

Le Petit Cadwë

Visite du Joyau de Lanever par
Maximilien d'Equville et sa moitié.

Remerciements par ordre alphabétique:

Bubuh, Diama, Elrick, Enishi, Filwinn, Raan, Rat'Cenyk, Sered, Sinaia, Sombre Vérité et à tous ceux que malgré moi j'oublie...

Avertissements au lecteur

LA CITÉ FRANCHE DE CADWALLON



Ce que vous avez devant les yeux est un supplément amateur... Constamment en évolution, soumis aux aléas d'une vie professionnelle malheureusement éloignée du jeu de rôles (quoique !), ce guide a de nombreux handicaps. Aussi nous souhaiterions de votre part de l'indulgence.

La ressemblance avec la présentation des livres officiels n'est évidemment pas un hasard mais une question de facilité pour nous : elle nous évite de nous creuser la cervelle pour trouver un design original et donnera au lecteur de Cadwallon, déjà perdu dans le livre de base, des repères évidents !!

PAGES NOIRES ET ENCARTS BLEUS

Vous trouverez ça et là divers types de paginations. Nous signalons que la lecture des pages de couleur noire est réservée aux maîtres de jeu car elles contiennent des secrets sur un personnage, le quartier ou bien des idées de scénarios et d'événements à faire jouer.

Par contre la lecture par les joueurs des encarts bleu sombre insérés dans les pages de couleur claire, comme celui sur les gamins de l' Ondine à la fin du chapitre consacré à Soma, ne pose aucun problème.

Nos sources

JEUX DE RÔLE

Cadwallon bien sûr et les suppléments de chez Rackham, de Confrontation à Ragnarok en passant par les Cry Havoc. Shaan

ROMANS

« La Couleur de la Faim » de Johan Eliott
« Les Inhumains » de Serge Brussolo
« Les Zorribles » de Michael de Larrabeiti
« Aquaforte » de Chris K. J. Bishop
« Les Mensonges de Locke Lamora » de S. Lynch
« Le Glaive de Mithra » de Rachel Tanner
Le cycle des Épées de Fritz Leiber ainsi que sa version en bandes dessinées de Maître Mike Mignola

MAGAZINES

Casus Belli, principalement pour Laelith et Djarabhan...
Le magazine D20 pour Sussephra

FILMS

Shower de Zhang Yang, pour les bains d'Or-Bao
Old Boy de Chan-Wook Park

SOURCES MUSICALES

Pour sonoriser les virées dans le Jardin Comédien, je propose:
Cœur de construct: DAFT PUNK(technologie)
Chants de gorge Syahr: HUUN-HUUR-TU

**SI VOUS AVEZ DES TITRES A
PROPOSER JE SUIS PRENEUR
N'HESITEZ PAS**

SOMMAIRE

Nous nourissons un espoir fou, celui de voir un jour ce sommaire abouti et que nous n'ayons plus à y toucher ! Mais peut-être que si nous mangeons bien tous les soirs notre soupe aux vermicelles et si nous répétons nos pater et ave maria à l'endroit, à l'envers, les yeux fermés, en se bouchant les oreilles ou sans respirer... peut-être que ce jour viendra !

Le Trophée _____ 4

Où manger ?	4
Où sortir ?	6
Tables pour le jardin comédien	6 et 7
Adresses utiles	10
Le coin du M.J.	12

La Hure _____ 16

Où manger ?	16
Où sortir ?	17
Adresses utiles	17

Soma _____ 18

Où manger ?	18
La Bonne Pioche	20
Les défis de la Bonne Pioche	28
Où sortir ?	36
La peinture à Cadwallon	37 et 38
Adresses utiles	41
Les gamins de l'Ondine	42
Le coin du M.J.	43

Le Kraken _____ 44

Où manger ?	44
Où sortir ?	45
Adresses utiles	47
La Tracteuse	48
La faune du Kraken	49 et 50
Le coin du M.J. (version light)	51

Les Remparts _____ 52

Où sortir ?	52
Adresses utiles	53

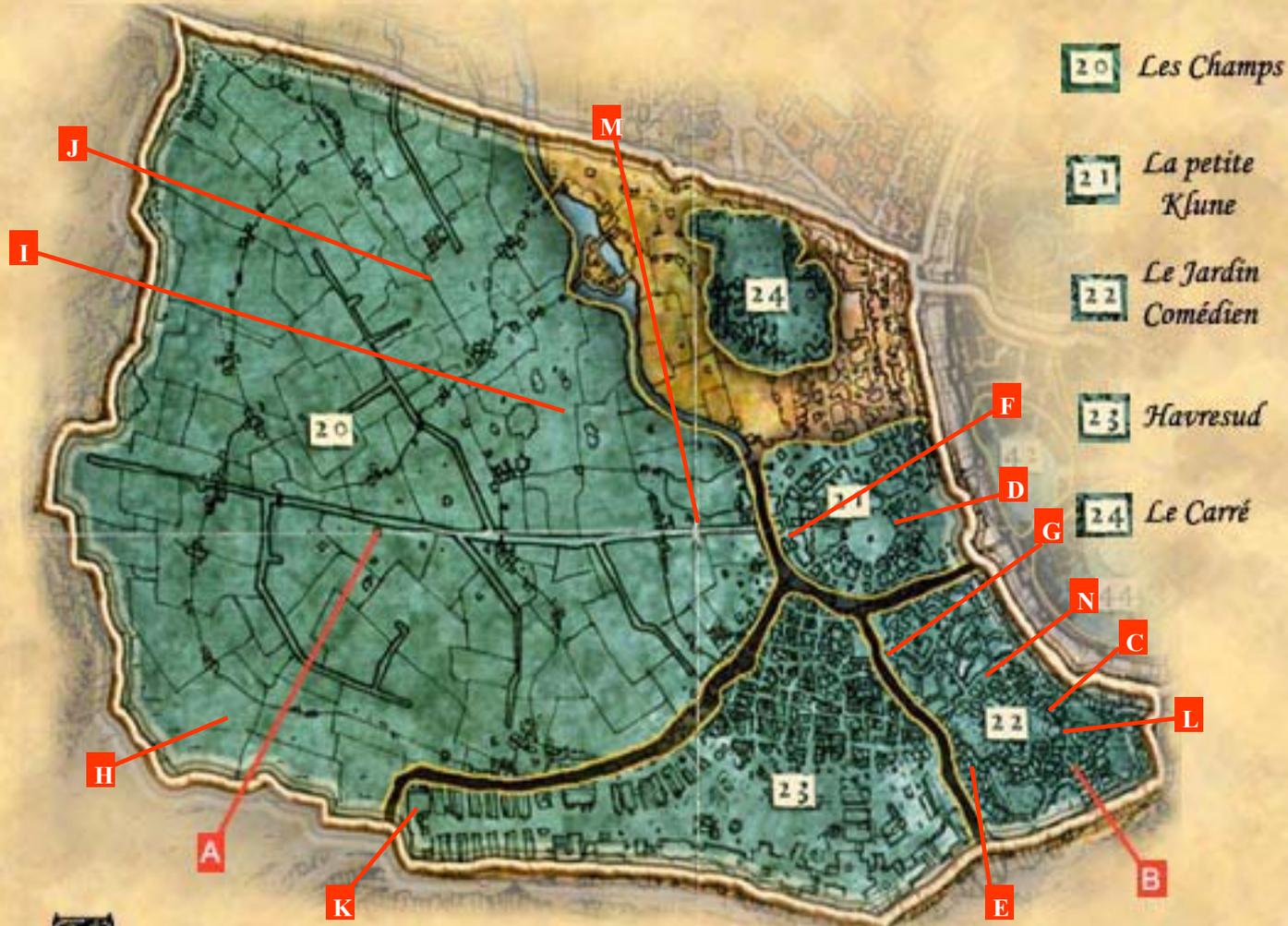
Aux portes de la Ville Haute _____ 55

La Bibliothèque Emmurée _____ 56

Tables diverses (cuisine, alcool, ...) _____ 60

Index _____ 64





Le TROPHEE

A la ville comme à la scène

- A** Ferme auberge de la Jeante
- B** Le Caveau Sous-marin , la Première Marche
- C** Le Chapeau du Magicien, En Selle, Le Grand Théâtre
- D** La Soupe Gobulaire
- E** La Venelle de Croche Sonnaille , L'Escalier aux Violes
- F** La Guilde des Francs-Coueurs , Cochon qui s'en Dédit
- G** La Tisseuse, l'Escalier Aux Violes
- H** Les Vignes de Chrisostom
- I** La Combe du Fau
- J** La Chapelle Verdelhan, L'Allée des Epigrammes
- K** La Ferme
- L** la Farderie, Le Deversoir
- M** la Compagnie Jean sans Terre
- N** La Place du Pissevin

Où Manger ?

