont tout disposés à les aider, mais en fin de compte, ce sont eux, les Héros, qui doivent assimiler eux-mêmes ces connaissances.

Comme il se doit, les Elfes, les Elfes des Bois et autres Aventuriens, spécialistes des plantes médicinales, sont très attirés par la flore tharounaise. A cela s'ajoute qu'à Tharoune, la médecine est presque exclusivement le domaine des Azaraïs de Pateschi et des Esprits de la Nature. Sur ce plan, les Brigantaïs sont un peu plus indépendants, mais il n'en est pas un seul parmi eux qui mérite le titre d'herboriste ou de guérisseur, selon les normes de l'Aventurie.

Avec les règles avancées des Maîtres d'Armes, les effets des herbes médicinales, des potions et des onguents sont infiniment plus variés. Ils peuvent rendre l'énergie vitale, guérir certains coups, neutraliser des retenues d'attaque et de parade ou avoir tous ces effets en même temps. Ils peuvent augmenter les chances de guérison ou les soutenir en cas de besoin.

Bien entendu, les herbes, les potions et les onguents peuvent avoir aussi d'autres effets qu'un effet thérapeutique. Ainsi un excitant peut élever diverses valeurs de combat ou retarder l'évanouissement causé par de nombreux coups rapprochés.

Donnez aux Héros la possibilité de se procurer une pharmacie assez complète et de la renouveler pendant ou après les aventures. Ils impressionneront d'autant plus leurs hôtes en se faisant remarquer à Hamour non seulement comme guerriers et prophètes, mais aussi comme guérisseurs.

Le Banquet

Informations réservées au Maître :

Progressivement, les Brigantaïs commencent à espérer l'existence quelque part d'un monde libre. Il peut y avoir trois raisons à l'éveil de cet espoir : la propagande lancée par les Héros, ou simplement tout ce qu'ils racontent sur le monde d'où ils viennent, ou encore leur comportement qui ignore purement et simplement bien des notions sacrées aux yeux des Tharounais, encore qu'ils les trouvent très gênantes. Les Héros ont probablement déjà noué des contacts amicaux avec les Brigantaïs ; de même, les joueurs ne les considèrent plus comme de simples PNJ servant à étayer l'action, mais comme des personnages intéressants dotés de qualités remarquables.

Il faut éviter que l'aventure véritable s'engage de manière trop directe. Après les récits, passez à un échange de questions brèves concernant les réactions des Héros, avant d'arriver à une description pure.

Informations générales :

Sanyarin vous explique qu'il voudrait organiser une fête en votre honneur. Vous vous êtes bien adaptés ici, et il a le sentiment que votre arrivée marque un tournant dans l'histoire des Brigantaïs et peut-être même de l'île Hamour.

Informations particulières :

La joie règne partout dans le camp ; tout le monde aide aux préparatifs de la fête. Ces jours derniers, les Brigantaïs sont allés à la chasse en vue du banquet et ils ont rapporté beaucoup de butin. Au cours des heures qui vont en s'éclaircissant, on installe des feux sur lesquels on pose d'énormes broches pour faire rôtir les sangliers et la volaille. On monte de grandes tables faites de planches posées sur des troncs d'arbres entre les chars bâchés et les roulottes où vivent les Brigantaïs.

Finalement, tous les hommes ont pris place. Pendant ce temps-là, les femmes surveillent les broches et la préparation des plats d'accompagnement en provenance des villages. A plusieurs reprises, on demande à Sanyarin d'ouvrir le banquet, mais il préfère attendre encore quelques retardataires. Enfin, il se laisse convaincre-les sangliers sont à point – se lève et prononce un discours solennel.

« Nous, les Brigantaïs, il nous a semblé pendant longtemps que nous étions seuls au monde. Tout Tharoune est commandée par les Maîtres d'Armes... Tout Tharoune ? Non ! Un petit village peuplé de Brigantaïs avides de liberté sait maintenant qu'il peut en être autrement, et espère en un autre monde. Ce monde d'où viennent nos amis. C'est donc en l'honneur de nos amis venus de si loin pour nous apporter ce message d'espoir que ce banquet est offert. »

Informations réservées au Maître :

Si vous en avez envie, vous pouvez, après ce début classique, incarner vous-même le

personnage de Sanyarin et prononcer un grand discours.

Dans l'allégresse générale, Sanyarin raconte alors ce qu'il sait du monde des Héros où tout est plus grand, plus beau et plus agréable. Il copiera le style qu'ont adopté jusqu'alors les Héros pour décrire leur univers d'origine – avec discrétion, naturel, sans tapage, ou tout simplement avec un air prophétique. Ainsi Sanyarin peut se montrer lui aussi plein d'espoir, et même d'enthousiasme, dans son récit.

Le piège

Informations générales :

Alors que la fête bat son plein, un jeune Brigantä du nom de Awwe Loren, arrive en courant dans le camp, en tenue de chasse.

Informations particulières :

Awwe apporte de mauvaises nouvelles. Il se trouvait avec quelques chasseurs – ceux-là mêmes qui étaient absents au banquet -, Batou Batamara, le jeune Ashi et un troisième Brigantä, lorsque, soudain, leur groupe fut attaqué par une bande de Guéraïs de Sarab Hamour.

La bataille ne dura pas longtemps, car les Guéraïs utilisèrent des lassos, ce qui ne tarda pas à mettre les Brigantä hors de combat. Ils furent tous capturés sauf Awwe qui réussit à se libérer en coupant les cordes, et à se sauver.

Informations réservées au Maître :

Un flot de questions inonde Awwe de tous côtés. Les Héros aussi peuvent lui en poser. Voici les détails que l'on réussit à obtenir grâce à toutes ces questions :

Les Guéraïs étaient au nombre d'une douzaine sous la conduite d'un juge puissant, et il en fallut quatre pour maîtriser le seul Batou. Outre le fait que ses amis ont été capturés, Awwe semble particulièrement

furieux parce que les guerriers les ont traités « comme des bêtes sauvages » et non comme des adversaires honorables.

Awwe a l'impression d'être tombé dans un piège. A son avis, ce n'était pas par hasard que les Guéraïs se trouvaient dans la forêt. A ce sujet, l'un des triplés déclare d'un air méprisant que, de toute façon, pas un seul des Guéraïs n'oserait pénétrer de son plein gré dans « nos » forêts.

Le camp des chefs

Informations générales :

On convoque une conférence stratégique en hâte . Durant toute la nuit, les chefs des Brigantä discutent pour savoir ce qu'il y a lieu de faire maintenant.

Informations réservées au Maître :

Au cas où les Héros ne proposent pas eux-mêmes de participer à la conférence, on les y invite au bout d'une demi-heure environ.

Informations particulières :

Il faut libérer les prisonniers, sur ce point, les chefs sont d'accord. Non seulement ils les considèrent comme leurs amis, mais d'une part, Batu est un combattant irremplaçable, et d'autre part, sous la torture, Ashi ne sera pas assez fort pour taire les secrets des Brigantä. Au bout de quelques minutes de discussion agitée, Sanyarin exhorte tout le monde au calme et commence à faire le point sur la situation.

Il est probable que les Brigantä capturés resteront assez longtemps en prison. Le seigneur de l'île aime prendre son temps avec ses hôtes... Mais il est tout aussi évident que, au bout d'un certain temps, les prisonniers seront envoyés dans le royaume de Zirraku, après de dures souffrances.

Sanyarin refuse de lancer une attaque contre Sarab Hamour tant que l'on ne connaît

pas le plan complet de la forteresse. C'est pourquoi il faut se le procurer le plus rapidement possible, soit par des patrouilles de reconnaissance, soit par des opérations d'espionnage.

Au début, ceux qui connaissent les lieux commencent par en faire un croquis sur une grande plaque de glaise. Ils dessinent le plan « en vue cavalière », c'est-à-dire exactement comme l'observateur voit la forteresse.

Informations réservées au Maître :

Il est évident que, avec ce croquis « en vue cavalière », une grande partie de l'intérieur de la citadelle reste cachée. Si les Héros amènent la conversation sur ce sujet, il s'avère que les Brigantais n'ont encore jamais entendu parler de « vue cavalière », ni de procédés analogues dans l'élaboration d'un croquis. Si les Héros proposent de corriger le plan selon leurs méthodes de perspective, les Brigantais commencent à se fâcher (« Mais il n'y a que les oiseaux pour voir les choses ainsi ! », s'exclament-ils), puis ils manifestent de l'enthousiasme.

C'est ainsi que s'élabore toute l'aventure suivante. Ce livre fournit suffisamment d'indications pour que le Maître de Jeu puisse déterminer la suite des événements en incarnant le personnage du chef des Brigantais. Toutefois, il est souhaitable que les Héros participent à ce travail d'élaboration.

Discutez toute cette affaire en détails avec vos joueurs. Faites-leur comprendre que vous êtes de leur côté ; mais insistez aussi pour que l'aventure reste crédible et logique. Essayez de trouver ensemble les différentes phases de l'opération, en veillant à ce qu'elles soient à la fois imaginables, crédibles et utiles, étant donné tout ce que vous et vos joueurs savez de Tharoune. Stimulez aussi les joueurs pour qu'ils apportent leur contribution à cette discussion.

Nous, les auteurs, nous pouvons évaluer le nombre de tours de jeu nécessaires aux Maîtres

d'Armes pour représenter une bonne solution ; mais vous êtes le seul à pouvoir décider de ce qui est la solution parfaite pour votre groupe en particulier.

N'acceptez que des propositions qui vous paraissent convaincantes, à vous et à la majorité des joueurs, et ensuite, soutenez le plan dans la mesure du possible (vous pouvez incarner les Brigantais, les Douze Dieux, ou tout simplement le Destin).

Au cas où les joueurs n'y penseraient pas, voici quelques suggestions concernant les interventions des Brigantais.

Une attaque directe est pratiquement vouée à l'échec.

Les Brigantais réunissent en viron vingt maîtres d'armes et quinze autres guerriers, y compris les Héros ; en cas de nécessité, on pourrait encore emmener une douzaine d'adolescents. Du côté du Lord, les troupes sont constituées par cinquante Guérais, une demi-douzaine de Maîtres d'Armes et de maîtres de runes, et quelques Azaraïs ; en outre, ils ont l'avantage de connaître les lieux, d'avoir une position de défense sûre et des sources d'équipement relativement inépuisables, par exemple un dépôt d'armes, des pièces d'artillerie et des montures.

Une attaque furtive à la faveur de la nuit et avec l'aide de la magie a plus de chances de réussir ; mais il manque aux Brigantais la connaissance exacte des lieux ; de plus, en cas d'opération nocturne de ce genre, ils doivent s'attendre à voir surgir des arkanais. Il pourrait survenir aussi un incendie, ou toute autre catastrophe comparable, dans la ville ou même dans la forteresse, ce qui neutraliserait des forces défensives et surtout distrairait singulièrement l'attention des Guérais. Pour réussir cette attaque secrète, il faudrait que quelqu'un pénètre dans la ville ou dans la forteresse. Mais il n'est pas possible de s'y cacher longtemps.

Une visite officielle : il est pratiquement impossible aux Brigantais d'envisager de pénétrer ouvertement dans la ville ou dans la forteresse, à moins de se présenter en qualité de représentants de la caste souveraine, ou au moins comme étrangers. A cette proposition, tous les regards se dirigent brusquement vers les Héros. (Si les Héros ne participent pas encore à la discussion, le moment est venu de les introduire.)

Les visiteurs qui ont l'apparence de Maîtres d'Armes arrivent tous inévitablement devant le seigneur de l'île, en espérant que le Lord et ses courtisans les prendront vraiment pour des Maîtres d'Armes. Mais il est peu vraisemblable que tous sans exception se laissent ainsi abuser, car les Brigantais trahissent leur marginalité par leurs scarifications ; quant aux Héros, leur ignorance relative les trahira aussi facilement.

On peut tout de même améliorer le déguisement : les sauveteurs qui recueillent des naufragés ou des personnes blessées au cours du voyage n'attendent pas de leur part un comportement irréprochable. Nombre des us et coutumes locaux sont inconnus hors du royaume d'Hashandra, et inversement, personne ici n'est au courant de ce qui est usuel ailleurs.

Un des Brigantais suggère que les espions se fassent passer pour des possédés ou des fous, un autre, pour des démons incarnés en hommes. Au cas où les Héros ne soutiennent pas ces propositions, elles seront considérées comme trop fantastiques, et rejetées.

Sanyarin qui, comme on le sait, est le neveu d'un Brigantäi, n'ose pas donner aux Héros d'autres informations que celles qui leurs permettent de pénétrer dans la forteresse en se faisant passer pour des naufragés venus d'un autre royaume. Il est d'ailleurs le seul des Brigantais à connaître suffisamment les coutumes des Maîtres d'Armes d'Hamour pour se le permettre.

Un séjour : A coup sûr, il est nécessaire que les Héros passent plusieurs jours dans la forteresse, pour en connaître les installations défensives et pour préciser le lieu exact où sont enfermés les prisonniers, mais aussi pour laisser à Sanyarin le temps de préparer les jeunes Brigantais à l'attaque. A l'encontre d'un chef Guéraï, il ne tient pas à envoyer ses jeunes partisans à la mort comme s'ils n'étaient que du simple matériel de guerre.

Le séjour prolongé des Héros dans la forteresse signifie aussi qu'ils peuvent prendre leur temps pour explorer les lieux. Avant tout, il est essentiel que toute la mission garde son incognito ; il faut qu'ils évitent tout risque d'être découverts en rassemblant des informations qui n'ont peut-être qu'une importance apparente.

Des alliés : Les Héros ont tout avantage à essayer de gagner des appuis pour soutenir la cause des Brigantais. Mais parmi les personnes présentes à la conférence, aucune ne connaît assez bien un habitant de la ville ou de la forteresse pour pouvoir le leur recommander.

Il va de soi que la phase déterminante de la première mission est la transmission des informations recueillies aux Brigantais qui attendent. Voici quelques propositions suggérées par les Brigantais eux-mêmes, et les remarques qu'ils ont à faire à leur sujet :

- Les informations sont fixées sur les flèches ou des pierres que l'on tire ou que l'on jette de la forteresse à la faveur de la nuit. Rares sont les endroits, dans les secteurs limitrophes de la forteresse, d'où l'on peut envoyer des projectiles hors de la ville, et ces endroits sont sans doute soigneusement gardés. (Ne pas oublier cependant que, la nuit, l'obscurité est totale.) Cette méthode de transmission des informations a pour inconvénients d'être unilatérale et très limitée sur le plan quantitatif.

- Les Héros quittent ouvertement la forteresse pour donner leurs renseignements à un homme de contact. Mais, comme nous

l'avons dit plus haut, il est difficile à un Brigantäi de passer inaperçu dans la ville ; quant aux Héros, leurs chances de quitter la ville sans encombres dépendent du succès de leur déguisement. - Les informations sont confiées à l'un des subalternes qui peut malgré tout entrer dans la forteresse ou en sortir plus facilement. Bien entendu, il faut pouvoir faire entièrement confiance à ce messager.

- Un Héros essaie de ressortir en secret de la forteresse. Cela suppose beaucoup d'habileté ou beaucoup de chance ; il peut profiter des chariots qui ramènent les tributs des villages. Si le Héros est découvert, tout est perdu ; s'il réussit à passer inaperçu, les Brigantäis posséderont à la fois des informations parfaites et un guide qui connaît bien les lieux.

De toute façon, Sanyarin est partisan de prévoir plusieurs moyens de transmission, pour le cas où l'un d'eux viendrait à être découvert. A son avis, il faut retenir les méthodes capables d'envoyer de grandes quantités d'informations, susceptibles aussi d'être mises en œuvre très rapidement, afin de communiquer d'éventuels changements de programme et des mises en garde. En outre, il faut que les Brigantäis observent régulièrement la forteresse, à partir d'endroits connus aussi des Héros qui se trouvent à l'intérieur, pour que, en cas de nécessité, les contacts soient possibles et rapides.

Le signal de l'attaque pourrait être donné par Sanyarin, autrement dit par les Brigantäis restés à l'extérieur de la forteresse. Ici, on peut envisager plusieurs solutions : ou bien on peut en fixer l'heure avant le début de l'opération ; ou bien les Héros peuvent donner le signal avec leurs autres informations ; ou encore convenir d'un signal ostensible comme souffler dans un coquillage de mer, lancer une flèche enflammée ou provoquer un événement spectaculaire, tel un incendie – pour les signaux venus de l'extérieur. Sanyarin préférerait que le début de l'opération ne soit pas trop minuté. Etant donné que, d'une part, ils passeront beaucoup de temps à rassembler les informations et que, d'autre part, le temps

leur sera compté pour libérer les prisonniers, les Héros pourraient avoir des problèmes de « temps » et se trouver finalement devant la nécessité de réagir avec promptitude.

Il est nécessaire aussi de prévoir l'échec des deux missions : si les Héros sont découverts et faits prisonniers au moment où ils pénètrent dans la forteresse, Sanyarin ne voit aucune possibilité de les sauver, sauf en mettant le feu à la ville et en tentant une attaque désespérée. Mais il n'est pas certain d'accepter que tous les Brigantäis risquent leur vie pour libérer les deux groupes captifs. (Si l'on en croit son regard, il espère que, dans ce cas, les étrangers renonceront héroïquement à être sauvés.) Il en est de même si les Héros sont faits prisonniers pendant leur séjour dans la forteresse.

Au cas où c'est l'attaque elle-même qui échoue, il faut permettre au plus grand nombre possible de Brigantäis de battre en retraite, ce qui signifie : interruption immédiate de l'attaque, si les Brigantäis n'ont pas encore tous pénétré dans la forteresse ; rapides combats de repli, s'ils sont déjà en train de livrer les premières batailles ; et « sauve qui peut » général, si l'attaque est repoussée par une contre-attaque, sous forme d'obstacles inattendus ou d'une opération de dégagement lancée par l'ennemi.

Il faut aussi prévoir la stratégie en cas de succès : l'objectif véritable est la libération des prisonniers. Mais Sanyarin se demande si la mobilisation de tant de forces ne permettrait pas de tenter en même temps la conquête de la forteresse. Ils pourraient aussi rançonner la forteresse avant de se retirer.

Les réactions des Brigantäis s'équilibrent à peu près. Certains craignent que, après la conquête de la forteresse, d'autres Lords ou même le souverain de l'Archipel attaquent à leur tour, ce qui, étant donné la puissance des rebelles à ce moment-là, serait sûrement un désastre.

De l'avis de Sanyarin, c'est improbable, du moins dans un délai assez rapproché. Il pense plutôt que le souverain de l'Archipel pourrait reconnaître les Brigantais vainqueurs comme les seigneurs légitimes d'Hamour. A cela, il a tout de même deux objections : les Brigantais seront-ils assez doués pour tenir une forteresse ? Ou encore auront-ils envie de mener une existence comme celle-là ? D'un autre côté, en laissant le trône vide après l'anéantissement des Guérais, on risquerait un jour ou l'autre de

se retrouver aux prises avec un attaquant venu de l'extérieur.

Comme on le constate, les suggestions et les solutions sont à la fois nombreuses et divergentes. Aussi Sanyarin regarde-t-il les Héros avec un sourire « Diriger une "rébellion" de cette sorte n'est pas chose aisée, n'est-ce pas ? Qu'en pensez-vous ? » La solution du problème sera sans doute déterminée par la réponse des Héros à cette question.

Les préparatifs

Dans les jours qui suivent, les préparatifs battent leur plein dans le camp des Brigantais. Tous les rebelles fourbissent leurs armes et leurs armures ; le moment est venu pour eux de choisir l'équipement le plus homogène et le plus efficace.

Tous ceux qui savent comment on vit à la cour des maîtres d'armes essayent de vous en donner le plus de détails possible. Pendant ce temps, Sanyarin entraîne les Brigantais, véritable troupeau d'individualistes invétérés, à marcher comme une armée digne de ce nom et à combattre en formation. Vous aussi, vous devez réfléchir à tout ce que vous allez emporter : armes, équipement, vêtements, remèdes et autres objets ; vous devez aussi décider si vous emportez vos pierres runiques ; enfin, il est temps de songer à votre déguisement et d'en choisir les éléments de base.

Informations réservées au Maître :

Si les Héros bénéficient d'une formation accélérée dans les règles de savoir-vivre en usage chez les Tharounais, donnée par Sanyarin, vous pouvez améliorer de moitié le malus relatif à la « diplomatie » ou à des épreuves similaires en charisme et en intelligence. A ce moment-là, le malus devrait se situer, entre 10 et 8.

Il n'est pas nécessaire d'expliquer aux joueurs les détails de la formation que reçoivent les Héros. Décidons tout simplement

qu'au début de l'aventure, ils savent à peu près comment l'on se déplace à la cour, à qui l'on peut adresser la parole, quand et comment on peut le faire, quels sont les sujets tabous et ceux qu'il faut au contraire aborder, etc. Bref, nous partons du principe qu'ils peuvent au moins se comporter comme des barbares durement frappés par le Destin. Les Brigantais connaissent toute une série de sifflements. Grâce à ces signaux, ils se comprennent parfaitement durant les combats et à la chasse. Ainsi, ils peuvent se communiquer des mises en garde à cinquante mètres de distance. Il serait certainement utile aux Héros d'apprendre, eux aussi, ces signaux (mais ils ne peuvent pas servir à transmettre toutes les informations, ni à communiquer à grande distance de la ville et de la forteresse).

Encouragez les Héros à obtenir des informations en déchiffrant le langage des runes (dans la mesure où ils ont déjà acquis les connaissances nécessaires). après tout, ils ont le temps de le faire pendant les deux ou trois jours qui précèdent le début de l'opération ; mais ils peuvent aussi utiliser cette méthode relativement inoffensive pendant leur séjour dans la forteresse.

Si les Héros veulent se renseigner dans le village où ils ont débarqué, voici ce qu'ils entendront dire : Un juge est venu visiter le village en compagnie d'une douzaine de Guérais. Il a découvert, au moins dans leurs grandes lignes, les événements qui se sont passés là depuis l'arrivée des Héros. Les

paysans ne s'en plaignent pas, mais à force de poser des questions, les Héros finissent par comprendre que quelques-uns d'entre eux ont été maltraités.

Parmi les anciens du village, il en est quelques-uns qui avaient fait autrefois une visite de politesse à Haram Shamazin pendant le banquet de celui-ci ; à présent, il en manque trois : ils ont été décapités par le nouveau juge. Comme d'habitude, les autres trouvent cela parfaitement justifié : non pas qu'ils eussent pu s'opposer à la mort du juge, mais leur présence à elle seule était coupable et passible de mort.

Les rebelles ne peuvent obtenir ces précisions que si les Héros parlent d'eux-mêmes du village, qu'ils le mentionnent au moins comme une source d'informations ; les Brigantais n'ont guère d'expérience dans le domaine des méthodes d'investigation des détectives. C'est pourquoi, si l'on aborde le sujet, Sanyarin priera les Héros de poser des questions aux villageois. Durant tout le trajet jusqu'au village, et pendant que vous préparez l'interrogatoire avec les joueurs, multipliez les questions incidentes pour que ceux-ci n'aient pas l'impression que cette phase de l'opération se déroulera sans problème.