La ferme auberge de la Jeante :

Cette ferme massive abrite toute une famille d'ogres ventrus et accueillants et l'on peut pour quelques sous partager leur souper. La cuisine est campagnarde et rustique, et les portions y sont à la mesure de leurs marmitons. Pigeonneaux à la broche, rôtissant au dessus d'un lit de haricots, omelettes titanesques, ou coufidous savamment mijotés. A peine votre verre se vide-t-il qu'on vous le remplit et de bien généreuse façon. Mais ne vous y laissez pas tromper. Les hommes qui titubent et s'éloignent un peu trop, seuls et prêts à céder aux urgences de la nature, ont parfois la fâcheuse habitude de se perdre pour ne jamais reparaître...

Le Caveau Sous-marin :

La seule manière d'entrer dans ce cabaret à la mode est de vous faire ligoter par les deux orques patibulaires qui attendent le client à coté d'un puits sur la place des Odes Bancales. Ils vous laisseront alors pendre dans le vide, jusqu'à une cavité naturelle déguisée en grotte subaquatique. Les tables concrétionnées se massent autour d'une scène ronde aux rideaux d'algues, tandis que des serveurs grimés en noyés dégoulinants vous proposeront la carte.

Les produits servis ici viennent tous de Port Kraken, et je vous recommande particulièrement le petit gratin de moules aux épinards et au curcuma.

Avant de repartir par là où vous êtes venus, arrêtez vous un instant dans la petite chapelle qui occupe une grotte près du puits. Elle est dédiée à tous les pêcheurs et les marins qui périront en mer cette année...

La Première Marche:

Fut un jour où une bande de jeunes acteurs sans contrat en eut assez de ne trouver aucune scène sur laquelle jouer. Rassemblant leurs économies, ils achetèrent un bar musical à la dérive en haut de la rue des Sonnets, à deux pas de la place des Odes Bancales. Pendant des mois, ils se succédèrent au fourneaux, au bar, dans la salle ou sur les planches, s'essayant aux grands classiques ou aux show solitaires. La clientèle se faisait de plus en plus rare, puis tout à coup, les artistes trouvèrent leurs marques et l'alchimie se fit.

Aujourd'hui La Première Marche est un lieu réputé, un certain nombre d'artistes connus y ont fait leurs premiers pas ou s'en réclament, parfois ils y reviennent comme en pèlerinage. Grandgousier est de ceux là. Appartenant au groupe des origines, il vient souvent prendre des bains de foule, ou cabotiner dans ce lieu intimiste. Ensuite, il passe derrière le bar pour rejoindre Kolark Kinte, le gérant de la taverne, ce comique nain avec qui il a débuté et qui lui, n'a jamais percé...

Le Chapeau du Magicien:

Ce restaurant non loin de la Tour Ronde est fort original. Pour un forfait de 2 ducats, le client a le droit de piocher dans le chapeau du patron, Leurde, un mage barhan, ancien élève de Marche-Mondes. Et là, surprise, nul ne sait ce que l'on va en retirer. Ce peut être un vrai repas de roi, tout d'ortolan et d'entremets ou le plus atroce des brouets bourbeux. Précisons que finir son plat quel qu'il soit fait partie de la règle du jeu...

(Pour simuler une virée au Chapeau, utilisez les tables de nourriture en annexe et tirez 1d4 entre 1 infect, 2 et 3 normal et 4 royal)

La soupe gobulaire :

La soupe gobulaire occupe une place à part dans la ville basse. Cette association caritative, unique en son genre, sert à manger à un grand nombre de gobs sans le ducat, pour qui il suffit de montrer patte verte. Située dans le quartier du Trophée, cette honorable institution est une émanation du temple du dieu Rat.

Récupérant à très bas prix, des stocks de nourriture avariée au Maraîchage, la denrée est d'abord emmenée au temple du dieu Rat, où trois prêtres la purifient. Elle est ensuite distribuée à partir du vieux hangar de la Soupe Gobulaire.

Autant de gobanthropie n'a pas été sans attirer suspicions et jalousies. Tout d'abord ce furent les autres mendiants : Wolfens de la hure, nains alcooliques, et humains de nulle part, qui tentèrent de prendre d'assaut la Soupe Gobulaire. On soupçonne aussi un certain nombre de nobles gobelins d'avoir attenté à cette institution, toujours dans le soucis de nuire au prestige du temple du dieu Rat.

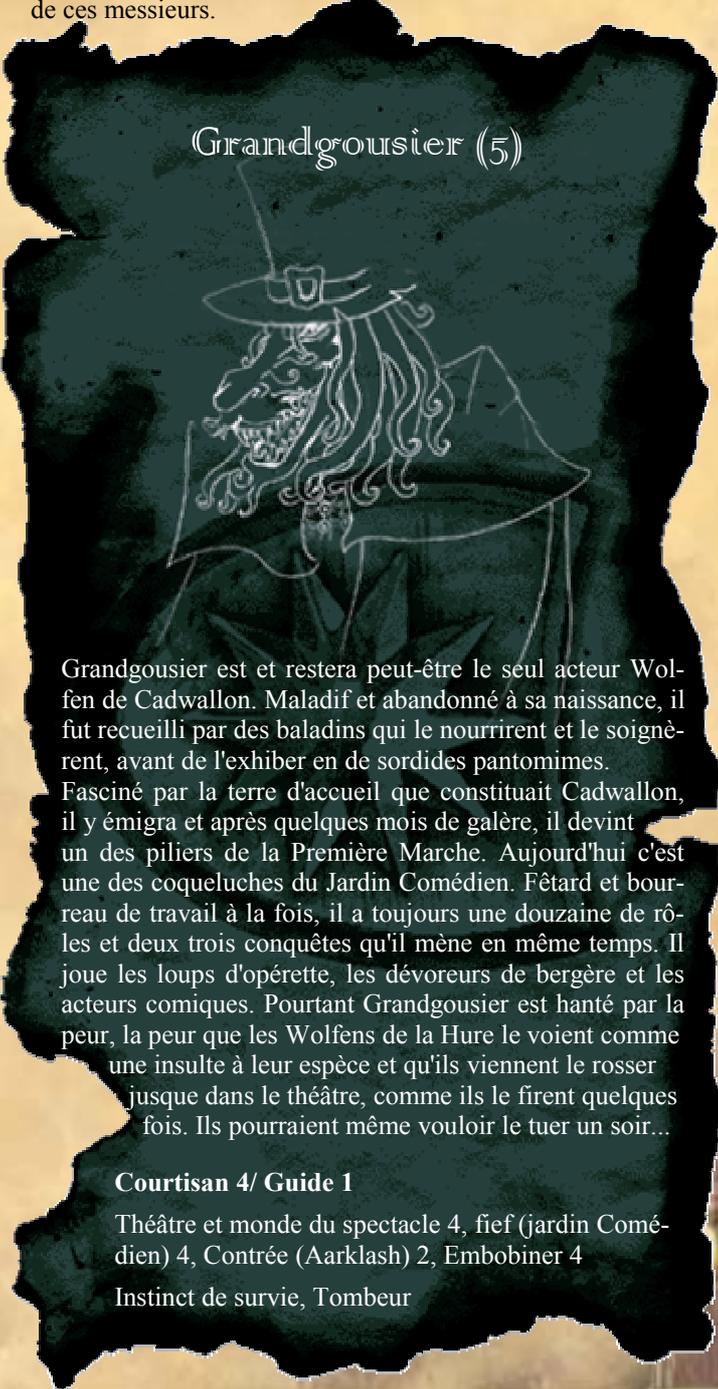
Toujours est-il que depuis plusieurs générations (de gob...) la Soupe Gobulaire remplit son oeuvre, même si elle a du s'entourer d'un service de sécurité adéquat... Les dernières rumeurs accusent la Soupe Gobulaire de former les mendiants au métier d'indic, au service du temple du dieu Rat. Mais ce n'est pas ce que pensent les miséreux qu'elle nourrit.

WOLFEN
:"Ils veulent tous cracher dans notre Soupe, mais nous on leur crache à la gueule !"
Synopsis "le borgne", habitué de la Soupe Gobulaire

Cochon qui s'en Dédit:

Ce restaurant dans la Petite Klûne, a la faveur des négociants qui doivent conclure un gros contrat. En effet depuis que deux escrocs qui avaient signé dans cette salle des promesses véreuses ont été tués, coup sur coup, par un sanglier des Champs, l'établissement est devenue légendaire. On raconte que les marchands mensongers qui viendrait y sévir sont punis tôt ou tard par une incarnation vengeresse de l'enseigne porcine. Le caractère superstitieux de la gente gobeline promet une longue vie à cette légende, et ce n'est pas le patron qui s'en plaindra. On ne peut pas dire la même chose des servantes, obligées constamment de nettoyer les crachats solennels qui accompagnent les serments de ces messieurs.

Grandgousier (5)



Grandgousier est et restera peut-être le seul acteur Wolfen de Cadwallon. Maladif et abandonné à sa naissance, il fut recueilli par des baladins qui le nourrissent et le soignent, avant de l'exhiber en de sordides pantomimes. Fasciné par la terre d'accueil que constituait Cadwallon, il y émigra et après quelques mois de galère, il devint un des piliers de la Première Marche. Aujourd'hui c'est une des coqueluches du Jardin Comédien. Fêtard et bourreau de travail à la fois, il a toujours une douzaine de rôles et deux trois conquêtes qu'il mène en même temps. Il joue les loups d'opérette, les dévoreurs de bergère et les acteurs comiques. Pourtant Grandgousier est hanté par la peur, la peur que les Wolfens de la Hure le voient comme une insulte à leur espèce et qu'ils viennent le rosser jusque dans le théâtre, comme ils le firent quelques fois. Ils pourraient même vouloir le tuer un soir...

Courtisan 4/ Guide 1

Théâtre et monde du spectacle 4, fief (jardin Comédien) 4, Contrée (Aarklash) 2, Embobiner 4

Instinct de survie, Tombeur

Ol'Gershwan (6)



Humaine, Syhar mais se fait passer pour une Keltoise
Espion 4/ Monte en L'air 2/ et d'autres...

Faction (voleurs) 2, langue (Cadwe) 2, l'automate
(où elle a sévi dans sa jeunesse) 3, Den -Azir 4,
Contrée (minotaure) 2, Contrée et langue (scorpion)
2, Accrouter 5...

Recroquevillée sur sa dormeuse, en fumant de petits
serpents séchés et décapités ou du chanvre pour sou-
lager ses articulations, Ol'Gershwan rêve du temps où
elle était une véritable mata-hari, 120 ans en arrière,
clone unique, agent de la société Syhare, à Cadwal-
lon. Jusqu'au jour où elle fabriqua son décès de toutes
pièces et commença une nouvelle vie sous une autre
apparence. Aujourd'hui, méconnaissable et visible-
ment diminuée, elle attend l'inévitable, à moins que
ce ne soit qu'un nouveau personnage...

Où Sortir ?

La Venelle de Croche Sonnaille:

Du temps des Makropet, cette ruelle était celle du "Seigneur
des oignons". Est-ce pour préserver la tradition, toujours
est-il que, devenue la venelle de Croche Sonnaille, elle est
désormais le royaume des effeuilleuses qui se dénudent
couche après couche. Les tavernes se côtoient au coude à
coude, remplies des mauvais garçons d'Havresud ou de la
place des Piloris. Dans certaines comme Le Tambou, on
observe une sorte de trêve et les bagarres sont rares, d'au-
tres sont de vrais champs de bataille, mouiroir de meubles
rapiécés et de viles canailles.

La Compagnie Jean-sans-Scène :

Cette troupe se fait un devoir d'emmener le théâtre dans des
lieux où l'on ne l'attendrait pas. Ainsi leur dernière pièce, « la
Fiana et les pirates », prend place dans les ports et monopo-
lise les ressources de la capitainerie pour le plus grand bon-
heur des commerçants du coin. Spectacle grandiose où les
comédiens s'invitent à bord des bateaux amarrés et improvri-
sent des abordages d'opérette à grands renforts d'artillerie
chargée à blanc, cette pièce attire les badauds se massant dans
les rues alors que les balcons et les fenêtres sont pris d'assaut
par les résidents et leurs invités.

La compagnie réside aux abords du Jardin Comédien dans
une ferme qu'elle avait investie il y a quelques années pour y
jouer un drame campagnard « la Fourche et la Dague ». Les
spectateurs groupés dans la cour tournaient la tête vers chacun
des corps de bâtiment lorsqu'une lumière l'éclairait et que la
nouvelle scène débutait sur le pas de la porte ou à la fenêtre.

Le concept a de plus en plus d'imitateurs, notamment les Pa-
ravents Amoureux qui ont monté cette année « les Amants de
Kaiber », où une grande rue est barrée par un rempart factice
qui sert de scène, tandis que d'un côté l'on grime les specta-
teurs en goules et en spectres, comme issus des terres téné-
breuses d'Achéron.

La Farderie :

Non loin de la Venelle de Croche Sonnaille serpente celle des
Lanternes Sales, aux fenêtres étroites, toutes en culs de bou-
teilles. Dans cette traboucle obscure, incendiée de chandelles
même quand Lahn est au zénith, on trouve un des plus impor-
tants magasins de costumes du Jardin. Habits de théâtre, ori-
peaux de carnaval rachetés à bas prix, un atelier à l'étage
s'occupe des retouches ou des commandes originales. On
peut acheter des armures factices qui ont l'air plus vraies que
nature et même des postiches fabriqués par des chimistes go-
belins. Ces faux nez, ces oreilles en pointes sont d'une sou-
plesse étonnante, faits « dans une nouvelle matière qui va tout
révolutionner ».

Pour quelque ducats, la vieille Ol'Gershwan quitte sa dor-
meuse, et, la pipe à la bouche, elle vous invente une nouvelle
identité. On dit que ces mains expertes sont réputées jusque
dans la Guilde des Voleurs, et que par quelques touches de
maquillage, elle peut vous rendre méconnaissable, même aux
yeux de votre propre génitrice. Après tout, si cette vieille re-
narde aux doigts crochus était honnête, pourquoi ouvrirait-
elle sa boutique de midi à l'aube, comme elle le fait?

TABLE DE GENERATION ALEATOIRE DE PIECES DE THEATRE

Pour générer aléatoirement une pièce, il suffit de jeter 2 ou 3 dés dans les colonnes personnage, lieux ou qualificatif.
Ainsi en jetant 2 en lieux et 5 en qualificatif on obtient « le guet de Kaiber » ou « la Tour de Kaiber » voire « le Châ-
teau de Kaiber » (ce qui vous semble le plus évocateur). Ainsi 6,1 et 4 pourront donner « les vestales du val maudit »,
3 et 4 en personnage « la princesse et les magiciens »...

Résultat du dé :

1	Les amants / amoureux/ fiancé	Le jardin/ val/ bosquet	Englouti/ souterrain/ abyssal
2	Les chevaliers / paladins/aventuriers	La tour/le château , le guet	Malgré lui (elle, eux)
3	La princesse / le pair / le baron	Le cimetière/ catacombes	Ecarlate/ sinoplin/ de safre
4	Les sorcier(e)s /magiciens	Le laboratoire/ cachot/prison	Ensorcelé/ aux sortileges/ maudit
5	Les mystères /secrets/ murmures	L'antre/ temple/ sanctuaire	De Dirz/ d'Achéron/ de Kaiber...
6	Les valets/ bergères / vestales/ nymphes	Le port / lac / fleuve/ mer	Exalté/ inséparable/ en folie

Le Grand Théâtre:

Ce grand amphithéâtre de pierre est un héritage de Bran Vent-debout lui même, un grand navire de pierre qui était censé emporter les Cadwë vers des terres plus culturelles. Aujourd'hui l'utopie a pris de l'âge.

Pour un prix forfaitaire, vous pouvez certes passer le porche d'entrée et vous installer dans les gradins pour aussi longtemps que vous le désirez. La pierre étant fort rude, des jeunes enfants vous loueront des coussins, usant de leur talent naissant d'acteur pour vous apitoyer et augmenter leurs pourboires. Puis, confortablement assis, vous pourrez regarder des spectacles jusqu'à plus soif.

Hélas, la qualité est loin d'être toujours au rendez-vous, que ce soit pour les répétitions du club des jeunes espoirs, ou les tragédies antiques Daikinee qui durent jusqu'à quatre jours d'affilée, en elfe ancien, ce qui les rend souvent incompréhensibles, et dont « l'action » se déroule sur plusieurs générations avec un nombre minimal d'acteurs.

Dans les gradins, ça campe, ça dort sous la tente, au milieu des odeurs de pique nique et des gamins qui jouent au tambourin ou au pont au troll. Les parleurs se retrouvent sur les hauteurs tandis que des vendeurs à la sauvette improvisent des buvettes illicites, sans crainte de se faire mettre dehors par un service d'ordre quasi inexistant...

Les initiés savent conjuguer les aléas du programme avec la météo. Ils savent éviter les cohues violentes aux entrées, lors des représentations de Sulfulus d'Orcel, un metteur en scène connu pour les prestations salaces et déshabillées de ses actrices. Ils connaissent la dangerosité des premiers rangs, lors des spectacles de Zobrame le frénologue et sa bande de fous furieux qui, chaque année, asservissent et lobotomisent une atroce créature, qu'il font détruire immanquablement une maquette de la Cité comme lors de la représentation de "Rodzilla et la Rose de Fiel", "Uluhuc contre Rodzilla", ou "le Golbarg sifflera trois fois". Ils repèrent vite les groupes les plus turbulents, et ne manquent jamais de faire un arrêt en haut des tribunes, près de la baraque du vendeur de chichis, qui vit là depuis son divorce et connaît tous les bons tuyaux.