Un groupe au moins de rebelles Brigantais ou Héros -- explore la ville de Sarab Hamour à une certaine distance, sans prendre de risques ; cela permet aux Héros d'obtenir la description

de la ville et de la forteresse, que vous trouverez dans les chapitres suivants.

Il est important que les joueurs comprennent la nécessité de ces préparatifs. Même un groupe de cinq Maîtres d'Armes doit prendre des précautions pour pénétrer dans la forteresse ennemie ; à la moindre erreur, les Héros sont morts, le Nouveau Monde est perdu et la campagne est terminée.

Autre remarque destinée au Maître de Jeu: il est possible que vos joueurs ne comprennent pas pourquoi ils doivent passer tant de temps à l'organisation et aux préparatifs qui, à leurs yeux, ne font même pas partie de l'aventure proprement dite. A vous de leur expliquer qu'ils se trompent, les phases d'organisation et de préparatifs, au contraire, sont partie intégrante de l'aventure.

Au cours de nos essais, ces deux phases préliminaires nous ont pris régulièrement une séance tout entière, soit trois à quatre soirées. Nous les avons présentées comme des éléments du jeu de rôle qui requièrent la participation totale des joueurs. Une fois même, les joueurs ont reconnu qu'il était très agréable d'envisager à l'avance toutes les éventualités et de constater ensuite que l'aventure proprement dite se déroulait exactement comme on le désirait, c'est-à-dire qu'on la contrôle sans rien lui ôter de son suspense.

Sarab Hamour

La ville

Informations générales :

La ville de Sarab Hamour se trouve au sud de l'île ; elle est isolée sur un promontoire qui s'avance dans la mer. La partie sud de la ville donne directement sur la mer, tandis qu'une longue enceinte fortifiée en marque la limite au nord. Dans sa plus grande largeur, Sarab Hamour mesure environ 1,2 km d'est en ouest, et un peu moins de la moitié du nord au sud, compte tenu du fait que la partie nord de la ville est occupée par le Mont de la Forteresse qui se dresse à environ quatre-vingts mètres d'altitude. La ville comprend deux cents maisons d'un étage, construites en bois enduit de torchis, dans lesquelles vivent environ mille

quatre cents habitants. Ces maisons suivent le niveau du sol qui monte depuis la plage jusqu'à la colline, elles sont alignées en rangées superposées.

Ce qui frappe dans cette ville, surtout lorsque l'on vient du nord, c'est la montagne sur laquelle se dresse la forteresse Sarab Hamour. En outre, on remarque la rue de la Procession qui serpente vers le haut. C'est une rampe protégée des deux côtés par de murailles ; avant de déboucher dans la forteresse, elle forme quelques virages serrés à angles droits.

A l'intérieur de la ville, toutes les maisons sont peintes d'une couleur jaune brun pittoresque mais monotone. Au contraire, la



forteresse se distingue par une grande richesse de coloris. Les remparts, dont la base se trouve à vingt mètres au-dessus des maisons les plus proches, ont environ trois mètres de hauteur ; ils sont couverts de carreaux bleu et or ; à l'intérieur, les bâtiments sont de même couleur que les murailles, et leurs toits en gradins, faits de pierre et de bois rouge, blanc et vert, sont des constructions pleines de fantaisie.

Les postes de garde qui flanquent la rue de la Procession et les portes le long de l'enceinte de la ville sur la face nord présentent les mêmes couleurs que les remparts eux-mêmes.

En revanche, le Mont de la Forteresse est un rocher nu de couleur foncée qui tranche sur la ville claire et donne une impression de puissance et de menace à la fois.

Informations particulières :

La ville tombe en déclivité abrupte vers la mer. En bordure de la plage, les maisons se trouvent à l'altitude zéro, mais à trois cents mètres environ à l'intérieur des terres, au pied du Mont de la Forteresse, elles se dressent déjà à soixante mètres d'altitude. Les rangées de maisons sont séparées par des rues et des ruelles. L'ensemble est construit de telle façon que le faitage de presque toutes les maisons d'une rue ne dépasse pas le niveau de la rue supérieure.

La muraille d'enceinte a environ un kilomètre et demi de longueur et se divise en trois sections. La première tombe dans la mer; elle est percée d'une porte, la Grande Porte de la ville et grimpe le long du Mont de la Forteresse. La deuxième section a une forme incurvée; elle protège une rue qui vient directement de l'extérieur de la ville jusqu'à la forteresse. La troisième section descend de l'autre côté du Mont et tombe aussi dans la mer ; elle est percée d'une seule porte, la Petite Porte de la ville.

Les remparts sont constitués de moellons gris soigneusement imbriqués les uns dans les autres. Ils ont environ quatre mètres de hauteur

et plus d'un mètre d'épaisseur. Un réseau de pieux en bois effilés qui s'entrecroisent en protège le faite.

La ville, et par conséquent la population, se divise en sept quartiers ; chaque quartier est caractérisé par une branche professionnelle dominante.

Dans le sud-ouest se trouve le quartier des pêcheurs et des bateliers : ceux qui récoltent les fruits de la mer au prix de grands dangers et de grands sacrifices, et ceux qui n'utilisent la mer que comme voie de communication pour assurer les transports le long de la côte. Le port n'est pas fortifié ; ce n'est qu'une plage naturelle de sable blanc ; seule la partie nord-est est protégée par le rempart qui descend jusque dans la mer.

Un très grand nombre de petites barques à rames, ainsi que deux lourds canots de haute nier, sont hissés sur la plage. C'est dans ce quartier que les numinaïs de la forteresse viennent recruter leurs rameurs.

En remontant vers la forteresse, le quartier suivant est séparé du précédent dans la Grand'Rue qui court à vingt mètres d'altitude. C'est là que l'on trouve les ateliers des travailleurs du bois et des constructeurs de bâtiments. Ce quartier abrite aussi les ateliers des tonneliers, des constructeurs de digues et des tailleurs de pierres.

En plein sud, là où se dresse la Porte Sindayru qui marque le début de la rue de la Procession, habitent commerçants et épiciers locaux, cochers, conducteurs et transporteurs ; parmi ceux-ci, les uns voyagent au-delà de l'île et les autres vendent les marchandises apportées par des paysans, des chasseurs et des camelots.

Le quartier des forgerons et des métallurgistes se serre contre le pied de la rue de la Procession, entre la Porte Nanurta (la seconde) qui se trouve à la même altitude que les maisons, et la Porte Pateschi (la cinquième), à plus de trente mètres plus haut ; la Porte

Pateschi domine donc de dix mètres les plus hautes maisons de ce quartier.

A l'est s'étend le grand quartier des artisans qui, grâce à un travail soigné, transforment en objets utiles des matériaux de moindre valeur. On y trouve, par exemple, les fabricants de tapis, les céramistes, les cordiers et les ciriers.

A l'est également, entre la Grand'Rue qui à mi-hauteur permet de sortir de la ville, et le pied du Mont de la Forteresse, se sont installés les drapiers, les peaussiers et les bourreliers, qui assurent la fabrication des vêtements et autres objets d'usage courant en tissu et en cuir.

C'est ici, au nord de ce quartier, que l'on trouve la rue des Kymanais ; c'est une large rampe, moins bien fortifiée que la rue de la Procession, qui mène à la forteresse et se termine devant un lourd portail de bronze.

Le dernier quartier enfin, exclusivement consacré à l'alimentation, se trouve entre la deuxième boucle de la rue Haute et la partie sud-ouest du Mont de la Forteresse. Là aussi, une rue en forme de rampe fortifiée mène au nord à la forteresse, la rue des Numinais. Les habitants de ce quartier fabriquent et vendent des produits alimentaires.

Informations réservées au Maître :

Quand les Héros commencent à réfléchir sur les problèmes stratégiques, insistez sur l'urbanisme spécifique de cette ville en gradins, on pourrait presque dire, de cette ville en trois dimensions. Pendant la bataille, cette spécificité peut avoir des conséquences à de nombreux égards ; malgré tout, le fait que l'on doive grimper à soixante mètres d'altitude pour atteindre la forteresse n'est pas à négliger.

Insistez aussi sur l'étendue de la ville : avec un diamètre de près de trois cents mètres, la forteresse à elle seule couvre la superficie d'une cité normale de l'Aventurie, Il faut compter environ une demi-heure de marche à pied pour traverser la ville de Sarah Hamour.

Ceux qui observent attentivement les lieux découvriront aux postes de garde des deux portes de la ville deux ou quatre Guérais, chargés de contrôler minutieusement les rares passants.

La majorité des citadins portent une tunique, un caftan ou des étoffes unicolores, en général couleur terre, comme brun, rouille ou ocre ; on remarque aussi que chaque quartier affiche une prédilection pour une couleur déterminée.

La forteresse

Informations réservées au Maître :

En donnant la description suivant à vos héros, rappelez-leur que la forteresse est entourée de remparts et que le sol se trouve à vingt mètres au-dessus du point le plus élevé de la ville. Il est donc très difficile de voir ce qui se passe à l'intérieur. Il faut une certaine distance pour obtenir l'angle de vue de plus favorable, et naturellement aussi le plus sûr, par exemple de l'intérieur du pays ; en revanche, une trop grande distance empêche de distinguer les détails.

Informations particulières :

Pratiquement tous les bâtiments de la forteresse sont construits dans les mêmes proportions.

Ils ont une forme carrée ; leur hauteur est le dixième de la longueur d'un côté ; ils sont couverts d'un toit en gradins dont la hauteur correspond à la moitié de la longueur d'un côté ; les gradins du toit se chevauchent comme des écailles de poisson ou de tortue. quand ils sont dégagés, c'est-à-dire quand ils ne sont pas collés les uns aux autres par les angles, les bâtiments ont leurs coins occupés par des

statues de la taille de la hauteur du mur, depuis le bas jusqu'à la naissance du toit.

Au centre de la forteresse se dresse le palais dont les dimensions dépassent de beaucoup celles des autres édifices. Il est entouré de deux temples, de plus petite taille mais d'architecture analogue, des bâtiments des communs et des postes de garde.

Au nord, la rue des Seconds, autre rampe fortifiée, sort directement de la forteresse et débouche dans la nature. Quand on s'en donne la peine, on aperçoit, le long de la partie sud-est de l'enceinte, six balistes placées de telle façon qu'elles permettent de pilonner la rue de la Procession sur toute sa longueur.

La plupart des Guérais de service dans la forteresse et près du mur portent des pilums dont les lames sont ornées de masques en relief. En revanche, leurs supérieurs hiérarchiques sont armés de sifs, mais on les voit rarement apparaître en ces lieux.

Informations réservées au Maître :

On ne peut obtenir les indications suivantes qu'en interrogeant les citoyens, donc, en général à l'extérieur de la ville, ou à l'intérieur, si on arrive à y pénétrer soi-même.

Les Guérais et les maîtres d'armes de Sarab Hamour ont tous les mêmes tatouages sur la poitrine, les épaules et la partie supérieure des bras, et qui descendent

éventuellement jusqu'à la taille. Le symbole que l'on retrouve le plus souvent est une fleur à sept pétales sur laquelle est assise une araignée ; cette fleur est entourée de nombreuses guirlandes et de dessins géométriques. Non seulement les Guérais sont plutôt sinistres, mais au goût des Aventuriens, ils sont même laids.

Outre les Guérais, plus de cinq cents habitants, pour la plupart des serviteurs ou des artisans, assurent les travaux à l'intérieur de la forteresse. Ils portent tous les mêmes vêtements que les citoyens, un simple morceau d'étoffe avec deux manches. Les coloris sont un peu plus variés ; le blanc, le vert et le jaune dominant, entrecoupés de quelques couleurs encore plus vives. Ici aussi, chaque corps de bâtiments a des couleurs déterminées.

Le lourd portail donnant sur la rue des Kymanais n'est ouvert que lorsque le seigneur de l'île sort à cheval (environ une fois tous les cinq jours) ou quand les Kymanais s'en vont pour capturer de nouvelles montures (tous les trois cents jours, au maximum).

La rue des Numinais n'est pratiquement jamais utilisée. Les autochtones, et en particulier ceux du « Quartier de l'Alimentation » vous diront que le Lord ou les Numinais l'empruntent uniquement lorsqu'ils font une sortie en canot dans le port.

La rue des Seconds enfin sert surtout au transport des provisions et des tributs en provenance des villages.

L'arrivée

Informations réservées au Maître :

Où qu'ils se présentent aux gens du Lord, que ce soit à une porte de la ville ou à l'une des quatre rues qui montent à la forteresse, les Héros sont d'abord arrêtés. Le chef des Guérais de service à la porte envoie un messager à la forteresse et attend les directives.

Si les Héros arrivent à se faire passer à ses yeux pour de hautes personnalités, il transpire d'angoisse en attendant le retour du messager.

La description du poste de garde est contenue dans le chapitre « La Forteresse ». Les gardes sont des Guérais normaux du quatrième niveau armés de pilums ; ils sont placés sous le commandement de Guérais

supérieurs du douzième niveau environ, armés de sifs (valeur, cf. « L'Attaque »).

En un temps record, une escorte revient par la rue la plus proche: en tête chevauche un juge monté sur un coursier somptueux (valeurs, cf. « Le Règlement de Comptes») et huit Guéraïs le suivent au pas de course, armés de sifs (valeurs, cf. « L'Attaque »). Ils accompagnent les héros dans la forteresse, tout en s'efforçant de faire preuve d'une grande courtoisie en rapport avec le déguisement de leurs

interlocuteurs -, mais en même temps, on sent nettement qu'ils cherchent à tenir les étrangers en échec.

Ils font traverser directement les diverses cours aux Héros pour les amener dans le palais et les introduire dans la salle du Trône. Le trajet est de un demi à un kilomètre, selon leur point de départ ; en chemin, les Héros ont tout loisir d'admirer la forteresse (cf. « La Forteresse »).

Le Lord, Seigneur de l'île, et sa Cour

Informations générales :

Le personnage principal est évidemment le Seigneur de l'Île assis sur son trône, dont le dossier est orné de plumes de rochs qui mesurent plusieurs mètres de longueur, et évoquent la roue d'un paon. Il est entouré de ses conseillers et de ses courtisans, placés selon un ordre de préséance très strict ; les uns occupent les marches inférieures du trône ; d'autres sont relégués à l'extrémité de la salle, et certains restent alignés le long des murs latéraux. Tous les hommes portent leurs armes, mais ils n'ont qu'un équipement léger.

Le Lord est un homme encore jeune; il a à peine quarante ans et ses cheveux ont l'éclat pourpré d'un Maître d'Armes. Il porte un immense manteau à traîne, de trois mètres de longueur environ, qui semble fait uniquement de plumes multicolores, et tient un grand estoc d'or sur ses genoux.

Soudain les Héros découvrent un rakshasa enchaîné juste à côté de l'entrée. Tout le monde, même les membres de l'escorte, passent devant le monstre sans lui accorder la moindre attention.

A la droite du Lord se tient un Azarā de Sindayru, vêtu d'une robe blanche ; c'est un vieillard aveugle au nez crochu qui exhibe fièrement ses yeux charbonneux et les dirige sur chacune des personnes qui lui font face.

L'amulette en forme d'œil qu'il porte sur la poitrine semble aussi regarder fixement tous ceux qui l'observent.

A côté de lui se tient un Azarā de Ziraku vêtu d'une robe rouge-sang ; ses cheveux aux reflets rouge-sang également révèlent sa qualité de Maître d'Armes.

Le juge Dicunja'Ibrito va se placer à la gauche du Lord. La couleur de ses cheveux révèle aussi sa qualité de Maître d'Armes. Il succède au défunt Shamazin et fait aussi fonction de maître des cérémonies et de porte-parole du souverain.

A côté de lui se trouve un autre Maître d'Armes, Shariv Hassanin, un homme dans la force de l'âge; il porte des tatouages sur tout le corps ; de toute évidence, c'est le champion du Lord.

Toujours sur la gauche se trouvent deux autres Maîtres d'Armes et deux vétérans Guéraïs ; ce sont les chefs des postes de garde.

En outre on voit ici deux Numinaïs, reconnaissables à leurs longues tuniques flottantes et à leurs lourds colliers de corail, et trois Kymanaïs armés de bâtons métalliques et portant, suspendus autour du cou, des langues de jeunes scorpions et autres trophées analogues en chitine.

Légèrement à l'écart, à droite et à côté des deux GrandsAzaraïs se tiennent six Azaraïs ordinaires, les représentants des autres Nouveaux Dieux ; l'un d'eux surtout attire l'œil par son masque noir orné de cinq cornes. Derrière le trône et toute cette rangée de notables se tient un jeune Guéraï isolé, le porteur d'armes du Lord.

Une douzaine d'autres hauts guéraïs, parmi lesquels on remarque surtout Nahir Shamazin, le fils du juge défunt, se tiennent immobiles le long des murs qui forment le coin gauche de la salle.

L'autre coin est occupé par la famille du souverain, du moins lors des réceptions officielles comme celle-ci : Masha, une femme splendide d'une trentaine d'années, aux longs cheveux blond cendré, ainsi que quatre autres femmes, dont une dame de quarante ans environ, au regard grave, qui jouit d'un certain respect.

Enfin, il y a encore d'autres Guéraïs subalternes, parmi lesquels les quatre fils du Lord, âgés de huit à quinze ans.

Informations réservées au Maître :

On n'a rien à craindre du rakshasa, qui pourtant semble constituer le plus grand danger : sa chaîne est trop courte pour que, de son coin, il puisse aller jusqu'au portail. D'ailleurs, personne n'aurait intérêt à bloquer le portail et à mettre tous les habitants en danger. Certes il pourrait briser sa chaîne... Le Lord conserve ce rakshsa parce que, à ses yeux, la proximité permanente du danger fortifie le caractère. En outre, il trouve amusant de pousser à portée de ses crocs les criminels condamnés à mort, et de voir qui sera le plus rapide.

Le véritable danger, du moins au cours de la première réception dans la salle du Trône, vient évidemment du Lord lui-même et de ses conseillers. Pour les Héros, tout dépend de l'authenticité de leur déguisement.

Aussi les détails peuvent-ils avoir une très grande importance dès le début : un Aventurier armé d'une massue ou d'une arme analogue sera considéré comme un juge ; s'il n'a pas prévu son déguisement dans ce sens, il aura certainement de graves difficultés. Il est plutôt embarrassant pour un Héros de porter des pièces de l'équipement de Haram Shamazin ; et, dans ce cas il n'arriverait probablement pas à se justifier.

Réfléchissez bien à la vraisemblance du déguisement des Héros. Même s'ils vous semblent parfaits, confrontez-les, dans les heures et les jours qui suivent, à quelques coutumes religieuses ou culturelles qu'ils ne peuvent pas encore connaître. Dites-leur qu'en réalité, ils devraient être au courant et faites-leur perdre un peu de leur assurance ne leur faisant des reproches ambigus, du style : « Si vous ne savez pas cela, c'est que vous venez vraiment de très loin ! ».

De toute façon, pour le déroulement de l'action, nous partons du point de vue que les Héros ne sont pas démasqués, donc qu'ils ne sont pas considérés comme des ennemis. Selon la nature de leur déguisement, le Lord les traitera comme des hôtes d'honneur, comme de simples visiteurs, comme des courtisans amusants ou comme des curiosités grotesques.

En général, on les loge dans les chambres d'hôtes, R 3, R 4 et R 5, et on leur attribue à chacun un futur Guéraï en guise de page. En cas de besoin, voici les noms de ces pages : Fa'Ur, Hamrit, Edaj, Lanchaj, Aquao et Hisbit.

Si le Lord considère les Héros comme des curiosités, il pourrait les faire enfermer dans une des grandes cages et les joindre à sa collection exposée dans la salle du Trône. De là aussi, les Héros peuvent suivre la plupart des scènes suivantes, mais il leur faudra trouver le moyen de s'échapper de la cage, bien entendu.

Au fil du temps, ils apprendront à mieux connaître les membres de la Cour, ne serait-ce qu'à force de les observer. Ils seront en tout cas très vite frappés par le regard inquiet de tous

les courtisans qui paraissent. continuellement sur le qui-vive et ont peur de toutes les ombres quelles qu'elles soient – à l'exception peut-être des Azaraïs.

Le Maître de Jeu trouvera encore ci-après quelques autres particularités de certains courtisans, car il est nécessaire de donner une description exacte des Personnages Non Joués (PNJ), et s'il le veut, le MJ pourra aussi transmettre ces indications aux Héros.

Nahir Shamazin, le fils du juge, a hérité des trois pierres runiques de son père. Jusqu'alors, il n'avait pas encore réussi à en tirer le moindre avantage, car, malgré la dictature des Azaraïs, il avait trop peu de pouvoir pour acquérir cette connaissance. Mais à force d'avoir observé attentivement son père, il arrive enfin à déchiffrer les runes, avec lesquelles il essaie depuis quelques semaines de trouver l'assassin du juge (pour des raisons

de prestige et pour l'honneur de la famille plutôt que par amour filial).

Masha est la fille du souverain de l'île Toku Shima. Bien qu'à l'origine, leur liaison fût une simple affaire de politique, avec le temps, Masha a réussi à se faire une place dans le cœur du souverain, ou au moins dans son palais.

Un Héros qui a l'expérience de la diplomatie et des coutumes de la Cour peut deviner que la dame au regard triste qui fait partie du groupe des autres femmes est la première épouse du Lord. Sans doute n'est-elle plus assez représentative pour le rang auquel est parvenu son époux, ou a-t-elle perdu son pouvoir de séduction.

Il est évident que le Lord traite ses fils d'une façon lamentable, et en particulier son héritier Aruin.

La forteresse

Le Palais

Informations générales :

Le palais est l'édifice qui occupe le centre de la forteresse ; c'est un bâtiment somptueux couvert de carreaux de faïence bleue ; il mesure quatre-vingt mètres au carré de superficie au sol. Son toit en gradins a quarante mètres de hauteur. Il se dresse sur un socle rocheux naturel de dix mètres de hauteur. De par sa situation et la hauteur de son toit, il domine tout les bâtiments qui l'entourent.

Informations particulières :

Les murs du palais sont couverts de carreaux de faïence bleue qui représentent en couleur or des scènes relatant la vie spirituelle et les hauts faits du Lord. Le toit, de construction tout à fait fantaisiste, représente des oiseaux, des esprits et autres êtres surnaturels, en bois blanc, rouge et vert.

Le bâtiment n'est accessible que sur deux côtés : par un imposante porte de pierre donnant sur l'escalier monumental de la Grande Cour, ou par une porte de bronze donnant sur la rampe arrière qui mène aux communs.

Informations réservées au Maître :

Le palais se divise en deux parties : la partie réservée aux pièces d'apparat, entourée du quartier du juge. Ces deux parties sont entièrement séparées par un long couloir somptueux, large de cinq mètres et entièrement couvert d'effigies représentant les Dieux, qui permet d'accéder à toutes les pièces du quartier du juge ainsi qu'aux deux portes d'accès.