Avec les conseils du brave Riri, impossible de rater une merveille en gestation, ou bien une répétition en costume d'un des prodiges de la compagnie multiculturelle « Métissage ». Le bonhomme est non seulement un connaisseur éclairé, c'est aussi un artisan remarquable. Alors laissez vous tenter par un délice aux baies des champs ou fourré de chocolat du No Dan Kar et asseyez vous entre une famille de nains et un jeune ogre et son parrain, pour apprécier la nuit du conte, où les examens de fin de cycle des étudiants de la Tour Rotonde.



"-Mais pourquoi il pleure?

-Sa flûtiste préférée vient de mourir...

-Elle était pas déjà morte hier?

-Vous n'y comprenez rien, sa flûtiste elle est là, à gauche...

-Mais non, cette actrice là c'est sa fille maintenant. Regarde, elle a un camélia dans les cheveux !

Trois spectateurs dubitatifs,
devant une tragédie antique Daikinee...



TABLE D'AMBIANCE MUSICALE

Commun	
1	Art lyrique Keltois, scaldes et conteurs, comme échappés d'Irlande ...
2	Bardes Barhans , épopées et gestes
3	Chants populaires des campagnes du Lion
4	Tambours orques.
5	Gobelins de No Dan Kar et musique asiatique. Les gobelins sont les rois du pillage culturel et du mélange sans foi ni loi, malgré tout on distingue une grosse prédominance rythmique.
6	Chansons réalistes et gouailleuses, tout droit surgies de Montcéleste.

Peu Commun	
1	Chorale de moines Griffons et chants sacrés...
2	Virevoltes Akkyshanes aux sonorités exotiques, cordes et instruments à vent et spectacles d'araignées danseuses...
3	Fées désincarnées des forêts daikinees, mélancoliques et presque transparentes, accompagnées de vieux satyres à la harpe..
4	Chants de marins débarqués du Kraken, les loups de mers sont en goguette et ne demandent que de quoi payer leurs bières.
5	Hélianthes Cynwalls, musiques mécaniques et constructophones orchestraux.
6	Chants de gorge Syahr, proches des chants mongols.

Rare	
1	Moines équanimes de la Noésis et leur musique qui ressemble au son du vent dans les herbes...
2	Chants Guerriers Druens à capella.
3	Hurlements de solitaires Wolfens.
4	Nains et orgues à vapeur.
5	Chœur de bouches cousues de Mid-Nor et concerto démoniaque de "La plainte du muet".
6	Des musiciens de plusieurs origines essayent de jouer ensemble dans un esprit d'entente entre les peuples.

Le Vendeur de Sonnaïlles

Le Vendeur de Sonnaïlle est entre le barde errant et le mage musical. Il traîne de part le monde, avec dans sa musette moult rengaines et chants éculés, de vieilles balades ou bien d'épopées qu'il peut faire se déchaîner d'un simple coup de baguette. Ils sont à l'origine une tradition barhane. Même s'ils restent rares, leur nature nomade fait que de nos jours, il en existe dans plusieurs cultures. Ces traîne - ruisseaux promènent dans leurs musettes des chansons élimées des rengaines à deux sous, véritables animaux familiers qui viennent se frotter contre leurs tympanes comme de gros matous s'enroulèrent dans les jambes de leur maître.

Certains Vendeurs de Sonnaïlles se laisseraient pervertir à des arts plus sombres et transformeraient grâce à la Ténèbre leurs doux refrains sautillants en bêtes de guerre bondissantes.



Le Déversoir :

Dans cette salle de bal populaire du Jardin Comédien, viennent se donner en spectacle les membres d'une profession trop rare : les Vendeurs de Sonnaïlles...

C'est une enfilade traître de marches raccourcies, un escalier de guingois qui fleure l'humidité et le verglas. On le dégringole plus qu'on ne le descend, en se heurtant aux murs, bille de plomb dans une glissière, pour arriver, fier, sur ses deux pieds si l'on a de la chance, ou cul par dessus tête, dans les jambes d'un quidam qui tentait, lui, de remonter. La salle est vaste et mal éclairée. Le vacarme vous y emprisonne comme dans un cocon. Ici, on gueule, on chante, on grogne et on s'enchant. On se jette à corps perdu dans la houle des corps qui roulent et tanguent comme une mer déchaînée, et guinchent, et se dévorent, et se bécotent; ou bien penché par dessus la table pour mieux se faire entendre, on se hurle entre amis quelques vagues nouvelles. Parfois un plateau apparaît porté à bout de bras. Comme un esquif en perdition, ballotté par les vagues, la coquille de noix menace sans cesse de sombrer, d'être renversée par une vague que soulèveraient quelques accords. On craint de la voir se fracasser sur le récif de deux cavaliers enlacés, soudés l'un contre l'autre par la danse. Mais les serveuses accortes, fendant les flots d'une proue magnifique, arrivent toujours à bon port.

C'est ici surtout que les vendeurs de sonnaïlles d'Alahan viennent vider leur hottes. Ces charmes à deux sous, qu'ils vous accrochent aux lèvres d'un coup de baguette, ces refrains sans prétention qui vous habitent et vous hantent, pour mettre en musique votre journée, ce sont leurs trésors, leurs marchandises, leurs animaux de compagnie. Alors quand vient le soir et que le jour s'éteint, ils viennent les manches pleines de musique invendues, de morceaux fatigués dont on ne veut plus guère, qu'ils lâchent en liberté comme des bêtes folles, sortilèges chantants trop longtemps gardés captifs, qui déploient d'un seul coup leurs ailes harmonieuses, pour aller se cogner contre les voûtes dans un jaillissement de notes et de chants.

En Selle :

Il arrive fort souvent que des personnes, ou même des ligueurs prennent ce bar pour une taverne ordinaire, et que sans se douter de quoi que ce soit, ils s'installent à une table commandant à la hussarde un mètre de ces alcoolats fruités que produisent les bouilleurs de cru des Champs. Au bout d'un instant, ils se questionnent sur ce nombre gravé au centre de la table, mais il est généralement trop tard. Ici, c'est le client qui fait spectacle et se doit de distraire l'assistance. Que vous sachiez danser, chanter, imiter la poupée canope ou bien jongler avec une hallebarde de trente kilos, peu importe. Sitôt que le sort vous désigne, à vous la scène et mieux vaut que votre numéro soit bien rodé.

MISS TROPHÉE NUE

Chaque année, pendant la semaine de l'Affranchissement, est organisé le concours de Miss Trophée Nue. Le jury, formé par une dizaine de petits vieux, libidineux, certes, mais au demeurant fort charmants et bien élevés, a la rude tâche de choisir la plus jolie et la plus sexy des stripteaseuses de la soirée. Pendant un an, l'élue deviendra une starlette dont la renommée dépassera le cadre du quartier. Demandes d'autographes sur des affichettes, de baisers ou de mariages, participations à des petits événements ou des soirées branchées... la demoiselle aura fort à faire pour satisfaire ses fans. D'autres fiefs se sont essayés à cet exercice mais seul celui du Trophée garde un esprit bon enfant et ne sombre pas dans la vulgarité.

Signe particulier : *Miss Trophée Nue.* Inspiré de Gouaille Gobeline. Lorsqu'elle effectue un jet d'interaction face à une personne sensible à ses charmes, la demoiselle est considérée comme ayant X en Intimité avec sa cible. Lorsqu'au contraire, elle est face à une personne reprouvant son manque de moralité ou pouvant se sentir en concurrence sur le plan de la séduction, Miss Trophée Nue subit un malus de X à ce genre de jet.

Jorn Songe-Lié

A première vue, ce virtuose keltois est éblouissant. A l'entendre jouer sur l'instrument à onze cordes qu'il s'est fabriqué, on croirait qu'il se dédouble. Ses balades endiablées et lyriques commencent à connaître un franc succès dans les tavernes musicales du Jardin Comédien. Mais Jorn n'est qu'un mensonge.

Clone syhar en fuite, il était le mi dièse dans un orgue à douleur, ligoté au côté d'autres "notes", d'autre clones réduits à l'état d'instruments. Il profita d'un accident de transport pour prendre le large et s'embarquer comme passager clandestin à bord d'un navire Cadwë.

Clochard chassé de la Ville Haute, il vécut comme une bête, dans les Champs et les ordures du Maraîchage. Il fut enfin recueilli par Ol' Gershwan, la patronne de la Farderie, qui le prit en pitié et lui donna un nouveau visage et une nouvelle identité. Jorn est le seul à savoir que la vieille femme n'est pas ce qu'elle paraît être.

Les mains à huit doigts du jeune homme pourraient dénoncer le scorpion dans son ascendance, aussi ne les sort-il de ses manches et de ses mouffles que pour jouer et même à ce moment là, les mouvements de ses doigts sont si rapides qu'on ne peut les dénombrer (à moins d'un jet en identifier de seuil 10), et ce sont ses ongles particulièrement longs, qui attirent d'abord l'attention.

De la période douloureuse où il n'était qu'un objet organique destiné à servir, il a gardé une passion pour la musique, qu'il assouvit en jouant dans les traboules, ainsi qu'une voix horriblement monocorde, comme un mi dièse dont il ne peut se défaire.

Place du Pissevin :

Au temps des Makropet, cette fontaine giclait du vin par tous les orifices lors de la semaine de l'Affranchissement. Aujourd'hui, le filon s'est tari, mais la place reste un lieu de passage important, en plein cœur du Jardin Comédien.

Bartok le Merveilleux en a fait son théâtre. Ce presque-gniard d'à peine soixante centimètres fait son numéro juché sur une orgue de barbarie de bonne taille, un prodige de rouages et de tiroirs secrets d'où surgissent des pistes télescopiques, des dragons gonflables et des cohortes de zombis en carton. A grands renfort de vantardises et d'effets pyrotechniques, le nabot réduit les monstres à l'impuissance, sauve les belles en danger et met fin aux incendies qui ravaient des modèles réduits. Si on devait l'écouter, ce petit gobelin a maté les trois quarts des horreurs qui hantent la surface d'Aarklash. Et si l'on se renseigne, on se rendra compte que quelques unes de ces histoires ont un certain fond de vérité, Bartok a été un tueur de monstres reconnu dans tout le nord de l'Akylannie et les régions les plus reculées d'Alahan. Une hydre dans le lac de Mormo, une sorcière dans le hameau d'Ar-Nafal, et des hordes de rats mangeurs d'hommes dans le petit village de Ramekin. Mais tout cela n'est encore que du théâtre.

Fut un temps où Bartok et son associé se faisaient une spécialité d'escroquer les gens trop crédules, les villageois superstitieux et les populations reculées. Grâce à d'adroits effets spéciaux, les deux compères fabriquaient un croque-mitaine et se présentaient ensuite comme des sauveurs providentiels. Mais depuis, le Rag'narok a réveillé beaucoup trop de choses innommables pour que ces deux gredins poursuivent tranquillement leur petit jeu. Aussi se contentent-ils de faire dans le happening grand guignol sur la place du Pissevin. Parfois un Chevalier Crâne en furie, ou bien un cyclope de Mid-Nor surgit d'une bouche d'égout et charge la foule. Bartok a alors toute latitude de jouer au héros et de capturer la bête. Mais tout n'est encore que comparse et trucage.

Sossy a grandi à Cadwallon, au beau milieu du Trait. Son parrain était un ingénieur nain et le jeune ogre a passé son enfance le nez dans les schémas techniques, au milieu des cornues et des engrenages. Lors de sa crise d'adolescence, son instinct a pris le dessus et l'ogre a dû fuir la justice. Même après quinze ans, il n'est de retour dans le Joyau qu'incognito et ne sort que grimé. Les nains ont une bonne mémoire et il craint encore des représailles. Il vivote enfermé dans un grenier à inventer de nouvelles merveilles et à relire sans cesse les grands auteurs classiques.

Bartok est certes un bavard et un vantard invétéré, et Sossy un rêveur sujet à de brèves crises de furie, mais se faire des amis de ces deux là pourrait toujours être utile si vos liqueurs ont un jour besoin d'étincelles et d'artifices pour habiller un de leurs mensonges....

Profession TROUBADOUR

Le Troubadour est un barde. Conte, amuseur, il raconte des romances aussi bien que des satyres. Le verbe et la répartie sont ses armes redoutables. Social, le Troubadour est un personnage séducteur comme roublard. Peu d'entre eux parviennent à s'attirer les faveurs de la noblesse tandis que les autres, n'appartenant pas à une guilde, ont une vie d'errants et de vagabonds à l'espérance de vie faible.

Rang 1 : Distraindre/OPP. Musique/SUB. Séduire/ELE. Art (au choix).

Rang 2 : Embobiner/OPP. Identifier/SUB. Fief (ou Etiquette Artiste).

Rang 3 : Confondre/DIS. Provoquer/SUB.

Rang 4 : Se cacher/OPP. Voltiger/ELE. Un savoir au choix.

Rang 5 : *Disciple d'Orphée :*

En dépensant 1D de sa RR à chaque Tour, le personnage attire l'attention et peut baisser ou augmenter le niveau de menace d'un point.

Rang 6 : Dérober/OPP. Esquiver/OPP.

Équipement : Atours x 2. Des vêtements de couleurs vives. Un instrument de musique au choix. Partitions. Une bourse. 100 Ducats. Une cape de baladin. Et (3) Un instrument de musique au choix.

Nouveau Talent :

Musique / VAR : Ce talent permet de savoir improviser et jouer d'un instrument mais aussi d'attirer les bonnes grâces du public. L'attitude varie suivant le style musical...

Les fleurs tempêtes de Septembre :

Avant que commencent les moissons, il est une tradition étrange, qui déplace chaque année une petite foule de connaisseurs.

Assis sur des formations rocheuses, sorte de gradins naturels, ils sont de plus en plus nombreux à venir contempler des floraisons en cascades, explosions de couleurs et de pétales, éruptions végétales provoquées par des mages daikinees venus spécialement pour l'occasion. Dans un grand champ en contrebas, et ce en l'espace de quelques minutes, éclosent, resplendent et se flétrissent des milliers de fleurs aux teintes vives, tissant des motifs compliqués, broderies végétales qui s'entremêlent et se succèdent sous la houle d'une floraison magiquement accélérée. Un champ uniformément vert se transforme soudain en papillon chamarré avant que celui-ci ne laisse la place à un dragon psychédélique porté par une nouvelle vague florale.

Après le bouquet final, la foule profane applaudit les mages, oubliant que les thaumaturges ne sont en fait que le moteur de ce phénomène et que ce sont les paysans en petit comité qui ont planté ces graines et élaboré minutieusement, au terme de longues réunions nocturnes, ces chorégraphies florales...

Adresses utiles

L'Allée des Epigraphes:

C'est une haie de pierre, de longs cyprès de marbre, monolithes mortuaires qui bordent en paquet la grande route pavée qui mène du Trophée jusqu'aux fours de Fumerolles.

Il est vrai qu'à Cadwallon, le chemin des défunts finit toujours au crématoire. Les marées des morts sont des dangers à contenir, aussi les rites mortuaires et les cadavres sont-ils strictement réglementés.

Mais le souvenir dans tout ça ? L'homme face à l'éternité essaye toujours de laisser une trace dérisoire, il a du mal à fermer son clapet quand le croche-patte ironique de la mort rigolarde le fauche. Aussi dans le marbre, sculpté dans le granit, les morts ont égrainé leur message comme un chapelet de pierre tombale, le long des quinze lieues de l'Allée des Epigraphes.

Certains mausolées colossaux ont été depuis longtemps transformés en cabanes par les garnements des champs, ou en cache par les contrebandiers. La pluie et le vent ont rongé les visages et les traits de quelques statues tant et si bien qu'on ne saurait en déterminer la race. Mais certains messages demeurent. Comme ce nain plus que centenaire qui après avoir fait le deuil de ses fils et de ses petits enfants, fit finalement graver sur sa tombe: « Depuis le temps que je vous disais que j'étais malade. » D'autres épitaphes laissent place au mystère, comme l'élégie funèbre du maître alchimiste Niang, dans un patois de Zukhoi parsemé de fautes d'orthographe et de syntaxe, et dans laquelle nombre de condisciples recherchent encore les arcanes du Grand Œuvre.

La Tisseuse:

Cette ancienne costumière fut autrefois la coqueluche de tous les théâtres du Jardin. Aujourd'hui l'elfe vit recluse, au dernier étage d'une boutique de confection qu'elle dirige. Ses grisettes, sorte de lutines aux visages ridés, étrangement semblables sous leur bonnet de coton, prennent les commandes et font tous les menus travaux. La Dame ne se réserve que quelques travaux

chaque année, qu'elle choisit plus par caprice que par raison. Toutes les tenues qu'elle touche, que ce soit des habits d'apparat ou des costumes de scène, toutes semblent comme habitées par une vie propre et toutes créent l'évènement, au point que certains persifleurs racontent que c'est de son corps devenu contrefait que la créatrice tirerait le fil de ses oeuvres.

Beaucoup essayent d'avoir une entrevue avec la Tisseuse, espérant la convaincre de travailler pour eux. Mais la dame tient à son isolement. A peine si parfois elle entrouvre la fenêtre, afin de laisser grimper jusqu'à ses croisées des échos lointains de musiques et de fêtes, qui lui font alors monter les larmes aux yeux...

L'Escalier aux Violes:

Cette rue escarpée, toute en marches et en pentes, est le royaume des luthiers. Parmi eux, Faguihn, un vieil hérétique griffon ayant fui l'inquisition, subventionne une bande de vauriens de Havresud, leur offre des « banquets » dans sa mansarde, les soigne quand ils prennent un mauvais coup, les cache parfois quand ils sont recherchés par la milice. En retour, les sacrépants kidnappent pour son compte tous les matous qu'ils rencontrent. Difficile dans leurs relations de savoir qui exploite qui. Aussi, si vous cherchez un félin disparu, passez vite chez Faguihn, par son arrière cour toute envahie de cages, avant que votre chat ne finisse en corde à violon...