Les pièces du palais ont toutes une hauteur de huit mètres, de sorte que le plafond est formé directement par la charpente de bois, dont la décoration réalisée avec un grand souci artistique se prolonge à l'intérieur des pièces.

Les salles d'apparat entourent la salle du Trône (P 1) ainsi que l'appartement relativement exigü du Lord (P 2 - P 5) et sa famille (P 6 - P 10). Ici, des tentures étoffées arachnéennes sont suspendues devant les entrées. L'éclairage est fourni par un système ingénieux qui réfléchit la lumière à travers toute la charpente.

P 1 : Salle du Trône (20 m sur 20)

Il va de soi que la salle du Trône est la pièce la plus somptueuse de la forteresse. Dès l'entrée le regard se porte fatalement sur le trône, à l'autre extrémité de la salle, puis il glisse sur les murs ornés d'un grand nombre de miroirs et d'objets curieux. L'attention des visiteurs est attirée aussi par l'innombrables trophées de chasse et de nombreux animaux vivants, enfermés dans des cages, ainsi que par le rakshasa enchaîné à l'entrée. En plus de l'éclairage normal, le plafond est couvert de miroirs et réfléchit la lueur de plusieurs grandes torches suspendues dans des candélabres.

P 2 : Bibliothèque (10 m sur 10)

La bibliothèque contient une collection de plusieurs centaines de tablettes de bois dont la plus grande partie est couverte de textes de caractères religieux ou rituel ; elles n'ont qu'un intérêt purement artistique.

Ces tablettes n'offrent pratiquement rien d'intéressant à lire ou à découvrir. C'est également dans cette pièce que loge le porteur d'armes du Lord ; on y trouve donc une couche et un coffre d'osier contenant tout son avoir.

P 3 : Salle de méditation (10 m sur 10)

La salle de méditation est un mélange de temple privé, de galerie des ancêtres et de musée.

Elle contient une collection très intéressante de trésors d'art tharounais dont la mission essentielle est manifestement de rendre hommage aux doctrines des Nouveaux Dieux.

P 4 : Vestiaire (10 m sur 10)

Le vestiaire contient plusieurs douzaine de vêtements somptueux, une collection de colliers de pierres précieuses assortis aux vêtements et d'autres objets d'utilisation courante dont peut avoir besoin un Lord.

Le tapis cache une lourde trappe métallique qui ouvre sur une des caves creusées dans le socle rocheux. On ne peut ouvrir la trappe qu'en tirant de nombreux verrous dans un sens précis. Elle donne sur la salle du trésor qui abrite en particulier des barres d'or, d'argent, de fer, d'endurium et d'étain, et quelques cuves de mercure dûment fermées.

Derrières une autre trappe ouverte dans le sol de la cave, une galerie en forme d'escalier en spirale descend à quarante mètres de profondeur dans le rocher et débouche dans un autre corridor. Celui-ci est dirigé vers le nord-est. Il mesure environ six cents mètres et ouvre sur l'extérieur, à vingt mètres d'altitude. La sortie est soigneusement camouflée.

P 5 : Chambre à coucher (10 m sur 10)

Une grande partie de la chambre est occupée par une vaste couche faite de coussins, de fourrures et de couvertures.

Un ingénieux support sert à présenter d'une manière aussi imposante que pratique les équipements et les armes du Lord. Parmi les autres objets de valeur, on remarque des miroirs et une grande harpe qui se dresse sur la carapace d'une tortue géante blanche.

Le harem comprend deux grandes pièces, l'une réservée à Masha (P 6) et l'autre à la première épouse (P 7), ainsi que trois plus petites pour les trois autres femmes. Dans le gynécée logent aussi une douzaine d'enfants auprès de leur mère respective : les filles du Lord y restent jusqu'à ce qu'elles soient en âge de se marier, et les fils jusqu'à l'âge de six ans environ. Toutes les pièces sont fermées par des tentures et subdivisées en alcôves par des cloisons d'étoffes fixées à trois mètres de hauteur à des cordelières de soie.

P 6 : Chambre de Masha (10 m sur 17)

Le mobilier de cette chambre se limite à une couche couverte de grands coussins et de fourrures précieuses, de tapis et d'étoffes ; à cela s'ajoutent des carafes et des vases de fleurs, des cages à oiseaux et à papillons, des statuettes et des babioles du même genre.

P 7 : Chambre de la Première épouse (10 m sur 23)

Se reporter à P 6.

P 8 - P 10 : Chambre d'une concubine (10 m sur 13)

Se reporter à P 6, en un peu moins luxueux.

*

Le quartier du Juge est réservé aux intimes du Lord et en premier lieu à ses Maîtres d'Armes.

R 1 : Salle de gardien de porte (15 m sur 15)

Les salles situées à gauche et à droite de la grande entrée (R 1 et R 15) sont occupées par les gardiens des portes, deux des Maîtres d'Armes de la forteresse. Les deux salles sont

subdivisées en petites pièces par des voiles qui tombent des hauts plafonds. d'après l'aménagement, on distingue deux chambres à coucher, un vestiaire, une cellule de méditation et une chambre d'hôte.

Les murs sont ornés de têtes, de cornes et de dents de rakshasa, d'éléphants et autres animaux capturés.

Dans chacune de ces deux salles habitent aussi une ou deux femmes et une demi-douzaine d'enfants.

R 2 : Salle du Juge (22 m sur 15)

La salle traditionnelle du juge dans laquelle vit maintenant son successeur Dicunja'Ibrito est un peu plus vaste que la R 1, mais d'un aménagement sensiblement analogue. Elle contient en plus une alcôve réservée à la lecture dans laquelle sont entassées de nombreuses tablettes de bois et d'argile portant des textes religieux et juridiques, et une autre alcôve, réservée aux trophées, qui abrite aussi un ancien sif ayant appartenu au juge ainsi que d'autres arme. Le juge a trois femmes, mais seulement quatre enfants. C'est dans cette pièce qu'est cachée son unique pierre runique, sans doute dans la charpente du toit.

R 3 - R 5 : Chambres d'hôte (14 m sur 16 environ)

Les chambres d'hôte sont aménagées de façon impersonnelle ; elle comprennent une chambre à coucher, une cellule de méditation, un petit salon et deux autres alcôves à destination imprécise.

R 6 : Bain de vapeur (22 m sur 15)

Le bain de vapeur est une vaste pièce couverte de lambris de bois clair, il contient un bassin au milieu duquel se dresse un grand poêle taillé dans une seule pierre. L'eau provient du puits (B 1) ; elle est tirée par des serviteurs, puis amenée sous le bassin par un ingénieux système de canalisations creusées dans le socle rocheux.

R 7, R 8 : Salles des gardiens des portes (15 m sur 15)

Les pièces situées à droite et à gauche de la petite porte d'entrée sont occupées par deux autres gardiens, hauts Guérais d'un certain âge, qui jouissent de la confiance du Lord, bien qu'ils ne soient pas Maîtres d'Armes. Les deux pièces sont aménagées à la manière de la R 1. Dans chacune d'elles vivent deux personnes et quelques enfants. Le Guérä de la R 8 possède en outre une collection de poignards d'argent.

R 9 : Toilettes (9 m sur 15)

A Tharoune, les toilettes sont des endroits de bonne compagnie. Les nombreuses cuvettes de pierre sont couvertes de fourrures ; des pots de parfum et des brûleurs suspendus au plafond emplissent l'air d'arômes exquis inattendus en ce lieu. Il est presque impossible de s'y trouver seul (sauf après la bataille).

R 10 : Chambre du fils du juge (15 m sur 22)

La grande pièce réservée au jeune Nahir Shamazin ressemble à la R 1. Deux des trois pierres runiques de son défunt père y sont cachées ; une troisième est enterrée à l'extérieur de Sarab Hamour. Nahir possède aussi un coffret contenant trois ceintures de pierres précieuses et une longue flûte faite avec la corne d'un narval. Nahir a une jeune épouse qui, d'un jour à l'autre, va mettre au monde un enfant.

R 11 : Pièce vide (15 m sur 18)

Cette pièce est entièrement vide.

R 12 : Salle des Numinaï s (15 m sur 18)

La salle des deux Numinaï s est subdivisée en plusieurs alcôves, de sorte que chacun des deux bateliers possède deux chambres à coucher, un vestiaire et une cellule de méditation ; ils disposent aussi d'une chambre d'hôte commune. Les Numinaï s ont chacun une femme et trois ou quatre enfants.

R 13 : Salle du Maître d'Armes (15 m sur 22)

La quatrième grande salle est occupée par le Maître d'Armes Shariv Hassanin, dont le corps est entièrement couvert de tatouages. L'aménagement de cette pièce ressemble à celui de la R 1, mais elle paraît beaucoup plus vide. Une des alcôves contient une collection de flacons de cristal contenant diverses potions narcotiques, parmi lesquels une pipe à eau. La pierre runique est scellée sur le fond de l'un de ces nombreux flacons ; si on la casse, on libère immédiatement un sylphe agressif.

La couche est presque aussi vaste que celle du Lord. Selon toute apparence, il n'y a ni femmes ni enfants qui habitent dans cette salle.

R 14 : Salle des trophées (9 m sur 15)

Cette pièce doit progressivement devenir une sorte de salle d'exposition du butin de guerre et des trophées de chasse. Pour l'instant, elle abrite l'équipement de Batou et surtout son fendoir « Impact ».

R 15 : Chambre du gardien de la porte (15 m sur 15)

5^e reporter à R 1.

Pendant le séjour des Héros, les pièces d'apparat sont tabous, à l'exception de la salle du Trône ; le porteur d'armes du Lord ou n'importe quel autre Guérä monte sans cesse la garde. Les Héros ne pourront pas y pénétrer avant la conquête de la Forteresse (se reporter au chapitre « La Victoire »).

Les Temples

Ce secteur comprend deux grands temples à gauche et à droite du palais et de la cour suprême qui prolonge le palais. Les temples se dressent sur des socles rocheux de trois mètres de hauteur ; ils sont construits dans les proportions habituelles et couvrent une superficie au sol de cinquante mètres au carré ; leur hauteur est de cinq mètres et leur toit en gradins s'élève à vingt-cinq mètres. La cour suprême mesure quatre-vingts mètres sur cinquante ; elle est dominée par un escalier extérieur monumental de soixante mètres de largeur, trente mètres de longueur et dix mètres de hauteur qui conduit au grand portail du palais.

Informations particulières :

Les deux temples sont presque entièrement couverts de céramiques bleu et or dont les motifs représentent des scènes symboliques de l'ordre universel. Les coloris des toits en gradins sont aussi plus variés que ceux qui les entourent, mais la construction est identique. Les façades des deux temples ne sont pas fermées ; elles sont marquées par une rangée

de colonnes carrelées, derrière laquelle un escalier de dix mètres mène à l'entrée proprement dite. Les avant-salles munies de deux portes latérales ont environ vingt mètres de profondeur et sont fermées côté temple par un mur percé de quatre portes à ferrures d'argent massif. Entre les six portes de chaque temple se dressent des patènes contenant des charbons ardents ou des vasques de pierre pleines d'eau.

Le côté nord de chaque temple est percé d'une large lucarne en bois ciselé, à trois mètres de hauteur.

Informations réservées au Maître :

Le temple de gauche, vu de l'escalier extérieur, est dédié aux Dieux Clairs : Sindyar, Nanurta, ShinXirit et Pateschi ; le temple de droite aux Dieux Sombres : Zirraku, Ojo'Sombri, Numinoru et Arkan'Zin. Ils ne sont pas construits exactement de la même façon, mais la disposition générale des lieux est identique. Ils comprennent tous deux une avant-salle, un entrepôt, le logement des

serviteurs du temple et des Azaraïs, le sanctuaire et le Saint des Saints.

T1 a + b : Avant-salle (20 m sur 30)

Ces vestibules sont uniquement destinés à préparer les visiteurs à pénétrer pieusement dans le sanctuaire situé derrière.

T2 a + b : Quartier des serviteurs du temple (20 m sur 10)

Ces logements contiennent environ dix couches pour les dix serviteurs ; elles sont suspendues à des cordes qui tombent du plafond pour symboliser la « dépendance » de l'homme vis-à-vis du ciel. A côté se dressent des corbeilles d'osier tressé en forme de tonneaux qui servent à ranger les biens des serviteurs. En outre, des cloisons en nattes de maille séparent les chambres proprement dites d'une petite pièce contenant un bassin avec arrivée d'eau réservé aux ablutions rituelles, et un petit atelier dans lequel sont fabriqués des amulettes, des effigies divines et autres objets sacrés.

T3 a + b : Entrepôts (20 m sur 10)

Les entrepôts abritent les tributs de toute l'île qui servent à l'entretien des habitants du temple. Ces marchandises sont déchargées directement des chars à travers les lucarnes de bois.

T4 a : Sanctuaire des Dieux Sombres (20 m sur 50)

Les statues monumentales des quatre Nouveaux Dieux, de huit mètres de hauteur chacune, couvrent la majeure partie du mur du fond. Elles atteignent la charpente qui a dû être rehaussée par endroits. Devant chacun des Dieux, il y a un immense autel en pierre monolithe, de la couleur sacrée du Dieu. Le mur du fond est percé de trois portes à ferrures d'argent, l'une au milieu et les deux autres symétriquement à droite et à gauche. Le long des murs latéraux se dressent de lourds porte-flambeaux et des autels de petite taille. De nombreuses dalles de pierre sont scellées dans

le sol ; elles recouvrent des fosses qui tombent jusqu'à la mer, dans lesquelles sont jetées les cendres des défunts.

T4 b : Sanctuaire des Dieux Clairs (24 m sur 50)

Le sanctuaire occupe presque la moitié de la superficie du temple ; dans la partie arrière se trouve encastrée une pièce séparée, le Saint des Saints, dont le plafond n'est qu'à quatre mètres de hauteur.

Autour de cette pièce se dressent les quatre statues des Nouveaux Dieux, hautes de huit mètres. Celles de Nanurta et de Pateschi sont assises sur le toit du Saint des Saints et les deux autres debout à côté. Dans ce sanctuaire, on trouve également quatre autels devant les statues, trois portes à ferrures d'argent, d'autres autels plus petits et des porte-flambeaux contre les murs, ainsi que des fosses sous les dalles, dans lesquelles on jette les cendres des défunts.

T5 a : Cellule des Azaraïs des Dieux Sombre (10 m sur 10)

La cellule contient les lits suspendus au plafond des trois Azaraïs ainsi que des paniers d'osier et autres coffres destinés à serrer leurs biens personnels.

T5 b : Cellule de l'Azaraï des Dieux Clairs (10 m sur 10)

Se reporter à T5 a.

T6 a : Cellule de l'Azaraï de Zirraku (10 m sur 10)

Dans cette cellule se trouvent la couche de l'Azaraï qui pend aussi du plafond, quelques récipients, amphores, étoffes et tablettes d'argile. En outre, le fendoir de l'Azaraï est posé ici sur un support de bois.

T6 b : Cellule de l'Azaräi de Sindayru (6 m sur 15)

Cette cellule est aménagée comme les autres. En plus, il y a ici une sorte de pupitre, un baquet contenant de la terre glaise, des formes en bois et autres objets nécessaires aux écritures dans ce pays. Parmi les nombreuses tablettes empilées, on trouve quelques explications concernant la lecture des runes, mais les prophètes divins repoussent avec acharnement cette concurrence hérétique.

T7 a : Saint des Saints des Dieux Sombres (10 m sur 30)

Le Saint des Saints est une pièce plongée dans une semi-obscurité ; elle est uniquement éclairée par une accumulation étrange d'énormes cristaux de roche (quartz) qui couvrent une grande partie du mur du fond. Il règne dans cette pièce une atmosphère à la fois menaçante et fascinante.

T7 b : Saint des Saints des Dieux Clairs (15 m sur 20)

Cette pièce au contraire est très vivement éclairée par un fouillis de boules de cristal, de miroirs, de prismes et de lentilles de verre dont les perpétuels scintillements varient au gré des mouvements et des bruits ambiants. Très vite le spectacle finit par donner le vertige, et au bout d'une minute, le regard est comme fasciné ; on ne peut plus l'en détacher.

Les Héros pénètrent seuls dans les temples. Faites bien remarquer aux joueurs que les Brigantais, ces guerriers sans peur qui viennent de combattre à leurs côtés, n'osent pas les suivre (tout au moins pas aussitôt après une bataille au cours de laquelle des Azaräis ont peut-être été tués).

Il est indispensable que les joueurs comprennent que la conquête militaire de Sarab Hamour ne représente que la moitié de leur mission, et qu'ils ont encore un obstacle spirituel à surmonter, ceci est essentiel.

En pénétrant dans le Saint des Saints du premier temple (quel qu'il soit), le sol tremble au point d'impressionner même un prêtre de Guérimm. Au moment où les Héros entrent dans le Saint des Saints du second temple, une voix tonne: « Un pas de trop, Dépravés ! ».

Vous qui êtes le Maître du Jeu, vous pouvez, si vous le désirez, frapper de malédiction ceux qui manifestent trop de hardiesse ou trop peu d'assurance dans le temple – de toute façon ceux qui ont un comportement inconvenant. Ainsi, par exemple, il serait intéressant d'imaginer une malédiction qui interdirait à la victime d'entrer normalement dans une pièce en passant par la porte ; il lui faudrait alors ramper, rouler ou sauter, au prix d'une grande fatigue physique et morale ; en revanche, quitter la pièce ou y pénétrer par une autre issue ne présenterait aucune difficulté.

Le quartier des Maîtres d'Armes

Informations générales :

Le quartier des Maîtres d'Armes est occupé en grande partie par une vaste salle à colonnes dans le style habituel, couvrant une superficie au sol de quatre-vingts mètres sur quatre-vingts. Les colonnes sont hautes de huit mètres et le toit en gradins a quarante mètres de hauteur. A l'intérieur de la salle, se trouvent deux espèces de galeries mesurant soixante-

vingt-cinq mètres sur vingt-cinq. A gauche et à droite de la salle à colonnes se dressent deux bâtiments normaux de forme carrée, mesurant cinquante mètres de côté.

Informations particulières :

Les murs des deux bâtiments latéraux et des galeries situées à l'intérieur de la salle sont couverts des habituels carreaux de faïence bleue et or sur lesquels sont représentées des scènes

de combats. La charpente de bois des trois corps de bâtiments est sculptée de plusieurs centaines de masques grimaçants, entre lesquels pendent quelques crânes brillants de monstres tharounais.

La salle à colonnes est accessible de tous côtés ; elle constitue en même temps l'entrée principale du palais. Les murs extérieurs des deux galeries situées à l'intérieur de la salle, ainsi que des deux autres bâtiments à l'extérieur, sont percés de grandes portes de fer dans toutes les directions. Tous ces corps de bâtiments sont également reliés les uns aux autres dans la mesure où ils sont contigus.

Informations réservées au Maître :

Le nom de « quartier des Maîtres d'Armes » est quelque peu impropre, car dans ces bâtiments habitent surtout des Guéraïs qui sont encore en période de formation, avant de devenir Maîtres d'Armes. La salle à colonnes contient la cours où s'entraînent les futurs Maîtres d'Armes, et de nombreuses pièces réservées également aux exercices pratiques, tandis que les deux bâtiments contigus abritent les logements des quarante Guéraïs. Les quatre galeries situées à l'intérieur du grand hall à colonnes sont traversées par deux corridors de cinq mètres de largeur qui se croisent en leur milieu. Le plus long des deux corridors est percé de douze portes qui ouvrent sur les douze pièces réservées à l'enseignement et à l'étude.

S1 - S12 : Salles d'exposition (10 m sur 10)

Chacune de ces douze pièces est une sorte de salle de classe remplie d'objets, tels que, entre autres, armes et armures dont les unes sont des articles factices et les autres des pièces authentiques, monstres empaillés, tableaux couverts de scènes de guerre, grands miroirs.

S13 - S24 : Salles d'entraînement (10 m sur 10)

Ces douze pièces servent à l'entraînement pratique. Elles sont remplies de matériel, tels que, entre autres, mannequins de son, appareils mécaniques à roues, leviers, fléaux, obstacles

en pierre, en bois ou en cordes, autres mécanismes du, genre palans, sols couverts de débris de verre, autres miroirs, coffrages métalliques, qui rappellent des instruments de torture.

Q1 : Corridor en croix (10 m sur 50)

Ces corridors en forme de croix servent de couloirs d'accès à tous les logements et au mess dans lequel les hommes mangent et font la fête. Pendant les repas, les Guéraïs sont servis par leurs femmes et par de nombreux domestiques.

Q2 - Q17 : Logis des Guéraïs (10 m sur 10)

Chacune de ces chambres est occupée par un haut Guéraï. La pièce est subdivisée en quatre alcôves par un système de tentures. Pratiquement, ces logements sont habités par les familles de Guéraïs, car les guerriers eux-mêmes passent la moitié de la journée dans les postes de garde ; ils consacrent aussi quelques heures à l'entraînement dans la grande salle à colonnes et partent de temps en temps en patrouille.

Q18 : Corridors en croix (10 m sur 10)

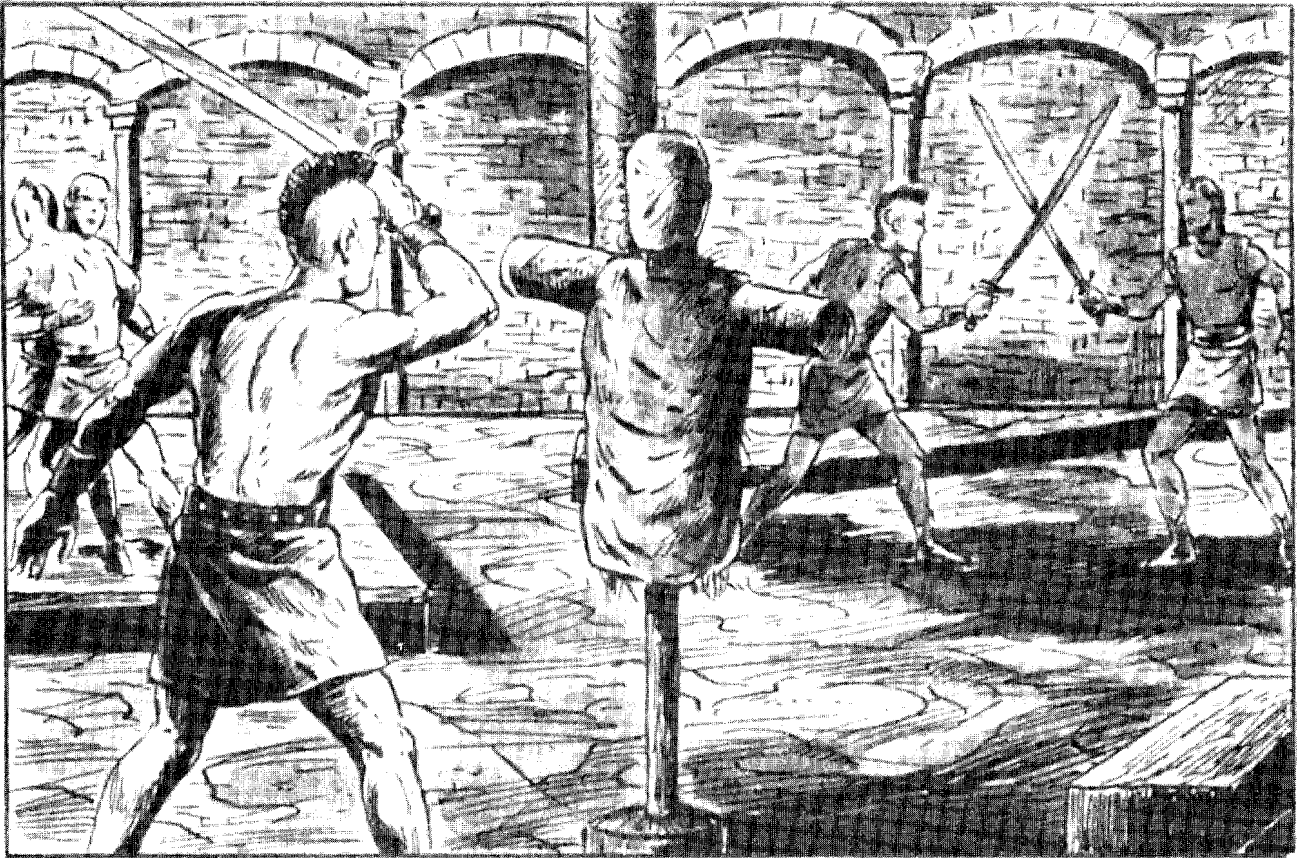
Se référer à Q1.