Les Vins Tardifs de Chrisostom

A l'automne, les pampres des vignes de Chrisostom ensanglantent une portion isolée des Champs. C'est à cette époque que ce viticulteur ventru, au visage jovial et couperosé sous une haie de moustache brune, fait vendanger les grains fripés dont il fait un nectar. Bien loin des vins de table qu'il produit aussi en grande quantité, ses crus tardifs sont tout autant d'individualités qui semblent, quand on les sert, installer comme une ambiance particulière autour de la table. Et pour cause, Chrisostom a un secret...

Dans sa maison bourgeoise, toute couverte de vigne vierge, réside un serviteur silencieux. C'est un elfe Daikineë, long et sombre, portant une luciole en guise de boucle d'oreille. A la nuit, il se glisse entre les grilles ouvragées de la propriété, et rode de par les vignes, avec sa mémoire pour tout bagage. Sous les astres complices, il s'installe entre les souches, et ses doigts noueux fichés dans la terre, il leur conte des histoires à trois sous, des romances ridicules et des contes horribles.

Parfois il sent le regard des grappes, comme autant d'yeux attentifs, parfois les vrilles viennent se poser sur ses épaules, pour une étreinte furtive. Le conteur voit dans ces mouvements un bref contact avec l'Age des Dieux et une manifestation des puissances endormies du jardin de Wisshard. Mais s'il se trompait?

La Combe du Fau:

Si vous demandez dans les Champs, la Combe du Fau, personne ne connaît, mais si vous demandez la Combe du Fou, là, on vous découragera tout de suite d'y aller.

La famille d'Akkylannien qui y réside semble en guerre contre le monde entier. Fusil au poing, ils sont prêts à canarder tout ce qui passe, négociant, promeneur, braconnier, même leur propre bétail... Le Patriarche est allé jusqu'à verser de la naphte sur ses fraises des bois, afin d'être certain que personne n'en profite.

De ce fait, ce petit vallon au cœur du fief est devenu un territoire interdit, où nul ne voit d'intérêt à se risquer.

Les fous vont jusqu'à fabriquer leur propre poudre à fusil, qui est d'ailleurs d'excellente facture.

La Chapelle Verdelhan :

Les ruines de cette chapelle Griffonne surgissent comme une dent jaunie jaillie d'une colline aride et pelée. L'ossature granitique de la nef centrale semble défier le temps et jouer à cache cache avec les reflets de la lune.

Bâtie il y a à peine une centaine d'année par un vieil émigré de Carthag Ferro, ces décombres focalisent les craintes des gens du cru et si les enfants se défient d'aller y faire un tour pendant la journée, personne n'ose s'y aventurer de nuit...

La Ferme :

Lorsque le patibulaire **Zampano** débarqua d'on ne sait où, accompagné d'une dizaine de singes, l'on crut d'abord à un romanichel de plus, venu hanter les bouges du Jardin Comédien. Mais lorsqu'il racheta une vieille métairie et qu'il commença à la retaper, avec pour seuls aides sa bande de macaques, les gens commencèrent à se pousser du coude, les yeux écarquillés. Ils n'avaient pas fini...

L'élevage de singes de Zampano est aujourd'hui une entreprise florissante et les hurlements des primates en cage se mêlent aux cris des mouettes. Les nasiques ou singes hurleurs se vendent à prix d'or comme système d'alarme, les marmousets comme animaux de compagnie. On raconte même que certaines dames prendraient des anthropoïdes pour amants et que la guilde des Favoris en aurait acheté une demi douzaine...

La Guilde des Francs-Coueurs :

Ce satellite de la guilde des Nochers a ensemencé de ses comptoirs tous les quartiers du Joyau de Lanever. Avez vous besoin que l'on porte un message à l'autre bout de la cité, voilà que pour un ducat ces jeunes gens athlétiques, ces sprinteurs elfes, ces galoieurs de ruelles, qui connaissent tous les raccourcis et recoins de la cité, s'en vont à toutes jambes et le délivrent à qui de droit. Pour 1 ducat cinquante, il vous rapporteront la réponse, et peuvent même poser quelques questions que vous leur aurez précisées...

Situé dans le quartier des Trophées, à la frontière des Champs, c'est une bâtisse de bois qui craque sous le vent, un squelette de planches où tout est de guingois. Les francs-Coueurs s'y affrontent en de féroces sprints, quand, étouffés par l'été, ils ne s'alanguissent pas, allongés sur leurs bancs et s'aspergeant de l'eau des canaux. Parmi ces sportifs et ces coursiers, certaines personnalités détonnent.

La Grande Tatoune est une jeune graine toute en longueur, à la crinière fauve et bottée de cuir jusqu'à mi cuisse. Sa tunique de soie flotte joliment derrière elle quand, en quelques enjambées, elle laisse derrière elle ses collègues pantois. Véloce et gracieuse comme un échassier Cynwall, on raconte que la belle sauvageonne arrive même à distancer les wolfens. Mais ne l'invitez pas à souper, séducteurs en herbe, car la belle dévore venaison et entremets par douzaine, quand ses confrères se contentent de légumes et d'endives braisés.

Barzgle Bradoc, initiales BB, peut paraître complètement déplacé en telle compagnie. Son ventre tombe sur ses genoux et ses jambes semblent courtes même pour un nain. Ses atours de peaux portent moult colifichets sordides et sa barbe teinte du vert le plus vif fait une virgule fourchue sous son visage rigolard. Jamais il ne court ni ne s'entraîne, et ses manières de mauvais garçon ont certes

de quoi rebuter tous les citoyens de la ville haute. Mais quand il enfourche sa monture d'acier, il n'y a pas de messager plus rapide dans tous les abords de la ville. La roue de sa Loconaphte éventre les collines des Trophées ou de Bourghiéron, et tel un Hell's Angel en avance sur son temps, il écume la Hure ou les grandes artères de Cadwallon, et corrige les impudents dans les bastons, à grand coup de démonte-pneu.

Furest Crump, Ce grand elfe daikinee faillit mourir avec sa mère lors de sa venue au monde. Il en demeura diminué mentalement. Aussi ne vous étonnez pas s'il oublie de vous remettre votre message et si vous avez à lui courir après à travers champs...Ceci dit, bonne chance, car le bougre est vé-



Tous les mois, une des officines de la Guilde des Francs Coueurs organise une course amicale, suivie d'un grand pique-nique, dans le fief dont elle dépend. Les candidats libres y sont conviés, c'est d'ailleurs souvent à ces occasions que la Guilde embauche. Pour ceux qui ne courent pas, il suffit d'amener à manger ou à boire pour pouvoir participer aux réjouissances après l'effort.

Le Coin du M.J.

INSTANTANNE

Le Caveau Sous-marin :

La configuration des sorties de ce restaurant en fait un endroit parfait pour mettre en œuvre une scène de « fusillade » et règlement de compte entre un gang de drûne venu d'Havresud et un petit groupe de bourgeois de la Petite Klûne, aux investissements pas toujours très légaux. Le puits étant impraticable, la recherche d'une sortie de secours, par laquelle on fait les livraisons, devient un des objectifs primordiaux, comme la protection du petit groupe d'innocents qui se blottit sous les tables.

La Tisseuse :

L'akkyshane est frappée d'un syndrome de vieillissement accéléré, et devrait être morte depuis longtemps si par un curieux coup du sort ou de la génétique, elle ne partageait certains caractères héréditaires avec la race des ogres. Ainsi le cannibalisme lui a permis de vivre jusqu'à un âge respectable et à aller très loin dans la mutation de son corps.

Aujourd'hui elle se blottit, recroquevillée sur ses huit pattes dans un nid qu'elle s'est tissé au sommet d'un armoire, plein de morceaux d'étoffe et de bouloches. La folie la tenaille, partagée qu'elle est entre ses bas instincts de survie et sa raison.

Fruits de ses pontes au combien douloureuses, les grisettes veillent jalousement sur leur mère, et elles n'hésitent pas à lui faire avaler de force un moutard miséreux, enlevé dans le voisinage. Que ne ferait-on pas pour la préservation de l'espèce?

INSTANTANNE

La Tisseuse :

Tôt ou tard les Grisettes avec leur intellect limité vont enlever le mauvais gamin. Un qui a des parents, des géniteurs soucieux de sa disparition et suffisamment puissants ou riches pour engager les ligueurs.

Les joueurs se rendront vite compte que les disparitions enfantines sont relativement courantes dans le fief. En fait il y a deux affaires. Il semblerait légitime qu'ils se tournent d'abord vers les esclavagistes drunes, qui fournissent une excellente fausse piste, les vilains keltois ont eu de surcroît une commande assez spéciale. Un groupe d'ogre peut recommandable veut organiser une fête familiale, une sorte de Noël où l'on s'offre des petits enfants en guise de cadeau, autour d'une bonne choucroute au bébé. Les joueurs seraient sages d'éviter l'affrontement direct, et d'essayer de sauver les petiots. Mais nulle trace de celui qu'ils cherchent.

Leur rencontre avec la meute des Grisettes semble inévitable, surtout s'ils utilisent un gobelin déguisé en petit garçon pour jouer les chèvres. Il ne leur restera plus qu'à remonter jusqu'à la Reine Mère et son atelier...

L'elfe vendra chèrement sa chitine. De la grande armoire à costume surgiront des hordes de golems de chiffon armés de longues aiguilles, tous prêts à défendre celle qui leur a donné le jour, celle qui a tiré de son abdomen difforme le fil dont ils ont été tissés.

Au même instant, aux quatre coins de la cité, les vêtements se précipitent pour sauver leur génitrice. Décrivez donc à chaque tour, les femmes étranglées par leur robe de soirée dans la ville haute, les enfants en pleurs, traînés à travers les rues par leur propre déguisement, ou bien ce concertiste agonisant, poids mort sanguinolent coincé dans les manches et les replis de sa redingote. Enfin tout ce qu'il faut pour rendre cette dernière scène haletante...

Les Vins Tardifs de Chrisostom :

Ce n'est pas avec l'âge des dieux que l'elfe au service de Chrisostom communique mais bel et bien avec les âmes résiduelles qui hantent encore les alentours de Cadwallon. Comme de lointains souvenirs de leur existence mortelle, les morts se rassemblent dans les grappes et les pampres, pour vibrer encore une fois grâce à l'art du Conteur. Leur nostalgie, leurs mémoires réveillées par les fables et les récits imprègnent le sang de la vigne et font des nectars de Chrisostom des expériences souvent inoubliables, comme si l'on consommait des tranches de vie.

Toutefois de tels plaisirs coupables ne sauraient longtemps rester sans danger...

INSTANTANNE

Double Ligue :

Il y a bien des années de cela, la ligue dans laquelle sont vos joueurs fut défaussée pour commerce avec les ténèbres, et ses membres exécutés. Ces âmes sombres ont trouvé dans les vins de Chrisostom un moyen de revenir sur terre et perturber à nouveau la vie du Joyau. Sans le savoir c'est leur sombre ego que le viticulteur a distillé dans ses cuves et mis en bouteilles. Malheur aux buveurs donc, car les voilà dépossédés de leur corps et habitués de bien sombres intentions.

Pour les joueurs, l'affaire est tout autre. Voilà que le nom de leur ligue est bafoué et mêlé à plusieurs exactions sordides. Remonter jusqu'aux fauteurs de troubles est une première étape, mais quelle surprise de trouver un épicier, le sommelier d'un hôtel de la ville haute et un fonctionnaire là où on attendait des spadassins patibulaires... Comprendre que ces personnes sont possédées et que la seule chose qui les relie est leur amour du bon vin risque de donner du fil à retordre aux PJs. Et pendant ce temps, le reste de la bande continue ses actes terroristes...

La Chapelle Verdelhan :

La chapelle Verdelhan n'est pas le lieu maléfique qu'on veut en faire, un lieu de puissance certes, mais pas un havre démoniaque, bien au contraire...

Construite par Meriag Verdelhan, ancien inquisiteur de l'Empire du Griffon, et en accord avec ses dernières volontés, cette bâtisse fut son tombeau. Conscient de toutes les atrocités commises au nom du Dieu Unique, l'ancien tortionnaire craignait que ce soit le diable qui vienne réclamer son âme à l'heure du jugement.

Au confluent de plusieurs lignes telluriques, l'édifice est bâti sur les ruines de plusieurs lieux de cultes empilés les uns sur les autres. Les cercles de pierre ont servi de fondations et les croix keltoises ont été incorporées à plusieurs arches et piliers. Sarcophage hermétique aux influences magiques, bardés de symboles de protection de toutes les cultures et de tous les héritages, il ne fut hélas jamais terminé et son étanchéité reste imparfaite, mais si d'aventure vous deviez jouer une partie contre le démon, ce pourrait être un endroit bien choisi pour poser l'échiquier.

INSTANTANNE

Le Cercueil Enchaîné :

La vieille Gita, dernier membre d'une ligue défunte, résidait à l'année dans une des chambres de la Bonne Pioche. Paria d'Achéron, elle a souvent donné des conseils vitaux aux Ligueurs sur la Magie Noire et ses maléfices. Mais à l'heure de la mort, la peur que les démons des ténèbres ne viennent se venger de son parjure lui a fait demander aux joueurs de veiller son âme au moins trois nuits, au cœur de la chapelle. Trois nuits de cauchemars à orchestrer pour le Mj, autour d'un cercueil de plomb chargé de chaînes, que la vieille a cadenassé de l'intérieur avec ses toutes dernières forces...

EVENEMENTS DANS LE FIEF

Le Jardin Comédien

- 1) Un spectacle de rue provoque un tel attroupement qu'il devient impossible de progresser sans jet de Crapahuter, voire d'Intimider
- 2) La compagnie Jean Sans Scène a envahi la rue. Pour leur nouvelle création, « les Toxiques », les comédiens imitent les hamsters et courent à l'intérieur de grandes bulles transparentes, remplies de gaz verdâtre. Voilà une rencontre au coin d'une ruelle qui a de quoi décontenancer un ligueur non averti...
- 3) Un géant de 6m s'est installé dans le quartier pour la semaine. Entre construct et marionnette, cette machine animée par une famille de gobelins arpente les rues, cueille des fleurs aux balcons et s'endort sur les places...
- 4) Depuis les terrasses de la Tour Rotonde, les élèves de Marche Mondes lancent des cocottes en papier et des origami bigarrés qui s'animent un bref instant entre les doigts des badauds.
- 5) Aujourd'hui les élèves de Marche Mondes travaillent tous en chœur sur le son et ses amplifications. Alors que la Tour Rotonde résonne d'une basse mélodée, des ondes sonores se répercutent, à l'extérieur, d'estomac en estomac et comme des hoquets réguliers font sursauter les habitants du quartier et les passants.
- 6) Une famille de nains a installé des visionneuses mécaniques tout le long d'une rue. Les images un peu floues, fixées dans un mélange à base de fécule de pomme de terre se succèdent pour peu qu'on glisse une pièce dans le minuteur. Balade Keltoise, Strip teaseuse Akyshanne, Cérémonie Orque ou Marchés Aquatiques de No Dan Kar, il y en a pour tous les goûts.

Les Champs

- 1) A travers tous les champs, une invasion d'insectes force les agriculteurs à prendre des mesures. C'est assez surréaliste de les voir capturer les bestioles à l'épervier ou imiter le chant de la femelle en rut... Ils tendent aussi de grands filets aux mailles fines pour protéger les cultures les plus menacées.
- 2) Sur le chemin, deux paysans s'empoignent à cause des limites d'un champ. Il faudrait les séparer avant que l'un ne tue l'autre d'un coup de pioche.
- 3) Un incident s'est produit dans une écluse des canaux. Du coup toute une partie des champs s'est transformée en borbier immonde à la grande joie des garnements qui viennent patauger et se lancer de la boue à la tête. Il va falloir faire de sacrés détours...
- 4) Un homme arrête les ligueurs afin qu'ils l'aident à réparer l'essieu de sa charrette. A l'intérieur du chariot bâché, se cache toute une bande de ruffians drûnes bien armés et attendant son signal pour rosser et détrousser nos PJs.
- 5) C'est à cette période que les paysans des Champs traitent certaines de leurs cultures. L'air est saturé de produits toxiques achetés à l'Alchimie, les yeux gonflent, on s'étouffe et seul un souffleur goblin pourrait s'en tirer indemne.

La Petite Klune

- 1) Une manifestation paysanne, contre les prix d'achats trop bas que leur appliquent les négociants, est en train de tourner à l'empoignade. Jets de fruits pourris, fumier déversé sur la chaussée et cochons lâchés dans les rues sont au programme.
- 2) Un afflux de pèlerins au Temple du dieu Rat provoque des embouteillages dans les rues, et les multiples offrandes en nature entraînent une multiplication du nombre de rongeurs qui rôdaillent en horde dans les rues jusqu'au marché...