Q19 - Q25 : Logement des Guéraïs (10 m sur 10)

Dans ces pièces logent d'autres hauts Guéraïs avec leur famille, ainsi que trois Guéraïs ordinaires qui ont aussi de la famille.

Q26 - Q34 : Logement des Guéraïs (10 m sur 10)

Ici habitent des Guéraï ordinaires sans familles ; ils sont logés à raison de deux par chambre. Il n'existe pas de salle d'armes commune, tous les Guéraïs portent constamment leurs armes sur eux, et même pendant leur sommeil, ils les gardent à portée de main. Les Guéraïs ordinaires eux-mêmes répugnent à se battre



avec n'importe quelle arme standard distribuée à la hâte.

La Kyma

Informations générales :

La Kyma est constituée par deux grands bâtiments carrés mesurant chacun cinquante mètres de côté ; leurs murs ont une hauteur de cinq mètres et leurs toits de vingt-cinq mètres. Ils sont séparés par la cour d'équitation, de cinquante mètres sur soixante-dix. La cour d'équitation elle-même est coupée du reste de la cour par une clôture en lattes et contient en outre une galerie bordée de colonnes, de dix mètres de largeur, soixante-dix mètres de longueur et cinq mètres de hauteur, qui relie directement les deux bâtiments.

Informations particulières :

Les deux corps de bâtiments, ainsi que la galerie à colonnes sont comme d'habitude couverts de carreaux de faïence bleu et or sur

lesquels sont représentées des scènes de la vie quotidienne des Kymanais. Les sculptures du toit sont plutôt simples ; elles représentent surtout de nombreux insectes de tailles variées. On remarque très vite la façade extérieure du bâtiment sud occupée par une rangée de cages en bois de huit mètres de largeur. On pénètre dans ce bâtiment par deux portails de petite taille percés dans les murs latéraux. Le bâtiment nord n'a qu'un portail.

Informations réservées au Maître :

Les deux bâtiments sont traversés par un corridor qui fait suite aux portails ; ce corridor permet d'accéder d'un côté aux salles de travail et de l'autre aux appartements.

La kyma d'Hamour ne sert qu'à la capture et au dressage des insectes géants adultes ; mais il arrive aussi de se lancer dans la culture

des neufs recueillis au moment de la ponte. Le dressage est assuré par les trois Kymanäis, avec l'aide d'une dizaine de serviteurs habillés de tuniques vertes.

KI - K6 : « Ecuries » (10 m sur 8)

Les cages sont faites de perches épaisses et verticales en bois blanc et renforcées de trois entretoises transversales. Le sol est constitué par le rocher nu. Chaque cage est percée d'une large porte solide donnant sur la cour, et d'une seconde porte sur la paroi du fond, ainsi que d'une troisième porte, également sur le mur du fond, mais plus petite, qui permet tout juste à un homme de s'y glisser.

Les cages contiennent les cinq montures d'apparat du Lord, du nouveau juge et des trois Maîtres d'Armes. La cage vide était occupée par celle de Haram Shamazin. Sur les perches en bois blanc, on distingue très nettement les traces de morsures des puissantes mâchoires des monstres.

K7 : Manège (15 m sur 20)

Les murs de cette salle sont épais, à l'exception des cloisons des cages et des nombreuses ouvertures percées dans les murs latéraux. Une porte massive ouvre dans le corridor du quartier des logis. C'est là que l'on dresse les animaux sauvages ; c'est là aussi que se pratiquent les rites secrets du domptage des Kymanäis.

K8 - K10 : Logis des Kymanäis (20 m sur 16 environ)

Dans chacune de ces trois pièces habite un Kymanäi avec toute sa famille qui comprend habituellement une femme et quatre enfants.

Il y a en tout douze enfants dans ce logis ; parmi eux se trouvent deux enfants adoptés qui sont élevés dans la maison de leur maître afin de devenir plus tard Kymanäis à leur tour. Chaque appartement est aménagé comme ceux des Maîtres d'Armes (cf. RI) ; un système de

toiles les subdivise en deux chambres à coucher, un vestiaire, une cellule de méditation, une chambre d'hôte et une pièce réservée aux trophées. Celle-ci contient des fragments de squelettes en chitine des animaux particulièrement aimés ou particulièrement beaux de la kyma.

KI 1 : Toilette (5 m sur 5)

Se référer à la description de R9, en un peu plus petit.

K12 : Corridor à colonnes (10 m sur 70)

Ce corridor est un mélange de galerie de trophées, de salle d'enseignement et de remise à outils. D'innombrables pièces d'exposition en décorent le mur ; elles proviennent soit des insectes géants, soit de l'équipement qui leur convient.

K13 : Terrarium (35 m sur 50)

Le Terrarium contient, en reproduction conforme à la réalité, le milieu de culture nécessaire à chaque stade d'évolution des scarabées géants ; il est divisé en compartiments séparés par de longues rangées d'épaisses clôtures en lattes à hauteur de hanche. Pour l'instant, environ cent jeunes scarabées de la taille d'un canard occupent seulement une superficie d'environ deux cents mètres carrés, parmi eux, avec un peu de chance, un ou deux atteindront l'âge adulte. Au cas où le Maître de Jeu décide que la rune « Esprit » du Lord est cachée dans la kyma, il ne manque pas de creux et de fissures dans la terre qui peuvent servir de cachettes.

K14 - K23 : Logis des serviteurs de la kyma (10 m sur 5)

Ici vit dans chaque pièce un serviteur de la kyma avec les membres de sa famille, dont le nombre varie de quatre à huit. Dans la pièce K17 loge Amach, présenté comme fils adoptif d'un gardien de la kyma. En réalité, Amach est le fils aîné du Lord ; il est né avec des pieds-bots (cf. u Actions secrètes).

Les communs

Informations générales :

Les communs comprennent plusieurs corps de bâtiments à l'ouest et au nord de la forteresse ; tous sont carrés. Trois ateliers de cinquante mètres de côté, l'office de cinquante mètres de côté, le pavillon du puits, de dix mètres de côté, et deux magasins de vingt-cinq mètres de côté chacun. Tous ces bâtiments sont construits d'après les proportions habituelles ; leur hauteur représente un dixième de leur côté et la charpente du toit, la moitié de la longueur d'un côté ; seul le pavillon du puits a une hauteur de deux mètres et demi, et son toit une hauteur normale de cinq mètres.

Informations particulières :

Ces bâtiments sont également carrelés en bleu et or ; les dessins représentent des scènes de la vie quotidienne des habitants. La décoration des charpentes est plutôt simple.

La plupart de ces bâtiments n'ont qu'un seul accès qui donne sur leur cour respective ; seuls les deux plus grands, l'immeuble d'habitation et l'office, ont des portes qui ouvrent vers le sud et vers l'est ; en outre, celles de l'office donnent toutes sur un passage extérieur.

Informations réservées au Maître :

Les communs n'ont pratiquement aucune influence sur la mission des Héros. On peut les inspecter sans rencontrer d'obstacles (cf. u Actions secrètes »), et ils n'apportent rien d'intéressant non plus.

A1 : Bourrellerie (25 m sur 25)

Cet atelier occupe environ vingt bourrelliers, qui réparent les pièces de cuir des équipements, les brides et autres objets analogues.

A2 : Atelier des tailleurs de pierre (25 m sur 25)

Ils sont environ vingt tailleurs de pierre, sculpteurs, maîtres-maçons et carreleurs à travailler à l'entretien de la forteresse.

A3 : Atelier de couture (25 m sur 25)

Environ vingt tailleurs et couturiers sont chargés de renouveler la garde-robe des Guérais et des Maîtres d'Armes.

B1 : Pavillon du puits (10 m sur 10)

Le puits maçonné creusé à l'intérieur de ce pavillon descend jusqu'au niveau de la nappe phréatique, ce qui, dans le cas présent, représente une profondeur d'environ soixante mètres.

Il a été transformé en tunnel d'évasion très longtemps auparavant, puis oublié. Seul le plus âgé des deux gardiens de portes Guérais connaît l'existence de ce tunnel, pour en avoir entendu parler dans sa jeunesse.

Des barreaux d'acier sont scellés le long de la paroi intérieure du puits. Une galerie creusée à hauteur du niveau de la mer s'enfonce vers le nord ; au bout de sept cents mètres environ, elle monte en pente abrupte pour déboucher finalement à l'air libre à vingt mètres d'altitude environ.

Des plantes épineuses bouchent l'entrée de la galerie et elles sont tellement épaisses, qu'elles se sont transformées en un fourré impraticable sans machette ou instrument analogue. Les rebelles auraient tout intérêt à percer eux-mêmes un accès de l'extérieur ; ce serait en tout cas pour eux la solution la plus facile. De l'avis d'un expert en exploitation minière, l'effectif maximum que peut supporter ce puits affaibli par l'âge ne dépasse pas cinq personnes ; au-delà de ce nombre, l'escalade présenterait un réel danger.

C1 - C25 : Corps d'habitation (10 m sur 10)

Les vingt-cinq pièces sont reliées les unes aux autres par une porte percée dans chaque cloison ; le maximum est donc de quatre portes par pièce, et il faut traverser plusieurs pièces pour atteindre les plus éloignées.

Dans chacune d'elles vivent ensemble jusqu'à vingt membres d'une même famille qui, selon le système de société en vigueur à Tharoune, ont en général le même métier ou des métiers approchants. Dans la salle C12, vit, au milieu de nombreux porteurs de plats, le barde avec sa canamuse.

Les pièces C2, C6 et C7 sont des chambres d'hôte réservées aux visiteurs subalternes. En ce moment, elles sont occupées par les deux chanteurs ambulants (cf. « A la cour »).

D1 : Couloir en angle (10 m sur 50)

Ce passage est le principal chemin emprunté par tous les habitants de la forteresse qui n'ont pas le droit de traverser le palais. Les Maîtres d'Armes l'utilisent aussi de temps en temps comme raccourci quand ils vont d'une extrémité à l'autre de la forteresse.

D2: Cuisine (20 m 20 m sur 20)

Cette pièce est utilisée pour les travaux annexes en rapport avec la préparation des repas.

D4 : Brasserie (30 m sur 30)

On y brasse et on y distille le grain, le riz et les kiris pour en faire de la bière, du vin et de l'alcool.

D5 : Atelier (20 m sur 30)

Cette pièce abrite les établis et les outils de divers artisans de la forteresse.

E1, E2: Magasins (25 m sur 25)

Ces pièces servent à stocker des vivres pour environ trois cents jours d'avance. La plus grande partie de ce stock alimentaire provient des tributs versés par les citadins et les villageois. Entre autre, on trouve ici une chambre froide de pierre nue, ainsi qu'un fût d'huile et un fût de vin.

L'armurerie des Guérais

Informations générales :

L'armurerie des Guérais est un bâtiment carré relativement petit, de vingt-cinq mètres de côté ; ses proportions sont celles que l'on retrouve partout.

Informations particulières :

La maison est, comme toutes les autres, carrelée de bleu et or, avec des dessins représentant des armuriers et des Maîtres d'Armes, de même que les sculptures du toit en bois. Ce bâtiment n'a qu'une porte, d'assez grande taille.

Informations réservées au Maître :

L'armurerie est consacrée à la réparation et à l'entretien des armes des Guérais.

G1 : Atelier proprement dit (15 m sur 15)

Cette pièce contient un grand fourneau, une cheminée, une cuve de refroidissement, quelques établis et plusieurs étagères à outils.

G2 : Entrepôt (10 m sur 10)

Cette pièce est occupée par des étagères et des casiers contenant des barres de métal, de la limaille de fer, du charbon, du bois et des armes terminées.

G3 : Chambre de l'autel (10 m sur 5)

Cette pièce contient un grand autel dédié à Shinxirit. Sur cet autel, on dépose les armes terminées ou sortant de l'atelier de réparation pour les faire bénir.

G4 - G5: Pièce d'habitation (25 m sur 5)

Dans chacune de ces pièces habite un Guéraï ordinaire chargé de la fabrication des armes, avec sa famille. Des étoffes subdivisent la pièce en deux chambres à coucher, une salle de séjour, une chambre d'hôte et une salle d'exposition des trophées contenant quelques armes de toute beauté.

Les logis de la Garde

Informations générales :

Les bâtiments réservés à la garde sont construits dans le style habituel, mais présentent néanmoins quelques variantes dans leurs proportions : ce sont des édifices carrés de dix mètres de côté, et d'une hauteur de deux mètres et demi. Le toit à une hauteur de cinq mètres, ce qui correspond aux proportions habituelles, la moitié du côté.

Informations particulières :

Les vingt-deux bâtiments sont carrelés à la manière habituelle, mais ici, les dessins sont nettement simplifiés. De même, la charpente et les toits ne répètent que des motifs standard.

Chaque corps de bâtiments formant les postes de garde est fermé par un lourd portail donnant sur leur cour respective.

Informations réservées au Maître :

Les édifices du logis de la garde offrent un élément important de l'architecture somptueuse de Tharoune. A les voir, on a l'impression qu'ils peuvent héberger vingt hommes sans peine. Pour occuper à plein les vingt-deux bâtiments que comprend le logis de la garde, il faudrait au Lord environ vingt fois plus de Guéraïs qu'il n'en possède.

Etant donné le petit nombre de portes qui doivent nécessairement être gardées, l'effectif réel comprend un Guéraï armé d'un sif (du 12^e

niveau environ) qui occupe la fonction de commandant, et d'un autre Guéraï armé d'un grand estoc (du 4^e niveau environ) qui joue le rôle de coursier et s'occupe du contrôle des passants.

En conséquence, les bâtiments ne sont pratiquement pas aménagés, mis à part les menus objets apportés par les Guéraïs de service.

W1a - W1b : Corps de garde de la Porte Sindayru (10 m sur 10)

Ces deux bâtiments gardent l'entrée de la rue de la Procession et se trouvent presque au niveau de la mer. Cet endroit-là est occupé en permanence par quatre Guéraïs.

W2a - W2b : Corps de garde de la Porte Nanurta (10 m sur 10)

Ces deux bâtiments surplombent le quartier commerçant à presque vingt mètres d'altitude et gardent la deuxième porte.

W3 : Corps de garde de la Porte Shin-Xirit (10 m sur 10)

Ce bâtiment, de même que le W 4, se trouve à trente mètres d'altitude; il surplombe donc nettement les maisons qui l'entourent.

W4 : Corps de garde de la Porte Sirraku (10 m sur 10)

Se référer à W 3.

W5 : Corps de garde de la Porte Pateschi (10 m sur 10)

Il est situé à cinquante mètres d'altitude, tout comme W 6, de sorte qu'il domine d'au moins dix mètres le paysage environnant.

W6 : Corps de garde de la Porte d'Ojo'Sombri (10 m sur 10)

Se référer à W 5.

W7 : Corps de garde de la Porte Numinoru (10 m sur 10)

C'est le dernier avant l'entrée dans la forteresse ; il se dresse à soixante-quinze mètres d'altitude. Il faut descendre à quinze mètres pour trouver les maisons les plus proches situées à trente-cinq mètres de distance au moins.

W8a - W8b: Corps de garde de la Porte Arkan'Zin (10 m sur 10)

Ces deux bâtiments se trouvent déjà sur le Mont de la Forteresse et entourent la dernière porte de la rue de la Procession. Ils sont gardés en permanence par deux Guérais postés en sentinelle. Les six balistes sont dressées le long du rempart nord-est ; elles ressemblent à de lourdes arbalètes de cent vingt centimètres de longueur, montée sur de petites rampes portatives.

W9a - W9c : Corps de garde de la Grande Porte de la Ville (10 m sur 10)

Ces trois bâtiments se dressent en terrain découvert à vingt mètres d'altitude et surveillent la principale rue d'accès de la ville et la rue des Numinaïs. Quatre hommes y montent la garde dans la journée et deux durant la nuit.

W10a - W10b : Corps de garde de la Petite Porte de la Ville (10 m sur 10)

Ces deux bâtiments se trouvent à trente mètres d'altitude sur un terrain en légère déclivité, au carrefour de la Grand'Rue et de la rue des Kymanais ; ils sont gardés par deux Guérais.

W11a - W11b : Corps de garde de la Porte Neuve (10 m sur 10)

Ces deux bâtiments sont à soixante mètres d'altitude et d'accès libre ; ils gardent l'unique accès direct à la forteresse, la rue des Seconds. Deux Guérais y montent la garde en permanence. Les membres des familles des serviteurs ou des gens venant leur rendre visite, ou encore des mendiants anonymes s'arrêtent souvent à cet endroit-là.

W12a - W12b : Corps de garde de la Porte des Seconds (10 m sur 10)

Ces deux bâtiments se dressent sur le Mont de la Forteresse ; ils sont gardés jour et nuit par quatre Guérais.

W13a - W13b : Corps de garde de la Porte des Numinaïs (10 m sur 10)

Comme la porte des Numinaïs n'est pratiquement jamais utilisée, ces deux bâtiments servent de cachots. Il n'y a pas de poste de garde à proprement parler. Au fil du temps, un Guéraï a pris l'habitude de patrouiller depuis ce bâtiment jusqu'au quartier des Maîtres d'Armes pour rendre visite à ses amis.

W14 : Corps de garde de la Porte des Kymanais (10 m sur 10)

Ce bâtiment, construit à proximité de la kyma, sert aussi de cachot. En ce moment, trois Brigantais y sont en fermés (cf. « La Libération »). Le Guéraï de garde devant la porte ne quitte jamais sa faction et il est relevé régulièrement.

A la cour du Lord

Le Lord, son porteur d'armes, les Maîtres d'Armes, ainsi que des deux Guérais gardiens de portes participent à tous les événements suivants. Quelques hauts Guérais assistent aussi à des manifestations d'une certaine

importance. Quant aux femmes, si tant est qu'elles y soient conviées, elles ne peuvent participer qu'aux manifestations qui ont lieu dans le palais, à la cour suprême ou dans le temple.

L'oracle

Informations réservées au Maître :

Quelle que soit la manière dont les héros ont été accueillis jusqu'alors, il n'en reste pas moins que le Lord, par la force des choses, est un croyant et qu'il veut interroger l'Azarä de Sindayru. Suivant la situation, on peut soit demander aux Héros d'accompagner le Lord et sa Cour jusqu'au temple, soit l'exiger d'eux, soit les y transporter.

Informations générales :

Lorsque vous pénétrez dans le temple des Dieux Clairs avec les personnes qui vous accompagnent, l'Azarä aveugle de Sindayru a déjà tout préparé pour l'oracle.

Un énorme chaudron en nacre rempli d'un étrange mélange d'huile et d'eau est posé au milieu du sanctuaire. Il est entouré de flambeaux allumés, et de nombreux petits vases sacrés contenant des plantes narcotiques sont répartis dans toute la salle.

Informations particulières :

Dès son arrivée, l'Azarä salue le Lord en lui chantant de curieux récitatifs, et le souverain lui répond de la même façon. Manifestement il s'agit là d'une liturgie soigneusement étudiée d'avance et qui doit demander plusieurs années d'apprentissage. Pour finir, l'Azarä exhorte le souverain à poser sa question. Le Lord déclame alors les

quelques mots suivants : « Quelles sont les intentions de nos visiteurs ? ».

Informations réservées au Maître :

Il est bon que les Héros perdent un peu de leur assurance. Rappelez-leur que les prêtres de Sindayru sont des illuminés doués de capacités visionnaires qui pourraient être dangereuses, ce qui incitera les joueurs à réfléchir à l'éventualité d'un plan d'évasion.

Informations particulières :

Pendant ce temps, l'Azarä se penche sur le chaudron ; il exécute des gestes de conjuration, puis se redresse brusquement et donne sa réponse « Grâce aux étrangers, il y aura une conquête fantastique ».

Un murmure général se fait entendre parmi les courtisans et toutes l'attitude du Lord révèle que, dans son esprit, il pose déjà la couronne royale d'Ilashandra sur sa tête.

Informations réservées au Maître :

Si l'ambiguïté de l'oracle arrache un sourire aux joueurs, considérez cela comme la réaction des Héros: un Maître d'Armes leur demande la signification de ce sourire ; il leur demande aussi ce qu'ils pensent de la réponse divine. Bien entendu, il attend une humble psalmodie sur le thème des « serviteurs indignes choisis par Dieu », par exemple. Il faut que les Héros sentent la pression de la

| société et de danger que représente pour eux

| leur ignorance des civilités d'usage à la Cour.

Les repas

Informations générales :

Tous les repas sont pris en commun par le Lord, sa Cour et ses convives dans la salle du Trône. Pour cela, une foule de serviteurs habillés de tuniques bleu clair apportent des planches et des tréteaux et dressent une longue table avec beaucoup de dextérité ; ils mettent le couvert constitué de précieuse vaisselle blanche.

Informations particulières :

Bien entendu, la tenue à table est également soumise à un rituel très strict. Les porteurs de plats tout habillés de bleu clair, seuls domestiques autorisés à pénétrer dans le palais, apportent le repas dans des auges

oblongues. le goûteur, un haut Guérä, va d'une auge à l'autre en exécutant des mouvements étranges, prend un peu de nourritures dans chacune d'elle, la mange, puis il fiche une baguette de verre dans l'auge.

Pendant qu'ils prennent leur repas à la table ainsi dressée, les hommes, au nombre de vingt-cinq environ, sont servis par leurs épouses et leurs filles, lesquelles mangent en même temps, debout contre le mur.

Pour manger, on se sert de fourchettes à deux dents que l'on plante dans les morceaux, et toutes les trois bouchées, on murmure des louanges aux Dieux. En même temps, le Tharounais qui a du savoir-vivre est obligé d'exprimer sa satisfaction par des déclarations bruyantes. Il ne reste donc pas beaucoup de temps à consacrer à la conversation.

Auditions musicales

Informations générales :

Le barde de la Cour se présente dans la salle du trône et joue quelques mélodies devant toute la Cour réunie.

Informations particulières :

Le barde joue d'un instrument qui ressemble à une grande cornemuse, mais une cornemuse qui a des appendices en forme de pattes de canard et qui ne cesse de trembler. Le style musical du répertoire du barde ne touche guère la sensibilité des Héros. A la fin du concert, le barde repose son instrument sur le sol et quitte la salle ; « l'instrument » le suit en se dandinant comme un canard.

Informations réservées au Maître :



En réponse à une question, l'un des convives présents explique que l'instrument porte le nom de canamuse. En fait, c'est une créature amphibie ; lorsqu'on souffle dans son bec, elle pousse des cris des souffrance et expire l'air par diverses ouvertures de son corps, ce qui produit une musique polyphonique.

Informations générales :

A la fin se présente un duo de musiciens ambulants qui ne font que passer au château.

Informations particulières :

L'un des deux chanteurs a de longs cheveux noirs et la peau basanée, le type même du natif de Cononossos. Il chante ses chansons avec une voix de fausset, selon le goût musical des Tharounais. Comme presque tous les chanteurs locaux, c'est un eunuque. Il est accompagné par un Hashandri aux cheveux

blonds qui joue du xylophone, un instrument volumineux constitué de lourdes planches de bois de tailles différentes, alignées par ordre croissant.

Informations réservées au Maître :

Les Tharounais accueillent ce concert original avec des applaudissements frénétiques ; de leur côté, les Aventuriens présents ne peuvent s'empêcher de rire.

Considérez la réaction des joueurs comme celle des Héros. Ce rire intempestif provoque la colère de la Cour, indignée d'une pareille impolitesse.

Pour apaiser l'indignation du Lord, il faut que les Héros expliquent pourquoi ils ont réagi ainsi à cette manifestation culturelle et qu'ils trouvent une justification correspondant à leur déguisement. Espérons qu'ils sauront se montrer convaincants.

La Shin Dara

Informations générales :

Le Lord et ses hôtes se rendent dans la salle à colonnes du quartier des Maîtres d'Armes où sont déjà rassemblés presque tous les Guéraïs de la forteresse. Deux jeunes guerriers, accompagnés de quelques autres, se présentent devant le Lord, en torax et cotte de mailles.

Informations particulières :

Commence alors un rituel compliqué, constitué d'une succession de discours, de requêtes, de serments et de chansons par lequel les deux Guéraïs demandent au Lord de les admettre à une épreuve de sif. Le souverain lève la main d'un geste plein de condescendance ; aussitôt deux Maîtres d'Armes s'avancent et tendent un sif à chacun des deux candidats. Les jeunes gens prennent les armes et saluent le Lord, les Maîtres

d'Armes, les autres Guéraïs et le reste de l'assemblée ; leurs gestes et leurs mouvements obéissent visiblement à un rituel précis. Puis ils prêtent serment de nouveau, et le combat commence.

Informations réservées au Maître :

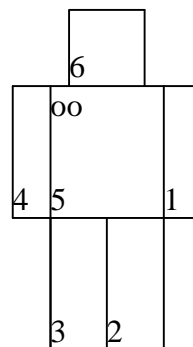
Deux joueurs représenteront les deux Guéraïs. Vous pouvez leur laisser le choix de la technique et de l'issue du combat. Pour les empêcher de se massacrer sans retenue, vous pouvez suggérer que le perdant de la Shin Dara est peut-être un allié en puissance.

Dans ce cas, il est bon que les Héros connaissent le nom du vainqueur de la Shin Dara. Pendant que, discrètement, le vaincu sort de la salle ou qu'on le transporte à l'extérieur, le vainqueur poursuit ses cérémonies rituelles et est finalement nommé haut Guéraï par le Lord.

Cette année-là, Co'Axu et Dchared sont les seuls candidats à la Shin Dara, ce qui n'est guère étonnant sur une troupe de cinquante Guéraïs seulement. Cet événement ne se renouvellera que trois cents jours plus tard environ. Les Maîtres d'Armes et Guéraïs qui y assistent suivent le combat sans manifester la moindre réaction. Ils se replongent probablement en pensée dans les souvenirs pénibles de leur propre Shin Dara.

Co'Axu, Guéraï du 5^e niveau

CO : 13 ; IN : 11 ; CH : 10 ; AD : 13 ; FO : 15 ; EV : 45 ; EN : 60 ; VI : 1 ; CM : 21 ; LO : 18 ; PR : 2 ; AT : 13(13) ; PRD : 11(11) ; PI : 1D + 8



Dshared, Guéraï du 6^e niveau

CO : 14 ; IN : 11 ; CH : 8 ; AD : 14 ; FO : 14 ; EV : 48 ; EN : 62 ; VI : 1 ; CM : 23 ; LO : 17 ; PR : 2 ; AT : 12(12) ; PRD : 12(12) ; PI : ID+7

L'audience du Seigneur de Ille

Informations générales :

En sa qualité de maître des cérémonies, le juge Dicunja'Ibrito annonce une audience générale du souverain.

Informations particulières :

Le seul qui demande audience est le bourgmestre de la ville, un homme d'un certain âge. Après avoir été sérieusement effrayé par le

rakshasa, il se jette sur le sol dès l'entrée dans la salle du Trône, puis rampe lentement jusqu'à proximité du trône. Il demande à ce que deux vieilles maisons du quartier des marchands soient démolies et deux nouvelles construites au pied de la rue de la Procession, ce qui augmenterait la capacité des logements. D'un mot, le Lord écarte cette requête et, au lieu de donner satisfaction au bourgmestre, il lui enjoint de veiller à ce que la prochaine livraison des tributs soit un peu moins fantaisiste que la précédente.

Les impôts

Informations générales :

Un coursier annonce l'arrivée des tributs du village de Kinita, à l'ouest, que l'un des Maîtres d'Armes était allé ramasser deux jours auparavant.

Informations particulières :

Depuis la cour de la Porte des Seconds, deux lourds véhicules tirés par des taureaux rouges et guidés par des paysans montent

lentement la rampe. La petite caravane est précédée par le Maître d'Armes sur sa monture, et fermée par huit Guéraïs armés de pilums. Les grandes corbeilles remplies de kiris, de farine et de fruits, sont déchargées par des serviteurs vêtus de tuniques jaunes.

Quelque-uns des Azaraïs se mettent à descendre la rampe en courant, on pourrait même presque dire d'un air vorace ; sous leur commandement, leurs serviteurs, habillés de vêtement multicolores, trient les tributs dont les Hamouris donnent le tiers au temple.

Peu de temps après, le Maître d'Armes pénètre dans la salle du Trône avec sa suite et amène avec lui deux Hamouris.

Informations réservées au Maître :

Le Maître d'Armes explique qu'il a pris les deux hommes en flagrant délit de braconnage : après avoir abattu de grandes quantités de gibier, ils les ont cachés au moment du ramassage des tributs. Bien que le Maître d'Armes n'en parle pas, il est évident que les deux hommes ont été dénoncés par un autre contribuable jaloux.

Le Lord écoute uniquement le récit de son Maître d'Armes ; de toute façon, l'effroi rend les deux chasseurs incapables d'apporter quelque argument à leur défense. Puis il laisse tomber son jugement : « Puisque ces deux hommes ont chassé illégalement, ils n'ont qu'un moyen de prouver leur innocence : en étant eux-mêmes transformés en gibier. »

D'après le murmure de satisfaction qui s'élève de l'auditoire, on devine qu'il s'attend à une véritable partie de plaisir. On emmène les fraudeurs et on les enferme pour la nuit dans le logis de garde de la porte des Kymanais (W 14).

La chasse à l'homme

Informations générales :

Le lendemain matin, le Lord, tous les Maîtres d'Armes et les hauts Guérais se préparent à aller à la chasse.

Informations particulières :

On selle les montures des Maîtres d'Armes et on les sort de la kyma. Les chasseurs choisissent leurs armes et leur équipement en rapport avec l'événement.

Informations réservées au Maître :

Les Héros sont autorisés à participer à cette chasse à l'homme. S'ils sont les hôtes du Lord, les règles de la bienséance veulent qu'ils y soient conviés. S'ils sont considérés comme des courtisans inhabituels, le Lord tient à observer le comportement des étrangers durant la chasse.

Au cas où ils ont été considérés comme des « bêtes curieuses » ou des prisonniers, le Lord leur offre une chance analogue à celle des voleurs : ils poursuivent les braconniers tout en étant, de leur côté, transformés aussi en gibier. Le jugement prononcé par le Lord dépend alors de l'identité de celui qui est arrêté le premier.

Les Héros peuvent déterminer eux-mêmes leur équipement, mais il doit correspondre à une chasse en forêt. S'ils jouent le rôle de gibier, les Héros seront uniquement vêtus d'un pagne, conformément à la coutume.

Informations particulières :

Escortés de trois Guérais chacun, les hommes-gibiers sont amenés un par un devant la Petite Porte de la Ville, par la rue des Kymanais. A partir de là, ils peuvent choisir eux-mêmes leur chemin ; les Guérais les empêcheront seulement de rentrer en ville. Pris d'une peur panique, les braconniers se sauvent en courant vers la forêt située à un demi-kilomètre environ, en passant par les collines couvertes de quelques buissons.

Pendant ce temps, dans la cour de la kyma, les chasseurs entonnent le chœur traditionnel qui chante les joies de la chasse et « la suavité de la mort pour les chasseurs et les victimes ». Puis tout le monde se lance dans la poursuite, les uns en selle, les autres à pied.

Informations réservées au Maître :

Au total, la chasse comprend les cinq Maîtres d'Armes sur leur monture et environ quinze hauts Guérais ; la plupart d'entre eux portent des arcs courts et autres armes de

chasse. De plus, quatre des Guérais transportent les « libellules de chasse » du Lord dans des petites cages (cf. « Le Règlement de Comptes »).

Le chœur chanté par les chasseurs dans la cour de la kyma a permis aux hommes-gibiers de prendre une avance de cinq minutes environ, grâce à laquelle, avec un peu d'habileté, ils pourront atteindre la lisière de la forêt.

Le développement de la chasse est laissé à la fantaisie du Maître de Jeu ; libre à lui de ne décrire que les scènes essentielles – la fuite à travers les collines, la poursuite et le combat , ou de faire ressortir les capacités des participants en imaginant de nombreuses épreuves, ou encore de suivre les mouvements de chaque homme-gibier sur une carte.

Dans la mesure du possible, il serait bon que les Héros arrêtent au moins l'un des braconniers qui s'est réfugié dans un buisson épineux. De toute façon, les Héros peuvent soit le tuer, soit le sauver (provisoirement), soit trouver une autre issue.

De toute façon, si les Héros se montrent habiles chasseurs, c'est-à-dire s'ils arrivent à dépister la proie, ils recueillent l'approbation des Guérais. Le succès est le signe d'une bonne nature. Ils pourraient par exemple ramener le braconnier vivant et en profiter pour rappeler que, d'après les coutumes de leur pays, il est beaucoup plus sportif, parce que plus difficile, de capturer le gibier à mains nues ; dans ces conditions, le Lord offre sans doute la victime capturée au Héros.

Peu importe si le chasseur revient bredouille. Mais si, compte tenu du

déroulement de la chasse, ou d'après les témoignages d'autres participants, les Héros auraient dû capturer le gibier et ne l'ont pas fait, ils sont évidemment regardés d'un œil désapprouvateur par tout le monde.

En réalité, la seule circonstance vraiment désagréable pour le Héros serait d'être découvert en train de sauver le coupable.

Si un Héros-gibier arrête le braconnier, il est sauvé, mais le Hamouri est perdu; l'un des Guérais le tuera discrètement à un moment ou à un autre. Le Héros qui échoue est pratiquement obligé de se sauver dans la forêt et de retourner chez les Brigantais, ce qui peut même être un avantage, à condition que quelqu'un reste dans la forteresse. S'il est arrêté lui-même comme gibier, le Héros peut être perdu. Pour le sauver, il faudrait que le Maître de Jeu vienne à son secours soit en appelant sur lui l'aide de la magie runique ou des Dieux, soit en lui envoyant quelques espions Brigantais.

Les « libellules de chasse » peuvent aussi créer un peu de suspense, si on les lâche à la lisière de la forêt ; grâce à leur flair et à leur rapidité, il est possible qu'elles «lèvent» une victime. Seul un Héros serait en mesure de repousser à mains nues une bête de cette espèce ou même de la tuer.

La perte d'une de ces bêtes affecte profondément le souverain et a évidemment un effet négatif sur son jugement.

En résumé, il faut faire de cette chasse à l'homme un épisode palpitant qui, en outre, met en jeu les réflexions tactiques et les décisions de la conscience.

Le banquet

Informations générales :

Le Lord proclame une grande fête en l'honneur des visiteurs, pour leur montrer l'hospitalité hamourienne.

Informations particulières :

Le palais lui-même ne se ressent guère des préparatifs de la fête, mais dans les communs, une centaine de domestiques travaillent pendant toute une journée. La table est dressée dans la salle du Trône, comme tous les jours, mais cette fois, c'est une table en U qui laisse un espace libre au centre.

Le souverain inaugure le banquet du haut de son trône, en chantant une chanson à boire et en s'accompagnant de sa harpe-tortue.

Le repas qui suit ressemble à un déjeuner normal, seules différences, il y a ce jour-là deux fois plus à boire et à manger que d'habitude, et le menu est plus exotique aussi. Il comprend des boulettes de volaille à la sauce au lait, des pattes d'ours rouges farcies, du filet de marteau à la crème au vin, du foie de lion grillé, piqué de kiris, de la pâte pochée farcie de miel, et autres délices du même genre ; tous ces mets sont aussi du goût des Aventuriens. Les bruits que l'on fait en mangeant sont beaucoup plus naturels ce jour-là que les autres, et il règne même une atmosphère presque détendue.

L'événement le plus marquant de la fête est la danse de l'épée, au cours de laquelle le danseur exprime ses talents de guerrier. Les Guérais se présentent l'un après l'autre dans l'espace libre laissé par la disposition de la

table, l'épée au clair ; ils exhibent leurs qualités soit dans un duel symbolique, soit dans un combat fictif.

Il faut reconnaître que le Tharounais savent exprimer l'élégance de leur style martial, même dans cette forme artistique qu'est la danse.

Informations réservées au Maître :

Vous pouvez, si vous le jugez bon, mettre quelque peu les Héros dans l'embarras en leur demandant d'exprimer aussi par la danse leur technique de combat. Bien entendu, un Héros dépourvu d'adresse, de charisme ou de talent dans ce domaine se couvrira de ridicule s'il n'est pas capable de s'exécuter, ni même de fournir une ébauche de danse. Les Tharounais trouvent assez pittoresque la démonstration des Héros, même si elle est faite par les plus doués d'entre eux.

La description de ce spectacle dépendra de l'humeur de vos joueurs. S'ils sont déjà saturés de « bonnes manières » en usage chez les Tharounais, réduisez-les à une scène de courte durée. S'ils ont envie de donner pour une fois libre cours à leurs talents et à leur fantaisie ailleurs que sur un champ de bataille, vous pouvez leur en laisser la possibilité.

L'exécution

Informations réservées au Maître :

Si, jusqu'alors, les Héros n'ont rien fait pour libérer les prisonniers, il va falloir qu'ils se hâtent: les trois Brigantaïs sont amenés devant le Lord pour passer en jugement.

Chacun des notables de la forteresse, autrement dit les habitants mâles du palais, vous diront que le juge a lancé son expédition ; il veut éclaircir l'affaire de la disparition de Haram Shamazin. Dicunja'lbrito fonde son raisonnement sur le versement incomplet des tributs de la part des villageois et sur d'autres

indices encore, pour conclure que son prédécesseur a été tué par les Brigantaïs. C'est pourquoi, suivant la conception typiquement tharounaise de la justice, l'expédition se saisit des premiers Brigantaïs qui lui tombent sous la main et les déclare coupables.

Contre toute attente, les trois prisonniers n'ont pas subi de tortures excessives : en capturant trois guerriers chevronnés, le Lord avait cru mettre la main sur le gros de la troupe des Brigantaïs, et les prisonniers ont réussi à lui laisser ses illusions.

C'est pourquoi il n'y avait pas de raison de se faire du souci pour eux.

Informations générales :

Uniquement vêtus d'un pagne, les trois Brigantaïs sont amenés dans la salle du Trône par huit Guérais. Batou a les fers aux poignets et quatre des Guérais sont occupés à lui maintenir les bras avec les chaînes qui y sont accrochées.

Derrière eux, trois autres Guérais marchent en portant les armes des Brigantaïs.

Informations réservées au Maître :

Il ne faut pas oublier que les Brigantaïs pensent qu'il ont été trahis ; d'autre part, ils ne savent rien de l'opération de libération en cours ; aussi risquent-ils de tirer la seule conclusion logique dès qu'ils voient les Héros à la Cour du Lord. Certes Batou est assez intelligent, mais comme il est aussi très impulsif, il pourrait jeter toute sa haine à la tête de ceux qu'il prend pour des traîtres. Le Maître de Jeu peut, s'il le veut, forcer les Héros à agir en conséquence.

Informations particulières :

Devant toute la Cours rassemblée, le juge relate ses enquêtes et présente ses accusations. Comme Batou, tout renégat qu'il soit, n'en reste pas moins un Maître d'Armes « à la poitrine constellée de médailles », le Lord lui permet de se défendre. La défense de Batou se

limite à quelques mots seulement : « Souverain de l'Ile Hamour ! Je n'ai pas vu ton juge et je ne l'ai pas tué, mais si je l'avais vu, je l'aurais tué ! »

Une murmure d'irritation accueille ces paroles, et le Lord attend que le calme soit revenu dans l'assistance, puis il déclare les trois Brigantaïs coupables de la mort du juge Haram Shamazin et condamne Batou, en sa qualité de Maître d'Armes, à être décapité, et les deux autres Brigantaïs à être jetés aux jeunes fauves dans le terrarium de la kyma.

Ashi et l'autre jeune prisonnier commencent à se démener comme des sauvages dans leurs liens, tandis que les quatre Guérais forcent Batou à s'agenouiller avec les chaînes. Sur un signe du Lord, le nouveau juge Dicunja'Ibrito tire son sif et descend les marches.

Informations réservées au Maître :

Le moment est venu de passer aux actes. Si les Héros n'entreprennent encore rien d'eux-mêmes, le Maître de Jeu peut, par exemple, à la manière classique, faire intervenir John Wayne, suivi du Septième de Cavalerie, ou plutôt, dans la mesure où cela lui est possible, faire surgir Sanyarin et les Brigantaïs qui, tout d'un coup, ont découvert une entrée secrète. Il est très possible que vous et votre groupe de joueurs, vous préféreriez cette solution-là ; nous ne voulons donner ici, aucune directive.

De toute façon, c'est le suspense !

Actions secrètes

Par « actions secrètes », on entend en premier lieu, les interrogatoires que font subir les Héros aux habitants de la forteresse pendant leur séjour, et l'exploration des lieux.

Tout d'abord, nous décrivons ici quelques types d'habitants que les Héros peuvent rencontrer en un endroit et à une occasion laissés au libre choix du Maître de Jeu. Pour déterminer la réaction des personnes interrogées aux questions qu'on leur pose, une valeur de loyauté leur est attribuée, qui peut être mise à l'épreuve, comme pour les armes, afin de savoir si la personne en question soutient son souverain ou pas.



Premiers informateurs

Informations réservées au Maître :

La première source d'informations internes sera vraisemblablement fournie par les pages, dans la mesure, bien entendu, où ils auront été mis au service des Héros. Dans le cas contraire, il est possible que des jeunes Guéraïs et des aspirants Guéraïs se soient liés d'amitié avec eux, par exemple en venant les regarder dans leurs cages et peut-être leur apporter à manger. Ces informateurs sont des enfants de six ans environ ; ils ne peuvent donc donner que des indications très simples, en rapport avec leur âge (leur valeur de loyauté se situe entre 12 et 14). En même temps, les Héros doivent prendre garde, et songer à toutes les intrigues que connaissent ces enfants ou qu'ils ont peut-être tissées aussi eux-mêmes, et à tous les secrets auxquels ils ont déjà été initiés.

En particulier, il faut rappeler aux Héros que, quelques années plus tard, ces mignons petits garçons deviendront des oppresseurs comme tous les autres et que, il n'y a pas si longtemps, les oppresseurs d'aujourd'hui étaient aussi de gentils garçonnets. En d'autres termes : l'ennemi, ce ne sont pas les Tharounais, mais le système social qui les oblige, à tous les niveaux, à agir et à se comporter d'une manière qui leur répugne – ou leur répugnerait s'ils connaissaient autre chose.

Le page Hamrit est l'un des fils du juge Haram Shamazin ; mais apparemment, ce n'est pas la mort de son père qui l'attriste, mais la perte de statut entraînée par sa situation d'orphelin. Sur les projets de son frère Nahir (cf. « Le Règlement de Comptes »), il ne sait rien et ne dit rien.

Personnalités importantes

Informations réservées au Maître :

Il est évident que l'on ne peut pas compter beaucoup sur l'aide des Maîtres d'Armes : leur valeur de loyauté est pourtant considérable. Quant aux intrigues qu'ils tissent entre eux, elles ne semblent d'aucune utilité aux visiteurs étrangers. Shariv Hassanin, le premier des Maîtres d'Armes, reconnaissable au grand nombre de ses scarifications rituelles, nourrit une animosité féroce contre le nouveau juge Dicunja'Ibrito qui lui a fait concurrence pendant toute sa vie. Le cas échéant, Shariv lui-même peut se servir des héros pour nuire au

juge, d'une manière ou d'une autre. La valeur de loyauté du Maître d'Armes est de 19 (pour les valeurs, cf. « Le Règlement de Comptes »).

Le plus âgé des deux gardes de portes Guérais (R15), un vétéran de cinquante ans, est le seul qui soit au courant du secret du puits (B1). Evidemment, il n'en parlera pas aux personnes qu'il considère comme des ennemis de Sarah Hamour. En revanche, il peut aborder ce sujet au cours d'une conversation avec un hôte amical et donner quelques détails ; il décrit alors la galerie comme un simple couloir d'évasion et il ne songe pas un instant que l'on pourrait l'utiliser aussi dans le sens opposé.

La famille du Lord

Informations réservées au Maître :

La première épouse en veut profondément à Masha qui la domine par sa beauté et ses qualités et lui a pris sa place ; de plus, le Lord lui a pris son fils aîné, affligé de deux pieds-bots et l'a fait disparaître, et elle en rend également Masha responsable. Aussi sa valeur de loyauté ne dépasse pas 14.

Au cas où votre groupe de joueurs aimerait ces situations enchevêtrées, vous pourriez vous arranger pour que le jeune Amach aux pieds-bots, qui est d'ailleurs presque un adulte déjà, soit réduit au rôle de serviteur et vive près de la kyma, à l'écart de la forteresse (K17). Les épouses du souverain n'ont pas le droit d'y aller, du moins sans l'autorisation de leur mari. Personne ne connaît la véritable identité du « valet d'écurie » boiteux, sauf le défunt Haram Shamazin, que le Lord avait chargé en son temps de reléguer quelque part ce fils dont il ne voulait pas. Il est possible aussi que la souveraine vieillissante confie son secret aux Héros, que ceux-ci découvrent le jeune homme, devinent son origine et s'occupent de lui. Déjà spolié par son père de son droit d'aînesse au profit de son frère Aruin, le jeune homme est très malheureux et déteste ses parents adoptifs (loyauté : 5).

A l'inverse, Masha a très peur de la vengeance de la première épouse ; elle craint en particulier d'être empoisonnée ou victime de la sorcellerie. Mais comme elle a de l'estime pour son époux, dans la mesure où ceci est possible, étant donné les circonstances, sa valeur de loyauté est de 19.

Aruin, l'héritier du souverain, déteste aussi son père, ce qui semble presque normal. Dans la hiérarchie tharounaise, il est difficile à une dynastie de se maintenir au pouvoir pendant toute une génération ; aussi le jeune homme a-t-il peu de chances de monter sur le trône à la mort de son père. C'est pourquoi il a intérêt à être en bons termes avec le successeur présomptif, le nouveau juge Dicunja'Ibrito. Aruin passera sans doute sa Shin Dara au cours des trois cents jours à venir.

Pour l'instant, il n'est donc qu'un Guérai ordinaire, qui a seulement un peu plus d'influence que les autres, mais aucun privilège, car son père s'y oppose formellement ; ainsi, par exemple, il aurait pu faire de lui son porteur d'armes (loyauté : 13), mais s'en est bien gardé.

Il en est de même pour ses trois frères, qui mettront encore plus longtemps que lui à parvenir au rang de maîtres d'armes ; mais ils ne peuvent espérer, eux, hériter chacun un peu

du pouvoir de leur père (loyauté : 16), qu'après

la mort d'Aruin, qu'ils doivent sans doute souhaiter.

Autres dignitaires

Informations réservées au Maître :

Les Numinaïs, obligés d'effectuer leurs dangereux voyages sans la pierre runique « Eau », et les Kymanaïs autorisés à utiliser la rune « Esprit » du Lord, sont féroce ment jaloux les uns des autres. Ils sont convaincus que le souverain possède la pierre runique qu'il leur faut.

Or, c'est le Maître de Jeu qui fixe le choix des runes suivant le nombre des joueurs et leurs préférences ; c'est lui qui décide s'il est vrai ou faux que le souverain possède la pierre runique qu'il leur faut. S'il y a un druide parmi les Héros, l'information concernant la rune « Esprit » est fausse aussi, cela va de soi.

Mais il est important que Numinaïs et Kymanaïs, ainsi que leurs amis respectifs, soient des rivaux acharnés et ne manquent jamais une occasion de se jouer réciproquement des vilains tours. On pourrait encore envenimer la situation en révélant des secrets gênants à quelqu'un qui semble partager leur aversion, mais qui a plus de pouvoir ou au moins dispose d'autres moyens d'action. Leur loyauté varie de 12 à 18.

Le goûteur est un haut Guéraï sans grandes perspectives d'avancement ; il souffre de la manie de la persécution, déterminée par sa fonction. Il est plus ou moins convaincu que les mets qu'il doit toujours goûter avant tout le monde le feront mourir un jour ou l'autre, non pas parce que l'on cherche à empoisonner le souverain, mais parce qu'on cherche à l'atteindre, lui.

Les membres du personnel

Le personnel domestique de la forteresse comprend environ cinq cents personnes. Les serviteurs dont la liste suit peuvent être soit des PNJ à qui le Maître de Jeu confie un rôle plus précis, soit tout simplement des échantillons de noms, de spécialités et de capacités qu'il peut attribuer aux membres du personnel.

Manani, serviteur du temple, vêtements multicolores

CO : 9 ; IN : 11 ; CH : 12 ; AD : 13 ; FO : 10 ; EV : 28 ; EN : 38 ; CM : 13 ; LO : 19.

Zugassa, porteur de plats, vêtements bleu clair

CO : 11 ; IN : 11 ; CH : 12 ; AD : 13 ; FO : 12 ; EV : 32 ; EN : 44 ; CM : 13 ; LO : 15.

Emaner, allumeur de chandelles, vêtements bleu clair

CO : 13 ; IN : 11 ; CH : 12 ; AD : 12 ; FO : 10 ; EV : 31 ; EN : 41 ; CM : 13 ; LO : 18.

Omakani, laveur, vêtements de couleur rose

CO : 10 ; IN : 11 ; CH : 12 ; AD : 13 ; FO : 11 ; EV : 28 ; EN : 39 ; CM : 13 ; LO : 17.

Thota, couturier, vêtements de couleur rose

CO : 10 ; IN : 12 ; CH : 10 ; AD : 13 ; FO : 18 ; EV : 30 ; EN : 38 ; CM : 14 ; LO : 11.

Kairasa, brodeur, vêtements de couleur rose

CO : 08 ; IN : 11 ; CH : 11 ; AD : 14 ; FO : 10 ; EV : 27 ; EN : 37 ; CM : 11 ; LO : 15.

Turragamo, premier cuisinier, vêtements jaunes, collier de quartz

CO : 09 ; IN : 13 ; CH : 12 ; AD : 13 ; F0 : 08 ;
EV : 29 ; EN : 37 ; CM : 15 ; LO : 18.

Opöni, cuisinier, vêtements jaunes

CO : 10 ; IN : 11 ; CH : 11 ; AD : 12 ; F0 : 10 ;
EV : 31 ; EN : 41 ; CM : 11 ; LO : 15.

Sei Kuala, brasseur, vêtements jaunes

CO : 11 ; IN : 12 ; CH : 10 ; AD : 13 ; F0 : 12 ;
EV : 36 ; EN : 48 ; CM : 14 ; LO : 14.

Bolo, porteur d'eau, vêtements jaunes

CO : 11 ; IN : 08 ; CH : 11 ; AD : 11 ; F0 : 14 ;
EV : 34 ; EN : 48 ; CM : 12 ; LO : 17.

Tamba, porte-faix, vêtements jaunes

CO : 11 ; IN : 10 ; CH : 10 ; AD : 12 ; F0 : 14 ;
EV : 35 ; EN : 49 ; CM : 12 ; LO : 09.

Caawo, magasinier, vêtements jaunes

CO : 10 ; IN : 11 ; CH : 11 ; AD : 12 ; F0 : 13 ;
EV : 33 ; EN : 46 ; CM : 13 ; LO : 11.

Dshinsha, carreleur, vêtements jaunes

CO : 10 ; IN : 09 ; CH : 10 ; AD : 12 ; F0 : 10 ;
EV : 25 ; EN : 35 ; CM : 09 ; LO : 15.

Arumaran, ponceur de métaux, vêtements blancs

CO : 11 ; IN : 11 ; CH : 11 ; AD : 13 ; F0 : 11 ;
EV : 34 ; EN : 45 ; CM : 13 ; LO : 13.

Somdarsimala, conservateur des effigies, vêtements blancs

CO : 12 ; IN : 12 ; CH : 11 ; AD : 14 ; F0 : 10 ;
EV : 28 ; EN : 38 ; CM : 16 ; LO : 18.

Pem'Suina, maître-maçon, vêtements blancs

CO : 12 ; IN : 12 ; CH : 11 ; AD : 12 ; F0 : 11 ;
EV : 23 ; EN : 34 ; CM : 16 ; LO : 15.

Ogylvi, charpentier, vêtements blancs

CO : 12 ; IN : 11 ; CH : 10 ; AD : 13 ; F0 : 12 ;
EV : 32 ; EN : 44 ; CM : 13 ; LO : 14.

Rakwe Dhar, sculpteur de charpentes, vêtements blancs

CO : 12 ; IN : 12 ; CH : 11 ; AD : 14 ; F0 : 11 ;
EV : 30 ; EN : 41 ; CM : 16 ; LO : 20.

Ytuulu, balayeur de rues, vêtements blancs

CO : 11 ; IN : 09 ; CH : 10 ; AD : 12 ; F0 : 12 ;
EV : 29 ; EN : 41 ; CM : 09 ; LO : 10.

Taregan, aide-forgeron, vêtements gris

CO : 12 ; IN : 12 ; CH : 09 ; AD : 12 ; F0 : 12 ;
EV : 37 ; EN : 49 ; CM : 14 ; LO : 17.

Nodagasha, gardien de la kyma, vêtements verts, bâton en bois

CO : 11 ; IN : 12 ; CH : 13 ; AD : 13 ; F0 : 12 ;
EV : 40 ; EN : 52 ; CM : 18 ; LO : 15.

Aruto, gardien de la kyma, vêtements verts

CO : 12 ; IN : 11 ; CH : 11 ; AD : 12 ; F0 : 13 ;
EV : 36 ; EN : 49 ; CM : 15 ; LO : 16.

Etoga, porteur de fourrage, vêtements verts

CO : 10 ; IN : 09 ; CH : 11 ; AD : 11 ; F0 : 14 ;
EV : 32 ; EN : 46 ; CM : 11 ; LO : 12.

Ruarta, fabricant de cages, vêtements verts

CO : 11 ; IN : 12 ; CH : 11 ; AD : 13 ; F0 : 13 ;
EV : 34 ; EN : 47 ; CM : 14 ; LO : 14.

Haxalu, magasinier, vêtements verts

CO : 10 ; IN : 11 ; CH : 11 ; AD : 12 ; F0 : 10 ;
EV : 31 ; EN : 41 ; CM : 11 ; LO : 15.

Il n'est pas nécessaire d'indiquer les valeurs de combat de chacun des serviteurs, artisans et non-guerriers, car, de toute façon, ils ne sont pas capables de livrer un véritable combat.

Si un Héros veut tuer un de ces Tharounais subalternes, pour s'assurer de son silence par exemple, il n'aura aucun problème avec le combat ; mais il devra veiller à ne pas attirer l'attention pour que l'on ne découvre pas le meurtre un peu plus tard.

En cas de besoin, tous les serviteurs ont les valeurs suivantes: PR: 0, et dans la mesure où il n'y a pas d'autre indication précise, AT: 8 et PRD: 6 ; mais, pratiquement, ils se contenteront de parer les attaques ennemies. Tout cela suppose bien entendu que le serviteur ne considère pas l'attaque dont il est l'objet comme un châtiment ou une action relevant de la justice, car, dans ce cas, il la supportera sans aucune tentative de parade.

Autres habitants

Informations réservées au Maître :

Pour tous les autres habitants de la forteresse et de la ville, tout questionnaire ou autre contact avec les héros se traduira simplement par une épreuve de loyauté. Celle-ci sera modifiée comme suit

- Epreuve de loyauté réussie (sans autre facteur de modification) : tous les deux points au-dessous de la valeur de loyauté (arrondi) -1

- Epreuve de loyauté ratée (sans autre facteur de modification) : tous les deux points au-dessus de la valeur de loyauté (arrondi) +1

- Le questionneur réussit l'épreuve de CH, d'IN, ou d'APT (persuasion, conviction, psychologie, etc.): tous les deux points au-dessous de la valeur de l'épreuve +1

- Le questionneur rate cette épreuve : tous les deux points au-dessus de la valeur de l'épreuve -1

- Différence de position entre questionneur et questionné (Maître d'Armes/Grand-Azaraï/invité d'honneur – haut Guéraï/hôte/Guéraï ordinaire/« bête curieuse » - serviteur/prisonnier/paysan), pour chaque échelon + 1

- La conversation pourrait être observée par un tiers -1

- La conversation pourrait être interrompue par un tiers -1

- La conversation pourrait être épiée par un tiers -1

Voici comment traduire le résultat de l'épreuve de loyauté modifiée sur le comportement du personnage interrogé

Dé	Comportement	
Au-dessous de 1	Le sujet est d'une loyauté fanatique et, pour assurer sa vie présente et sa vie dans l'au-delà, il ment aux conspirateurs, les espionne, les vole, les attire dans un piège ou les attaque ; il fait tout ce qui peut leur nuire au maximum et le servir, lui, au maximum.	
1 à 3	Un sujet loyal se refuse à révéler ou même à faire quoi que ce soit qui pourrait nuire à son souverain, le Lord, ou même à la Société. Souvent, il communique certaines questions suspectes à un ami ou à ses supérieurs. Le cas échéant, cette démarche peut être considérée comme une intrigue, une tentative de dénonciation des étrangers. 11 peut être intéressant d'avoir l'avis de l'ami ou des supérieurs à qui ont été transmises les questions suspectes.	11 à 14
4 à 6	Le questionné réagit d'une façon désagréable qui peut friser l'impolitesse; il déteste les étrangers, les questions et les intrigues ; ou bien il considère que son travail présent est plus important que les questions qu'on lui pose.	15 à 18
7 à 10	Le sujet est trop méfiant, trop prudent ou prévenu par de mauvaises expériences antérieures pour dire quoi que ce soit, mais il tient néanmoins à respecter les règles de la politesse. Ou bien ses réponses ne disent rien, ou bien elles sont fausses, ou bien encore il refuse de répondre avec ou sans prétexte.	19 à 20
		Le questionné réagit poliment, mais ne donne que des réponses hésitantes et incomplètes, soit parce qu'il est idiot, soit parce qu'il est trop astucieux, soit encore parce que le questionneur ou la situation ne lui plait pas.
		Le questionné est extrêmement bavard et donne les informations souhaitées avec une certaine candeur. Il est fier de ses fonctions, de sa position, de son pays, de la civilisation tharounaise ou du fait qu'on l'interroge.
		Le questionné est coopératif, il donne même des renseignements secrets. Il peut aussi donner des informations supplémentaires pour nuire à certains ennemis ou pour nuire au système. 21 et + Le sujet se déclare prêt à entrer dans la conspiration, quelle qu'elle puisse être, au titre d'informateur, d'espion, de voleur, de terroriste, de guerrier ou de racoleur; il peut même s'offrir de lui-même à jouer l'un de ces rôles. Il n'a besoin d'aucun talent particulier pour cela et peut éventuellement causer de grands dommages.
		Cette méthode peut paraître assez compliquée, mais elle doit apprendre aux joueurs qu'il est toujours très risqué d'interroger un habitant de la forteresse et que cela nécessite quelque réflexion.

Exploration des lieux

Informations réservées au Maître :

Il n'y a aucun danger à circuler dans les logis d'habitation et les lieux de travail du personnel : pas un serviteur n'oserait en interdire l'entrée à un Maître d'Armes ou à un hôte du Lord, et personne ne lui fera de reproches, même après coup. Si les inspections se prolongent et si elles sont particulièrement ostensibles, elles risquent de faire du bruit et de

parvenir par des voies indirectes jusqu'aux oreilles des autorités.

Dans le secteur des Guéraïs et des Kymanaïs, les Héros pourraient rencontrer de la résistance de la part des « maîtres du logis », si leur statut est contestable. Mais ces pièces restent souvent inoccupées, ou du moins uniquement occupées par les familles des Guéraïs et des Kymanaïs, qui accepteront

toujours les visites sans opposer la moindre résistance.

En revanche, explorer l'intérieur du palais est toujours une opération extrêmement difficile, quant aux Maîtres d'Armes, ils vont et viennent à longueur de journée dans leurs appartements privés. Il ne faut pas s'attendre non plus à ce que les épouses des Maîtres d'Armes cachent une perquisition par respect pour les visiteurs.

Dans la forteresse, les portes ne se ferment pas à clef, on ne peut que les verrouiller ; une porte verrouillée est tabou pour tout le monde, sauf pour les personnes autorisées et pour les supérieurs hiérarchiques.

Il dépend de leur statut que les Héros puissent ou non quitter la forteresse. Tous les

Guérais se montrent d'une extrême soumission avec les hôtes officiels de la Cour. Il faut noter d'ailleurs que la présence des Héros en qualité d'hôtes officiels de la Cour se propage comme une traînée de poudre. Il n'empêche que toutes leurs entrées et sorties sont communiquées à qui de droit. En revanche, il est interdit à de simples visiteurs de quitter la forteresse sans être accompagnés.

On ne trouve pratiquement aucun document écrit à l'intérieur de la forteresse, mais de très nombreuses tablettes de bois, d'argile ou de pierre, au moins chez les représentants des couches supérieures de la société. La plupart de ces tablettes sont gravées de textes religieux, rituels ou poétiques, écrits dans une sorte de « tharounais ancien » que les Héros auront du mal à déchiffrer, même s'ils parlent assez bien la langue.

Contact avec les Brigantais

Informations réservées au Maître :

En préparant ensemble leur opération générale, les rebelles peuvent choisir à leur gré la manière dont ils envisagent la transmission des informations aux Brigantais et le signal de l'attaque. Le second point important est le contact direct entre les Brigantais et les Héros.

Dans toute cette affaire, étant donné les connaissances des Héros, ce sont eux qui continuent à jouer les premiers rôles : ceux de chefs ou d'éclaireurs, pour poster aussi vite que possible des groupes de Brigantais à des

endroits sûrs ou d'importance stratégique, ou pour organiser des retraites ou des regroupements. Ils peuvent aussi communiquer verbalement leurs connaissances aux Brigantais, ou sous forme de plans, afin d'avoir les mains libres pour agir de leur côté.

S'il n'ont pas les informations nécessaires, les Brigantais s'éparpillent et se perdent dans le dédale des ruelles et des bâtiments. Sans doute n'ont-ils pas à craindre que les Guérais de la forteresse leur tendent une embuscade ; mais quand on connaît les lieux, on a tout avantage à choisir à bon escient l'emplacement et l'heure de l'attaque.

Le Règlement de Comptes

Il faut que chacun des Héros ait la chance de finir le combat par un grand duel. Vous trouverez ci-après la liste des meilleurs guerriers du seigneur de l'île et de leurs caractéristiques. Chacun d'eux pourrait rencontrer un héros isolé dans n'importe quelle partie de la forteresse. Les Héros ne sont pas nombreux ; ils peuvent aussi engager

plusieurs duels, ou bien encore le Maître de Jeu peut expliquer que les autres ont été tués par Sanyarin, par Batou après sa libération, ou par un autre Brigantäi. Mais il est possible aussi que les adversaires en question aient pu s'échapper et retrouvent les Héros dans une autre aventure pour les attaquer de nouveau.

Le fils du juge

Informations réservées au Maître :

Dès que les Héros attaquent et dévoilent leurs véritables intentions, le jeune Nahir Shamazin fait une apparition soudaine.

Informations particulières :

Il se précipite vers les Héros, et s'écrie : « Lequel d'entre vous est le meurtrier de mon père ? »

Informations réservées au Maître :

Nahir est bien l'héritier des pierres runiques de son père. Depuis la mort d'Haram, il a suffisamment eu l'occasion de déchiffrer ces pierres pour soupçonner au moins les Héros du meurtre du juge ; à ses yeux, leur comportement actuel confirme aussi ce soupçon. Au cas où les Héros veulent intervenir dans le duel, vous expliquerez aux joueurs que, de toute façon, le jeune Guérä est moins fort, et qu'il est préférable que leur combativité s'emploie ailleurs.

Nahir Shamazin, Guérä du 12^e niveau.

CO : 13 ; IN : 14 ; CH : 13 ; AD : 14 ; FO : 14 ; EV : 76 ; EN : 90 ; EA : 0 ; VI : 1 ; CM : 38 ; LO : 19 ; PR : 5 ; AT : 14(16) ; PRD : 13(14) ; PI : 1D + 7

	6		
0	0		0
4	5		1
	0	0	
	3	2	

En plus d'un sif, Nahir se sert d'un agrippeur (bonne occasion de présenter cette arme qui est assez controversée parmi les Maîtres d'Armes). Il ne se sert de son agrippeur que contre un adversaire plus fort que lui, en neutralisant de la main gauche l'arme de son ennemi et en l'attirant vers lui, ce qui impute aux valeurs d'attaque et de parade de celui-ci un malus de 5, et aux siennes un malus de 1 seulement.

Le Lord

Informations réservées au Maître :

L'équipement porté par le Lord varie évidemment avec chaque situation, d'autant

plus que les Héros attendront probablement pour attaquer le moment où les adversaires seront le plus mal équipés.

Mais, dans la mesure du possible, le Lord profitera de son privilège de souverain pour se retirer et ne revenir sur le champ de bataille qu'une fois dûment équipé.

Son grand estoc est une arme magique qu'il a dédiée à Nanurta, déesse de la fécondité.

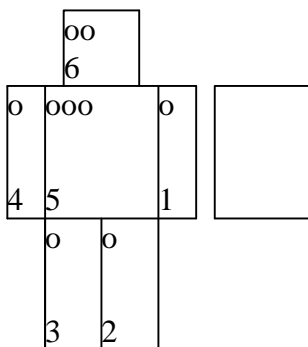
Il faut rappeler à ce sujet que les produits des récoltes des Hamouris sont sa principale source de revenus.

Aidan Danhamour, Seigneur de l'île, 26^e niveau

C0 : 16 ; IN : 18 ; CH : 17 ; AD : 13 ; FO : 16 ; EV : 92 ; EN : 108 ; EA : 141 ; VI : 3 ; CM : 70 ; LO : 20 ; PR : 9 ; AT : 16(18) ; PRD : 14(17) ; PI : 1D+8

Spécialisation Grand estoc : AT+2 / PRD+1

Accoutumance Saurienne : AT+1 / PRD+2



Grand estoc « Nanakislzra » (en or)

Constitué par une saurienne, des targettes et un coppet, l'équipement du Lord est d'une telle qualité qu'il donne à celui qui le porte une valeur de PR: 8, mais il est lourd et le gêne dans ses mouvements à l'égal d'un équipement de valeur PR : 7, il ne profite de cet avantage

de protection que quand il porte ensemble les quatre pièces de l'équipement.

En outre, il porte habituellement aussi un bouclier.

La spécialisation des armes n'apporte rien non plus au Lord, car, de toute façon, les valeurs du grand estoc ne sont pas négatives. L'accoutumance à l'équipement trouve son plein effet à cause du poids de la saurienne. Le grand estoc est en or, qui n'est pas un métal magique ; mais il a été tellement bien fabriqué qu'il possède certaines capacités magiques, surtout en ce qui concerne le rythme du combat et la perforation des équipements adverses (c'est-à-dire des attaques de Maîtres et des points d'impacts).

Si le Lord constate qu'il a des ennemis déloyaux, il essaie de se présenter au combat dans ses appartements privés où il pourra aussi chercher refuge.

Il engage alors ses quatre libellules de combat, des bestioles de la longueur d'un bras, qui sont assoiffées de sang (pour les valeurs, cf. « Le Livre des Règles ») et se jettent sur toutes les personnes présentes, sauf sur leur maître.

Tant qu'on ne les rappelle pas d'un claquement de la langue, elles se battent jusqu'à la mort. Si une libellule est tuée aussitôt après une attaque réussie, ses mâchoires restent fichées dans la chair ou dans l'équipement de sa victime et ne peuvent être dégagées que par une opération douloureuse. Après la mort de Haram, le Lord reste le seul maître des runes magicien, parmi les Guérais, et il va mettre largement à profit cet avantage, dans les limites du code des Maîtres d'Armes.

Sauf dans le cas où les joueurs ne désirent pas voir se prolonger l'aventure, le Lord peut organiser sa fuite en détruisant une pierre runique « Air » qu'il porte sur lui constamment par mesure de sécurité. Il se produit un formidable souffle d'air, analogue à une explosion, et les Héros voient disparaître le

souverain à travers le plafond, comme un fantôme inaccessible. Le seigneur de l'île sera presque toujours accompagné de son porteur d'armes (valeurs équivalentes à celles d'un candidat à la Shin Dara). Pendant le combat,

celui-ci se tient à l'écart, mais dès qu'il voit s'enfuir le souverain, un vif sentiment de l'honneur s'éveille en lui et il se jette contre les ennemis pour offrir sa vie en sacrifice.

L'Azaräi de Sindayru

Informations réservées au Maître :

Dès qu'il se rend compte de l'ampleur de l'attaque, l'Azaräi de Sindayru essaiera de se retirer dans son temple pour bien afficher sa position de neutralité ; au début, il prend la bataille pour une simple prise de pouvoir qui ne l'intéresse pas tant que les lois des Nouveaux Dieux sont respectées.

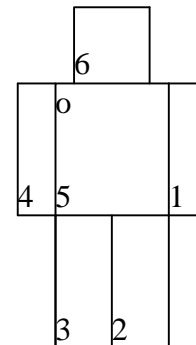
Mais si le temple et lui-même sont attaqués, il lutte jusqu'à la mort, car il a la conviction profonde de trouver une place dans l'Au-delà. Les deux GrandsAzaräi portent leur lourde robe sacerdotale qui leur offre tout de même une certaine protection. L'Azaräi de Sindayru est aveugle, mais il a sur lui l'« amulette aux yeux » qui lui procure certaines perceptions sensorielles, ce qui cache presque son infirmité. Il n'a reçu qu'une médiocre formation dans l'art martial et est seulement armé d'un poignard orné de bijoux.

Au cours du combat, il semble toujours deviner d'une façon étonnante d'où lui parviendra l'attaque suivante – mieux qu'un voyant. Tant qu'il possède l'énergie karmique, il peut se « payer » une parade réussie, en ajoutant à un lancer de dé un point de karma pour chacun des yeux qui lui manquent. Ne révélez à personne ce mécanisme aux joueurs ; contentez-vous de leur parler du style de combat de l'aveugle et de son assurance inquiétante.

Dshaj Athar, Azaräi de Sindayru du 22^e niveau

CO : 16 ; IN : 20 ; CH : 19 ; AD : 14 ; DI : 10 ; EV : 44 ; KA : 81 ; EN : 54 ; VI : 3 ; CM :

64 ; LO : 22 ; PR : 1 ; AT : 14(14) ; PRD : 11(15) ; PI : 1D + 1



Si un Tharounais assiste à l'attaque de l'un des Grands-Azaräis, il est épouvanté : tous les habitants de la forteresse préfèrent se sacrifier eux-mêmes plutôt qu'assister au massacre d'un saint homme. Même les Brigantais qui suivent la scène sont paralysés par la peur. Si les Héros remportent une très nette victoire sans être touchés par la malédiction immédiate des Nouveaux Dieux, les Tharounais se sentent profondément bouleversés dans leur foi – ce qui, bien entendu, ne peut que convenir à leurs adversaires.

Mais, à l'inverse, la moindre faiblesse des rebelles est interprétée comme la preuve de la toute-puissance des Dieux et pourrait même inciter quelques Brigantais à des actes dictés par le désespoir et le remords. Expliquez bien aux Héros que même si les Brigantais sont leurs fidèles alliés, même s'ils sont des renégats, ils n'en restent pas moins de Tharounais avec toutes leurs spécificités. Tous les Brigantais se considèrent comme co-responsables des actions commises par les Héros. Si ceux-ci violent des tabous, il vaut mieux pour eux être sans conteste dans leur bon droit.

En ce qui concerne les miracles, les sept Azaraïs réagissent de la même manière. Quand la situation devient vraiment très grave, tous, même les deux Grands-Azaraïs qui ont une énergie karmique supérieure à celle des autres, considèrent qu'il est plus important de prouver la puissance de leur Dieu par des miracles spectaculaires que de sauver leur vie.

Si un Azaraï est tué, surtout au cours d'un combat déloyal, il lance la « malédiction de l'Azaraï mourant ».

L'aveugle agonisant, étendu sur le sol, tend la main vers son meurtrier et siffle entre ses dents: « Sois maudit ! Que la connaissance te reste à jamais fermée ! » Par la suite, le Héros maudit par l'Azaraï perd tous les cinq jours un point d'intelligence. Mais attention de bien respecter la déchéance progressive nécessitée par le rôle : de vétéran ingénieux qu'il était, le Héros devient un aventurier sans maturité, puis, quand il se rapproche de IN : 8, un paysan

primitif, un humanoïde, un singe, etc., suivant les directives données par le Livre des Règles 1.

Si le Héros n'a pas été délivré avant d'avoir régressé au niveau d'un ascaride, le joueur doit envoyer provisoirement son Héros à la retraite, jusqu'à ce que ses amis et son personnage de remplacement le sauvent. Ce sauvetage nécessite l'intervention totale, et pendant plusieurs jours, d'un prêtre de Tsa, de Hésinde ou de Péraïne ; il se peut aussi qu'un exploit accompli à Tharoune incite l'une des déesses aventuriennes à accomplir un grand miracle.

En plus l'effet produit sur les Héros, une malédiction de ce genre touche aussi profondément les Brigantais ; en effet, ceux-ci attendent dans l'angoisse de voir quels seront les Dieux qui se montreront les plus forts dans un avenir prochain.

L'Azaraï de Zirraku

Informations réservées au Maître :

Dans l'ensemble, les informations concernant le comportement de l'Azaraï de Zirraku sont les mêmes que pour son collègue « clair ».

Il possède un, fendoir dont il se sert avec une très grande habileté. Bien entendu, il ne le porte pas constamment avec lui ; il n'est donc armé que lorsqu'il a pu aller chercher l'arme dans son temple. Mais il va faire tout son possible pour au moins mourir avec le fendoir en main ; par exemple, il demandera, à la manière d'un Maître d'Armes, qu'on lui laisse cette chance, mais sans s'humilier ou s'abaisser. Si, parmi les Héros, il y en a un qui aimerait posséder un fendoir pour se battre, il lui faudra gagner l'arme au combat et non pas la prendre plus tard au cours d'une perquisition dans les temples.

En mourant, l'Azaraï de Zirraku lance la malédiction suivante à son meurtrier : « Que mon sang retombe sur toi ! » A la suite de cette malédiction, le meurtrier de l'Azaraï sera condamné à « voir rouge » chaque fois qu'il apercevra une tache rouge-sang qui lui rappellera la robe de sa victime. Une ivresse sanguinaire s'emparera de lui et il se mettra aussitôt à attaquer sans distinction toutes les personnes qui l'entourent. Il ne se calmera qu'après avoir versé une certaine quantité de sang (y compris le sien) ou perdu connaissance. Cette malédiction peut le poursuivre jusqu'à la fin de sa vie, si rien n'est fait pour la neutraliser. Dans ce cas-là, les divinités qui peuvent lui venir en aide seront plutôt Praios ou Hésinde.

Bendar Uchqual, Azaraï de Zirraku, 19^e niveau



CO : 16 ; IN: 15 ; CH : 17 ; AD : 13 ; FO :
 15 ; EV : 52 ; EA : 53 ; EN : 67 ; VI : 3 ; CM :
 53 ; LO : 22 ; PR : 1, AT : 12(18) ; PRD :
 11(17) ; PI : 4D + 3

	0	
	6	
	0	
4	5	1
	0	0
	3	2

Le juge

Informations réservées au Maître :

Le juge se hâte d'aller dans la salle du Trône afin de se présenter pour l'ultime combat. S'il peut s'équiper, il porte un grand haubert, un coppet, des targettes et un grand bouclier ; il est armé d'un sif en métal noble et finement ouvragé ; il ne possède pas encore depuis longtemps le titre de juge.

Comme le sif n'entraîne pas de retenues, le juge ne tire aucun avantage à combattre avec cette arme.

Il a hérité une unique pierre runique avec laquelle, comme nombre de ses prédécesseurs, il ne peut rien faire, car il ne sait si pratiquer la magie, ni déchiffrer les runes.

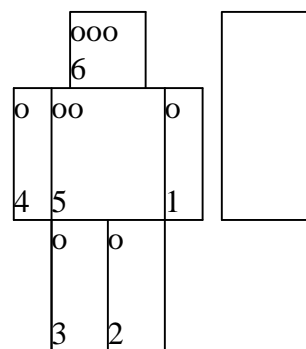
Dicunja'Ibrito, juge du 21^e niveau

CO : 17 ; IN : 17 ; CH : 17 ; AD : 15 ; FO :
 14 ; EV : 102 ; EA : 21 ; EN : 116 ; VI : 3 ; CM

: 59 ; LO : 19 ; PR : 9 ; AT : 12(18) ; PRD : 11
(17) ; PI : 1D + 6

Spécialisation Sif: AT+1

Accoutumance Grand haubert : PRD+1



Le chef des Maîtres d'Armes

Informations réservées au Maître :

Shariv Hassanin, le chef des Maîtres d'Armes dont les nombreuses scarifications rituelles étendues sur tout le corps prouvent le grand courage, se hâte lui aussi de rejoindre son souverain ; il se charge du premier des attaquants. Il est le type même de l'« Eternel Second » qui, pendant toute sa vie, essaie d'attirer sur lui l'attention de son maître. Lui aussi il porte un grand haubert, un coppet, des targettes et un grand bouclier, et se bat au sif : Shariv possède aussi une pierre runique qu'il a cachée parce qu'il ne peut pas s'en servir.

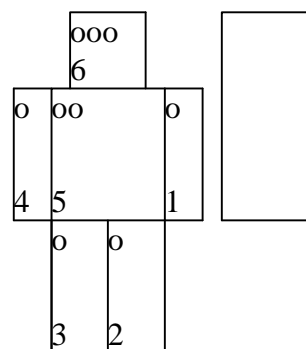
Shariv Hassanin, Guéräi du 21^e niveau

CO : 19 ; IN : 15 ; CH : 14 ; AD : 15 ; FO :
17 ; EV : 110 ; EA : 21 ; EN : 127 ; VI : 3 ;

CM : 57 ; L0 : 19 ; PR : 9 ; AT : 12(18) ; PRD :
11(17) ; PI : 1D + 9

Spécialisation Sif : AT+1

Accoutumance Grand haubert : PRD+1



La Victoire

Compte-rendu de la situation

Informations réservées au Maître :

De toute façon, dès que la forteresse est bloquée, Sanyarin convoque une réunion pour faire une analyse de la situation, analogue à celle qui a précédé le départ de la mission, afin d'écarter d'emblée de nombreux problèmes

S'il venait à s'élever des querelles à propos de la répartition du butin, le sort de la rébellion serait gravement compromis.

D'autres questions se posent aussi : que feront les rebelles de la forteresse, de la ville et des Guérais capturés ? Continueront-ils à vivre dans leurs chars ou s'installeront-ils dans la forteresse ? Il s'agit aussi de mettre au clair les conséquences de la conquête de Sarah Hamour et les perspectives d'avenir de la rébellion.

Le butin

Informations réservées au Maître :

Il va de soi que la conquête de la forteresse va apporter une immense fortune aux rebelles. Une fois passée la joie de la victoire, ils ne tarderont pas à constater que la forteresse reste l'endroit le plus sûr pour abriter les objets de valeur. Un rebelle ne trouvera presque plus rien à acheter avec sa part de butin.

En leur qualité de maître des lieux, tous les produits de l'île sont à leur disposition, mais hors de Hamour, ils ne peuvent rien en tirer.

Les rebelles peuvent, bien entendu, échanger leur butin contre des pièces d'équipement importantes pour leurs combats à venir, des montures, des bateaux ou même des armes magiques par exemple.

De toute façon, s'ils recherchent le fabricant de ces objets, s'ils essayent de l'acheter avec leurs trésors et par là-même d'échapper aux chefs locaux, ils se lancent dans une véritable petite aventure.

Avec son équipement et surtout avec son grand estoc magique « Nanakishra », le Lord arrive à s'échapper, ce qui est prévu au programme ; mais un jour ou l'autre, l'arme tombera entre les mains des Héros. C'est pourquoi il faut expliquer ici le compte de Loyauté de « Nanakishra », exemple typique d'une arme « avide de pouvoir et ambitieuse » (à l'opposé de « Lame Noire », qui est, elle, « respectueuse de la loi »). Sur la base de la valeur d'IN du nouveau propriétaire diminuée de 13, on ajoutera les facteurs de modification suivants :

Nouveau propriétaire

- Il a un niveau assez bas pour un Lord : différence entre 26 et son niveau
- Il a une autre valeur d'IN et de CH : différence en + ou en - entre 35 et sa valeur
- Il a une autre protection fournie par l'équipement différence en + ou en - entre 9 et sa valeur
- C'est un Cavalier ou un non-humain - 3
- Il a déjà une arme magique - 2

- C'est un maître des runes : pour chaque pierre runique + 1
- C'est un prêtre ou un autre dignitaire + 3
- Il a tué le Lord de ses propres mains + 1
- Il est extrêmement ambitieux + 1

On peut aussi utiliser « Nanakishra » si la valeur de LO est négative.

Il est vrai que le propriétaire ne peut pas avoir recours à la magie de l'arme, c'est pourquoi la valeur de LO ne change pas. En outre, l'arme enlève à son utilisateur un point d'énergie vitale par jour à titre permanent. Chaque fois que « Nanakishra » lui a fait perdre 30 points d'énergie vitale, l'une de ses qualités (PI, AT, PRD, FR, CO, MAT) s'améliore d'un point.

Mais pour que le joueur se rende compte de sa perte d'énergie vitale, il faut qu'il interroge le Maître de Jeu, qu'il lui demande par exemple ce qu'il éprouve lorsqu'il tient l'arme dans la main, ou lui pose toute autre question précise analogue ; sinon quand il a enregistré une perte de 30 points, le Maître de Jeu peut prendre l'initiative de lui annoncer qu'il se sent comme saigné à blanc par un vampire, par exemple, et continuer à lui décrire ainsi son état au fur et à mesure de ses pertes en énergie vitale. Il peut aussi récupérer son énergie vitale chaque fois qu'il passe au niveau supérieur, en ajoutant 1D6 ; de même à titre exceptionnel, quand le Héros a déjà dépassé le 21^e niveau ; mais il ne peut, dans ce cas, que récupérer sa valeur initiale.

Les pierres runiques

Informations réservées au Maître :

Etant donné l'énorme pouvoir des pierres runiques, c'est le Maître de Jeu qui doit se charger de leur répartition, au moins indirectement. Il existe bien quelques indications sur l'identité de ceux qui possèdent des pierres, le nombre de pierres qu'ils possèdent et l'endroit où elles pourraient être cachées ; mais en fin de compte, il reste beaucoup d'incertitudes, et ce sont justement ces incertitudes qui doivent permettre au Maître de Jeu de faire une juste répartition.

Trois points sont alors à considérer : chaque Héros doit obtenir une pierre pour éviter toute injustice, mais ne pas en posséder plus de quatre. Il ne faut pas non plus oublier les Brigantais...

La recherche des pierres runiques est laissée au libre arbitre des Héros : ils ne peuvent qu'essayer de deviner leur nombre ; or la forteresse est très vaste ; en outre, il est possible que les pierres soient cachées ailleurs. La méthode la plus efficace pour les Héros doit être de les rechercher par l'intermédiaire de celles qu'ils possèdent déjà, mais, cette

méthode peut aussi n'apporter des résultats positifs qu'au bout de plusieurs jours.

Nous partons du principe que l'un des Héros peut s'emparer d'une pierre « Esprit », sauf si, dans le groupe, un druide a la possibilité de découvrir le secret de son poignard druidique. La pierre peut être cachée dans le palais, ou encore dans le kyma, ce qui serait une énorme preuve de confiance de la part du Lord. C'est pourquoi nous ne recommandons cette solution que dans le cas où les joueurs sont nombreux ; il se peut alors que, en plus des pierres du souverain, soit découverte une rune « Esprit » qui appartient au chef des Kymanais.

Les Maîtres d'Armes des Brigantais doivent pouvoir prendre, disons, quatre pierres runiques aux autres maîtres des runes (il peut y avoir plusieurs Guérais qui ne possèdent qu'une pierre). En particulier, il faut que le Maître de Jeu décide de la meilleure solution

Vaut-il mieux que Sanyarin s'empare de deux pierres runiques, ou en trouve deux pour pouvoir enfin devenir magicien lui-même, ou est-il préférable d'envisager une répartition égale ?

Le cas échéant, les Héros peuvent apprendre à déchiffrer les runes en s'emparant du temple des Dieux Clairs ; sinon cela peut faire l'objet d'une des prochaines aventures.

Rappelez au nouveau propriétaire de la rune « Esprit » qu'il est responsable de la régénération astrale de tout le groupe, sans oublier qu'il ne peut régénérer son énergie astrale qu'une fois par jour ; mais il peut aussi l'utiliser pour mobiliser la magie runique au profit de chacun de ses compagnons à raison d'une fois par personne. Sans doute n'est-il pas très agréable pour lui de consommer pour les autres son énergie astrale toute neuve, mais c'est tout de même mieux que de laisser attendre tout le groupe de Héros pendant des jours et des jours, jusqu'à ce que l'un d'eux au moins ait retrouvé son pouvoir magique.

Les montures qui font partie du butin sont fixées sur leur cavalier et donc inutilisables pour les autres. On ne peut d'ailleurs en dérober plus de six, y compris celle du juge Haram Shamazin qui est restée à l'endroit du premier combat et est morte de faim si on ne lui a pas apporté de fourrage.

Si le Maître de Jeu le désire, il peut joindre aux Brigantais un Kymanäi en fuite ou un des Kymanäis qui a déserté les troupes du Lord. Avec la rune « Esprit » des Héros ou l'assistance des druides du groupe, il peut fixer les montures sur de nouveaux cavaliers, en faisant payer cher ce service. Si Batou Batarama survit, il tiendra absolument à en avoir une, et les Brigantais soutiendront le vœu de leur champion.

Les prisonniers

Informations réservées au Maître :

On peut prévoir de très nombreux prisonniers, autrement dit les Guérais et les Maîtres d'Armes qui ont été mis hors de combat par trois impacts dans une zone corporelle. Les rebelles se trouvent confrontés ici au problème classique de tous les partisans :

- S'ils relâchent purement et simplement leurs prisonniers, ceux-ci retournent inévitablement chez leurs alliés (dans le cas présent chez les souverains des îles voisines) ; ils leur donnent les informations sur la nature et l'ampleur de la rébellion, et surtout ils renforcent les rangs ennemis.

- Si les rebelles tuent les prisonniers il perdent tout droit à être des combattants pour la liberté.

- S'ils les gardent captifs jusqu'à nouvel ordre, non seulement c'est déshonorant pour les ennemis, mais surtout cela coûte très cher aux rebelles.

D'après le code de l'honneur en vigueur chez les Maîtres d'Armes, ce problème ne se présente pratiquement jamais. Un vassal doit se battre jusqu'à la mort pour son maître ; si cela ne lui est pas possible, parce qu'il est blessé ou que son maître est mort, il a accompli son devoir et, en sa qualité de Guéraï libre, il se cherche le plus vite possible un nouveau maître. Il peut même dans ce cas rallier les vainqueurs sans honte. De toute façon, il prête serment de fidélité et, à partir de ce moment-là, il engage sa loyauté vis-à-vis de son nouveau maître.

En fait, étant donné le comportement des vainqueurs qui n'est pas conforme au code des Maîtres d'Armes, chaque Guéraï devrait continuer à se battre, d'autant que le seigneur de l'île n'est pas mort, mais qu'il s'est enfui (il ne pouvait faire autrement, étant donné les dispositions des Héros).

Bien sûr, il existe plusieurs autres solutions : si la fuite du seigneur de l'île n'a pas eu de témoins, on peut déclarer qu'il est mort ; et pour respecter son honneur, personne n'en doutera.

Si, de l'avis des survivants, les rebelles sont considérés comme étant sans scrupules (comme les Brigantais), et non par hérétiques (comme le sont sans doute les Héros), ils sont parfaitement dignes de devenir les nouveaux Maîtres.

Si les Héros peuvent prouver d'une manière convaincante la supériorité de leurs Dieux, cela peut ébranler les Guéraïs dans leur foi: mais pour convaincre tous les habitants de la forteresse, il faudrait que les Héros profanent les temples et lancent un chœur d'imprécations vers le ciel pendant une journée complète. Mais l'auteur de cette aventure lui-même ne peut pas garantir que les Nouveaux Dieux n'interviendront pas.

Si un Guéraï se rallie aux Brigantais, sa nouvelle valeur de loyauté sera fixée en fonction de son attitude passée ou, au cas on le connaît peu, elle sera tout simplement déterminée par le dé, éventuellement modifiée selon sa loyauté vis-à-vis du Lord et selon son comportement avec les vainqueurs. Car même si le serment de fidélité et le code de l'honneur exigent une soumission absolue, chaque Guéraï a tout de même le droit d'avoir ses idées propres. Voici quelques exemples de facteurs de modifications :

- Guéraï qui a observé l'attaque sur les Azarais - 20
- Guéraï qui est au courant d'attaques sur les Azarais -15
- Guéraï qui est au courant du style de combat déloyal des rebelles -15
- Guéraï qui est au courant du style de combat sans scrupules des rebelles -10
- Guéraï qui est au courant de la fuite du Lord -5
- Guéraï qui craint le châtiment des Nouveaux Dieux +5
- Guéraï qui voit que les Héros survivent à leur hérésie +20

Les facteurs de modification sont cumulables : un Guéraï qui a observé le massacre d'un Azarai par les Héros sera tout d'abord indigné (- 20), puis déçu de constater que le ciel ne

réagit pas (+ 20), et sa loyauté va plutôt dépendre de hasards successifs.

Un résultat de LO: 15 + signifie que le Guéraï accepte de considérer les rebelles comme des vainqueurs honorables. Avec LO: 10 +, le Guéraï essaie seulement de tirer le meilleur parti de la situation.

Sinon, le Guéraï ne s'engage que sous la contrainte. Un résultat négatif signifie en tout cas que le Guéraï se refuse, même si cela lui coûte la vie. Un résultat supérieur à 20 peut signifier que les Héros ont découvert enfin un nouveau rebelle.

Bien entendu, la plupart des Guéraïs ne se rallient pas à des Brigantais en tant que tels, mais au nouveau maître de Sarab Hamour. Il faudrait donc que quelqu'un devienne le nouveau seigneur de l'île et joue son rôle de souverain de façon convaincante. Cela entraîne un comportement loyal, du moins en apparence, vis-à-vis du souverain de l'archipel, car dans le cas d'une authentique rébellion, ou à plus forte raison d'une guerre de religion, le souverain de l'archipel serait bien obligé de reconquérir Hamour, et les Guéraï « déserteurs » se retrouvaient entre deux fronts.

A y bien réfléchir, il s'agit donc de savoir si les rebelles acceptent ces difficultés, et surtout lesquelles de ces difficultés ils acceptent.

D'une certaine manière, ce problème se pose aussi aux cinq cents membres du personnel et aux familles des Guéraïs vivants et morts. Naturellement, le personnel, avec le fatalisme qui l'a toujours caractérisé, suivra son nouveau maître, mais cela ne correspond peut-être pas à la volonté des Héros. Et dans les familles, il y a quelques jeunes gens qui auront bientôt atteint l'âge d'être Guéraïs à leur tour et peuvent devenir très dangereux, avec leur fanatisme invétéré.

Enfin, il se pose ici une question très importante aussi: les Héros ont-ils l'intention d'appliquer le système d'oppression du Lord,

ou agiront-ils autrement, même si cela met en danger leur mission.

Si le Maître de Jeu a un faible pour les drames familiaux, il peut s'arranger pour que l'on retrouve l'homme qui a tué Nahir. Il ne faut pas oublier qu'un Shamazin de la Troisième génération ne va pas tarder à venir au monde (cf. « Le Palais »). Il est certainement intéressant de voir le comportement du Héros face au petit-fils du juge, lui qui a déjà été confronté au grand-père, au père et à l'oncle (le page Hamrit).

Autre possibilité passionnante aussi, le Héros pourrait par exemple faire donner au garçon (car ce sera un garçon !) une éducation purement aventurienne, ce qui serait une vengeance subtile. Le petit-fils de la première victime de la Révolution deviendrait le premier citoyen libre. Dans ce cas, le Maître de Jeu

peut lui accorder quelques points d'aventure, et même de karma, en guise d'acompte ; les Dieux apprécient beaucoup des combinaisons aussi spectaculaires !

Surtout, après l'attaque du puits, laissez les Héros se recueillir un instant sur les résultats actuels de leur mission, leurs acquits et leurs perspectives d'avenir. En fait, les spécificités de l'Ile d'Amour sont presque venues au devant d'eux pour favoriser leur mission, et il faut qu'ils s'en rendent compte. Elle est probablement la seule île de tout le royaume Hashandra sur laquelle vivent tant de Brigantais animés d'un tel amour de la liberté. Et la conquête de la rune « Esprit » si précieuse, dès le début de la mission, leur donne aussi un énorme avantage. Ces réflexions les amèneraient peut-être à conclure que derrière toute les aventures qu'ils ont vécues depuis leur départ de l'Aventurie, il y a manifestement un dessein plus élevé.

Les conséquences

L'aventure continue

A partir de cette aventure, il peut en naître beaucoup d'autres. La prochaine aventure officielle, celle de la Guerre des Dieux, suppose que les Héros ont fait quelques progrès ; aussi donnons-nous ici quelques idées concernant d'éventuels épisodes supplémentaires.

La forteresse de la montagne

Si le seigneur de l'île échappe à l'invasion de sa forteresse, soit par la voie des airs, soit sur une monture, il se réfugie dans une forteresse cachée dans la montagne. Celle-ci se trouve à quelque dix lieues à l'est du Volcan dans lequel les Héros ont découvert la lumière du Nouveau Monde. Elle n'est pas très vaste, mais on ne peut l'atteindre que par un sentier à épingles à cheveux tracé sur une paroi abrupte, et qui fait l'objet d'une surveillance constante. Ainsi, pendant la montée, qui dure une heure, on peut à tout moment observer les visiteurs, tirer sur eux et les bombarder à coups de pierres.

Suivant les circonstances, le Lord n'est pas le seul à chercher refuge dans cette forteresse ; il peut être accompagné d'autres Maîtres d'Armes et d'Azaräis qui ont survécu à l'agression, même sans le souverain, il pourrait se former là un petit camp retranché contre-révolutionnaire. Si la bataille de Sarah Hamour a amusé les joueurs et que le Maître de Jeu veut réutiliser la forteresse pour une autre aventure, il peut prévoir une contre-attaque du seigneur de l'île. Compte tenu des rapports de forces souhaités, le souverain dispose du soutien de ses derniers fidèles, un Morguäi qui lui doit un service, le seigneur d'une île voisine qui pose des exigences massives pour le rétablissement de son collègue sur le trône

d'Hamour, ou des Ombres dont les services ont été achetés avec une partie cachée du trésor de la Couronne. Selon la formule adoptée, les rebelles distraits par de longues ripailles, sont, soit prêts à combattre sur la forteresse, soit sur le pied de guerre dans une île voisine, ou encore ils se sont retirés, en ne laissant sur place qu'un petit groupe chargé de la surveillance.

Des montures pour la Révolution

Etant donné que les Héros et les Brigantäis ont un besoin de montures, on pourrait créer une aventure en soi pour les leur procurer. Batou Batarama recommande son île Akimakar, déjà célèbre pour son Kymanäi, comme théâtre de cette aventure. Les Héros doivent alors embarquer sur un ou plusieurs bateaux et traverser la mer. Là, plusieurs variantes sont possibles : ils peuvent essayer de voler les montures ; mais il leur faut pour cela une rune « Esprit » ou toute autre solution plausible qui permette aux animaux de suivre les étrangers de leur plein gré.

Ils serait ainsi ingénieux de ramener un Kymanäi à Hamour pour dresser les montures conquises durant l'invasion de la forteresse et plus tard. Si le Kymanäi est enlevé contre sa volonté, il ne sera sans doute pas suffisant de le menacer de mort pour le forcer à collaborer ; il faudra envisager par exemple une prise d'otages ou toute autre forme de chantage fâcheux. Laissez les Héros, et surtout les prêtres, réfléchir pour savoir si la fin justifie les moyens. Il est évidemment plus simple que le Kymanai soit tout prêt à désertir ou vienne juste d'être expulsé, ou encore qu'il soit l'ami d'un Brigantäi. Dans tous les cas, le retour constitue un épisode important de l'aventure :

contre vents et marées et malgré les monstres marins, il faut à tout prix apporter le précieux chargement à Hamour – des animaux agités par la haute mer ou un Kymanäï prisonnier ; on peut aussi imaginer qu'ils sont poursuivis par des Numinaïs d'Akimakar. Tout est possible, entre une poursuite sanglante au cours de laquelle les révolutionnaires perdent une partie de leur butin et un piège dans lequel tombent les poursuivants et qui permet aux Héros de conquérir quelques canots supplémentaires.

Crise religieuse

Si, au cours de l'aventure, les Héros ont trop négligé la réalité de la foi des Tharounais, et donc des Brigantaïs, il est possible que l'un ou l'autre de ceux-ci, qui sont d'origine tharounaise, se sente ébranlé dans son amitié pour eux. Des groupes de Brigantaïs peuvent se soulever et lancer le slogan suivant : « Renégats, oui, hérétiques, non ! », ou même commencer à s'éloigner, surtout si l'opération

lancée par les combattants de la liberté n'est pas un succès total. Dans ce cas, il faudra absolument que les Héros prouvent leur foi par quelques actions spécifiques – personne n'y peut rien, ni les Héros, ni Sanyarin, ni leurs amis Brigantaïs.

En cas d'agitation légère dans le camp, il suffira peut-être d'en appeler ouvertement aux Nouveaux Dieux, puis de supporter une nuit à la belle étoile, sans la visite des Arcanaïs.

En cas de mutinerie, les Héros seraient obligés de donner des preuves évidentes de la supériorité des Douze Dieux, par exemple en détruisant volontairement un temple et en en reconstruisant un autre sur ses ruines, dédié aux Douze Dieux. Ils peuvent aussi faire venir à Hamour un puissant Azaräï (par chantage ou par enlèvement) et le vaincre dans un duel loyal à la manière tharounaise ou en combat singulier entre prêtres.

Et après ?

La prochaine aventure aura pour théâtre l'île principale de l'Archipel, Kilmakar. Pour pouvoir se mesurer avec le puissant souverain de l'Archipel et ses alliés, il faut que les Héros et les Brigantais aient assis très fermement leur pouvoir sur Hamour ; ils doivent disposer de cinquante guerriers (eux y compris) de niveau 15 à 30, parmi lesquels deux maîtres des runes ; dans la mesure du possible, ils doivent aussi posséder des montures et des bateaux, ou au moins pouvoir se les procurer.

Ensuite, il sera bon que, sur les autres îles de l'Archipel, les souverains ne disposent pas du pouvoir absolu.

Il existe de nombreux moyens d'y parvenir: conquête d'autres îles, organisation

de guerres civiles et de querelles entre les différents souverains, attaques de pirates, blocus maritimes.

Pensez aussi à donner des points d'aventure aux Brigantais, ou au moins aux personnages principaux, et de les faire passer à des niveaux supérieurs. Ceci n'a pas besoin d'être joué avec beaucoup de rigueur ; il suffit de leur donner chaque fois la moitié des points d'aventure du Héros qui a remporté le plus de succès. Le cas échéant, on peut aussi appliquer cette règle aux Personnages non Joués (PNJ) de la partie adverse, par exemple les habitants de Sarab Hamour qui ont pu s'échapper et peuvent réapparaître dans des aventures ultérieures.

Système de sécurité

A côté de la fortification militaire de la première base tharounaise, il est aussi important de prévoir un système de sécurité religieuse. Pour les prêtres, construire un temple est un devoir, d'autres Héros aussi devraient penser à cette solution. Non seulement le temple facilite le contact avec les Douze Dieux, mais il est aussi un centre spirituel où les Héros peuvent se reposer des troubles du combat et où de nouveaux adeptes peuvent trouver protection.

Le succès de la conquête peut, le cas échéant, permettre une conversion massive en

Hamour. Mais il faut que les Héros découvrent cette chance par eux-mêmes. Selon ce que fut leur comportement au combat, ils peuvent convertir presque tous les Brigantais, ou seulement quelques-uns d'entre eux. La conversion des Brigantais à la nouvelle foi sert aussi d'exemple à la « population civile ». Mais en aucun cas, la conversion de la majorité des Hamouris ne doit devenir une pure formalisation de routine – comme l'explique le Livre des Règles. Il est nécessaire que, pendant un certain temps encore, la plupart des Hamouris ne puissent pas envisager l'idée d'adorer d'autres Dieux que les leurs.

Les autres îles

Les révolutionnaires peuvent attaquer les souverains des îles Minuku et Jandra Bankesh pour utiliser leurs expériences de Sarab Hamour, étendre leur pouvoir sur deux bases extérieures où ils ne risquent pas de rencontrer des contre-offensives en provenance du dehors,

et, le cas échéant, obtenir aussi une partie de la souveraineté maritime, surtout pour leurs voyages jusqu'à l'Archipel voisin, situé au sud.

Bien entendu, les rebelles peuvent aussi essayer de conquérir d'autres îles, puisque, en

dehors de celle du souverain de l'Archipel, elles se trouvent toutes à l'écart les unes des autres. Mais là aussi, la sécurité a priorité sur l'extension du pouvoir: il vaut mieux neutraliser trois petits concurrents plutôt que se

casser les dents sur l'un des grands. D'ailleurs, la prochaine grande démarche – la conquête de Kilmakar – entraînera sans doute aussi la chute des autres îles de l'Archipel, mêle les plus puissantes.

Les pirates

Les pirates de Saichal forment une troisième puissance indépendante à laquelle les révolutionnaires devront se mesurer.

Ces Brigantaïs sont exactement l'opposé de ceux d'Hamour : les pirates sont d'authentiques criminels qui n'agissent que par cupidité et avidité de pouvoir. Mais ils ont le même ennemi que les combattants de la liberté ; ils disposent de Maîtres d'Armes et surtout de

bateaux, et sont de toute façon trop forts pour qu'on les ignore. Les Héros transformés en agents de la lutte pour la liberté ne manquent pas de moyens d'action : ils peuvent soit organiser une agression brutale pour les éliminer et prendre leurs équipements, soit tenter d'en faire des collaborateurs en leur offrant de l'argent, en leur faisant des promesses ou en les persuadant par la diplomatie, soit encore signer un pacte de non-agression.

Aventures des Brigantaïs

N'oubliez pas non plus les trente autres combattants de la liberté qui ne sont peut-être pas aussi actifs, mais ne passent pourtant pas tout leur temps assis autour du feu de camp. Ils ont tous leurs propres plans, leurs propres souhaits et leurs propres objectifs, et il est très probable qu'après ce succès initial, ils se mettront à l'œuvre. La vengeance de Batou sur le souverain de l'île Akimakar fournir un exemple typique. Peut-être voudra-t-il s'en charger seul, mais peut-être aussi acceptera-t-il la participation des Héros.

Laissez de temps en temps un Brigantäi accompagner les Héros, et donnez-vous le plaisir de vivre une fois votre propre aventure en même temps que les joueurs, et en qualité de joueur cette fois.

Quand les Héros reviennent chez eux, parlez du rôle joué par les Brigantaïs. Ces missions peuvent soulager les Héros – il n'est pas nécessaire que les problèmes soient tous résolus par eux -, mais elles peuvent aussi entraîner de nouvelles aventures : par exemple,

pour venir au secours d'un groupe qui s'est empêtré dans un problème, ou pour redresser des situations déplaisantes, ou encore pour libérer des Brigantaïs en captivité ou venger leur mort.

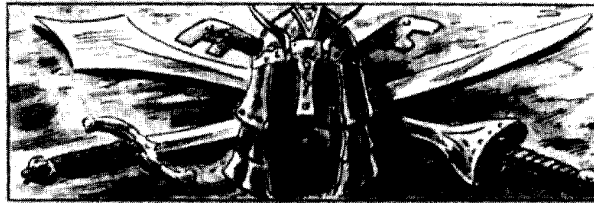
Peut-être faut-il tout simplement rapporter leur cadavre à Hamour et les y enterrer. Les Brigantaïs qui meurent sur le champ de bataille, entrent dans l'empire de ShinXirit, de Ziraku ou même d'Arkan'Zin. En les faisant inhumer selon les rites liturgiques de la religion aventurienne, les Héros peuvent procurer aux défunts une meilleure vie après la mort ; ils rendent alors un grand service à leurs compagnons d'armes, et surtout aux Nouveaux Dieux, ce qui relève énormément le moral des Brigantaïs.

Il est aussi possible de laisser les joueurs incarner un groupe de Brigantaïs pour faire la connaissance du Nouveau Monde d'un point de vue quelque peu différent, ou tout simplement pour ne pas laisser les Aventuriers agir seuls, ce qui est peu crédible.

Conclusion

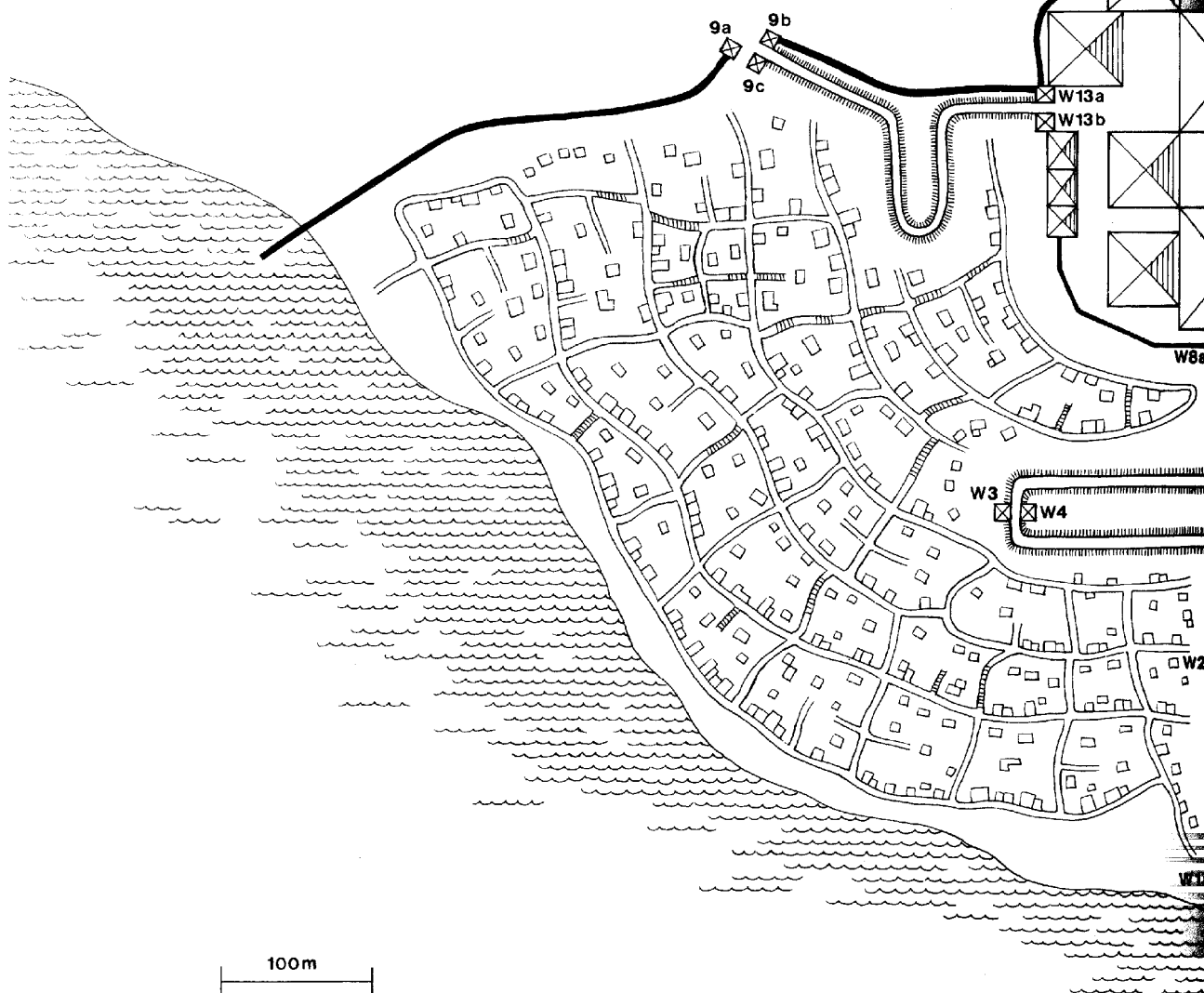
Vous voilà, chez Maître de Jeu, au terme de la lecture de cette deuxième aventure. Il faut aussi que les joueurs, tout comme pour la précédente, aient l'occasion de lire « L'antre des Maîtres d'Armes ». Ce livre contient un grand nombre d'informations, et, dans le feu de l'aventure, il est certain que toutes n'ont pas été parfaitement ou correctement saisies. En

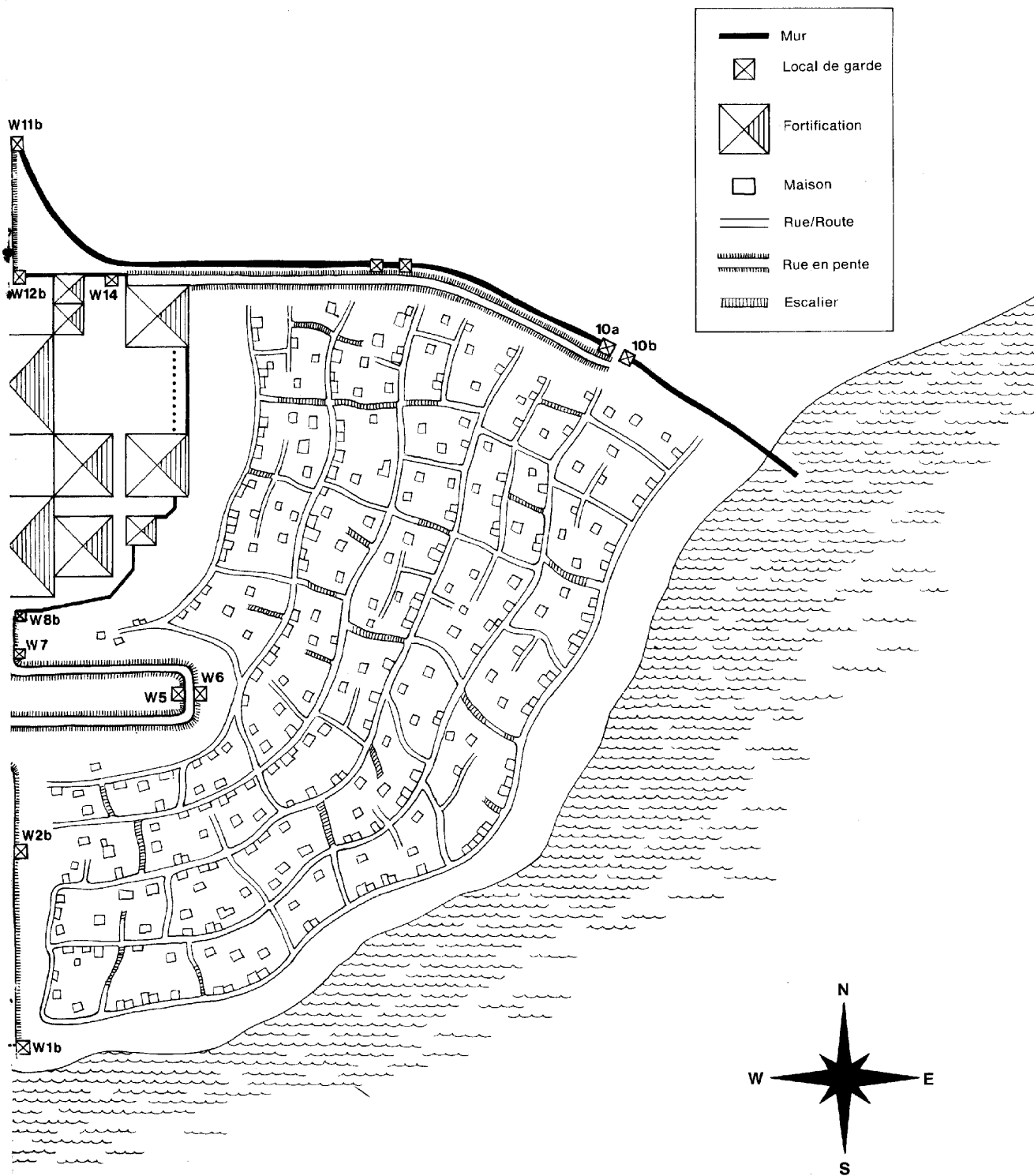
outres, vos joueurs prendront sûrement plaisir à se rendre compte des pièges qu'ils ont évités, des problèmes qu'ils se sont créés et de l'évolution des choses qui a paru la plus vraisemblable à l'auteur naïf (l'expérience a appris que les joueurs trouvent toujours d'autres solutions que celles que l'on prévoit).



La ville

SARAB HAMOUR





La forteresse

SARAB HAMOUR