Le Carré

- 1) Dans un tintamarre de clairon résonne l'appel à l'exercice. A cet instant des escouades entières de miliciens se pressent à travers le quartier vers le Bastion Nord. Bousculer le passant est le moindre de leur souci...
- 2) Dans un passage entre deux palissades de chantier, les Ligueurs aperçoivent un homme à terre, roué de coups par trois brutes. Ce n'est que s'ils interviennent, qu'ils apprennent qu'ils viennent d'interrompre un bizutage de miliciens du Bastion.
- 3) Le quartier est dans un tel état que les PJs finissent par se perdre., avant de tomber sur une rue jalonnée de personnes de toutes races, couchées à même le sol. Ce sont des activistes locataires du quartier, qui essayent de s'opposer à l'avancée des machines de démolition naines. Sans quitter l'horizontale, ils indiqueront aux Ligueurs le meilleur chemin pour arriver à bon port.
- 4) La milice essaye de déloger des squatteurs récalcitrants, avant de faire détruire un pâté de maison. Les rebelles barricadés ont mis au point une sorte de fronde à élastique surpuissante grâce à laquelle ils catapultent leurs meubles à travers les fenêtres, repoussant les forces de l'ordre qui attendent des renforts avant de donner l'assaut. D'ici quelques minutes, l'endroit risque de prendre des allures de guerre civile...

Havresud

- 1) Un des ligueurs porte malgré lui le signe de reconnaissance d'une des bandes rivale du Griff. (foulard, couleur interdite, que sais-je...) Voilà nos PJs plongés malgré eux en pleine guerre des gangs...
- 2) Un gamin de la bande de Nitrite est poursuivi par les gros bras de la bande du Griff. Il déboule à bout de souffle devant les ligueurs et houpelande de cuir d'un des joueurs...

La Ferme :

Zampano vend bien plus que des singes libidineux. Marmouset cambrioleurs, chimpanzès assassins, il n'y a rien qui soit impossible pour un dresseur tel que lui

INSTANTANNE

L'Ambassadeur :

Ce scénario paru dans le magazine Casus Belli est très facilement adaptable. Pour ceux qui n'arriveraient pas à se le procurer, j'en résume les grandes lignes.

Les ligueurs sauvent un homme seul assailli par plusieurs spadassins. Alors que le combat se termine, ils sont tous arrêtés par des unités d'élite de la milice et se retrouvent au cachot. Après avoir été secoués et interrogés, ils sont secourus par l'homme qu'ils ont aidé qui s'avèrent être un excentrique ambassadeur syhar. Celui-ci congédie ses gardes du corps incompetents et engage les ligueurs.

Protéger l'ambassadeur n'est pas une mince affaire. Le bougre aime à les semer et à goûter les plaisirs les plus crapuleux du Joyau. C'est donc dans les pires bas fonds qu'il devront lui courir après. Après une réception en son honneur, le scorpion est égorgé dans son sommeil. Les joueurs sont arrêtés, mais libérés secrètement pour 48 heures par le Duc (ou par leur ennemi récurrent qui ne supporte pas de les voir mourir sans qu'il soit lui-même impliqué). Ils doivent alors prouver leur innocence et remonter jusqu'au ouistiti apprivoisé qu'on a offert à la victime et qui a été spécialement dressé par Zampano pour l'égorger. Pour une fois ce sont les forces de la lumière qui sont derrière un assassinat crapuleux...

Les Caminari et les Fleurs de Septobre :

Les origines des Caminari se perdent dans la nuit des temps, comme peuvent en témoigner les peintures rupestres figurant sur les parois ocre de la grotte où ils se réunissent en secret à la fin des chorégies florales de Septobre.

Là ce petit comité hétéroclite fume les fleurs fanées résultant de l'événement floral, jusqu'à en perdre les sens et atteindre, disent-ils, un royaume sous le royaume. Laissons l'un d'eux témoigner :

« J'avais trouvé la grotte en Novécime en poursuivant un criminel drune. Bêtement j'avais commencé à en parler autour de moi et à mon grand étonnement, personne n'avait jamais vu ou entendu parler de cette cavité naturelle pourtant assez importante. Je la soupçonnais de pouvoir servir de cache pour des contrebandiers, mais quand j'essayai d'y emmener Embuscade et le reste de la ligue, je passai pour un parfait abruti. Il n'y avait rien là où je décrivais les méandres tortueux de boyaux souterrains.

Ce n'est qu'une semaine plus tard qu'ils m'abordèrent. Discrètement d'abord, comme s'ils cherchaient à établir des relations de bon voisinage. La vieille Gudrun de la ferme à côté commença à m'amener des tartes, et à venir discuter avec moi, le soir sur le pas de ma porte. Puis ce fut le jeune Propilaine, cadet d'une famille gobeline, qui vint s'amuser quotidiennement à envoyer sa balle en osier contre mes carreaux.

Quand Jededious, le vétéran cul de jatte qui mendie au Maraîchage, se décida à devenir un de nos informateurs, la ligue se frotta les mains. Le vieux renard akkylianien connaissait tous les potins et pendant le trimestre suivant, nous fîmes, Embuscade et nous, la Ligue du Bout des Che-

-mins, certaines de nos plus belles prises. En Dibre, je fus blessé par un carreau empoisonné, et je passais plusieurs jours aux portes de la mort. Ce fut Gudrun qui me veilla, avec certains de mes collègues, et les frères Grak, des braconniers orques que j'avais laissé filer à plusieurs reprises, vinrent m'amener du gibier pour que « je reprenne des forces ».

Quand ils furent tous installés dans ma vie, ils me parlèrent enfin, au cours d'un soit disant repas pour fêter les soixante dix ans de Gudrun. Avec le recul, je me dis que si j'avais mal réagi à leur propos, je ne serai peut être plus de ce monde. Ils m'expliquèrent que Cadwallon était cerné, pas seulement par les armées du Rag'narok, mais aussi par des forces plus primaires et plus maléfiques encore. Que chaque année, en Septobre, ils livraient une bataille contre toute les énergies néfastes qui voulaient voir le Joyau se recroqueviller et se flétrir comme une pousse dont on aspirerait le suc. Les batailles étaient âpres, et leur nombre, le nombre des Caminaris, diminuait. Si j'avais trouvé la grotte, c'est que j'avais été choisi pour être l'un d'eux, et une recrue de choix s'il en est. Il y avait tellement d'espoir et de conviction dans leur yeux, que j'ai accepté de rejoindre leur rangs.

Après la cérémonie grand guignol de Septobre, nous ramassâmes les restes fanés des fleurs enchantées, et nous primes le chemin de la grotte. Nous étions une quarantaine, la moitié que je ne connaissais que de vue, d'autres qui me regardèrent d'un air complice, comme Havoc Penkarst, une brute drûne d'Havresud que j'avais arrêté à plusieurs reprises. Nous fîmes brûler les fleurs et dans les fumées enivrantes des pétales carbonisées, je perdis connaissance.

Je me réveillais sous la lune, nu, au milieu d'un des grands champs de blé des fermes Fitrion. Une lanyfs pulpeuse et couverte de tatouages m'entraîna à la suite des autres en pouffant, et je mis un petit moment à reconnaître le rire de hyène de Gudrun. Debout, solidement campé sur deux jambes, au sommet d'un tertre, Jededious donnait déjà les premières directives. Un éclaireur gobelin, armé de plusieurs épis de blé qu'il brandissait comme des javelines, accourut au rapport. Les Autres arrivaient, ils étaient en train de franchir le ruisseau au pont couvert d'Aberzen.

Nous les affrontâmes dans la cuvette herbue où les Herigoins font d'ordinaire pâître leurs bovins. Les épis et le pousses vertes étaient nos épées et nos flèches, le vent et la sueur l'armure sur nos corps nus. Ils se jetaient sur nous en troupes indistinctes, soldats grisâtres et innombrables et nous les repoussions avec une férocité primitive et une fougue sauvage tempérée par les ordres tactiques de l'akkylianien, soutenus par les traits meurtriers des frères Grak et de trois autres archers.

Encadré d'une Gudrun rugissante et de la montagne meurtrière qu'avait toujours été Havoc Penkarst, je perçai leur flanc gauche, séparant bientôt leur masse compacte en deux groupes sur la défensive, autour desquels nous nous refermâmes comme un étai. Désorganisés qu'ils étaient, nous parvînmes presque à les faire reculer jusqu'au ruisseau où ils se regroupèrent en rangs serrés, prêts à bivouaquer là jusqu'à la prochaine bataille. Penkarst voulu porter la mort jusque dans leur camp mais il succomba sous les blessures. Je m'écroulai, à bout de souffle, pour être cueilli au vol par les baisers ardents de Gudrun et nous roulâmes au milieu des épis murs et prêts à être moissonnés.

Quand je repris conscience, sur le sol humide de la grotte, Jededious nous parlait d'une victoire, nous avions brisé leur front et nous les avions repoussés, tandis que les autres années, c'étaient les Caminaris qui avaient dû reculer. Cette année serait pour Cadwallon et pour les récoltes une année sereine voire prospère. Havoc Penkrast, ressuscité, écoutait tout cela l'air absent. Dans les mois qui suivirent, il se rangea des affaires et mourut petitement, dans son lit, amaigri et sans intérêt pour rien ni personne. Jamais je n'aurais cru que je le pleurerais... »

Fantasma halluciné ou réalité, les Caminaris rejoignent-ils les rêves de Désir le temps d'une bataille, le temps d'influencer discrètement ses songes pour une année entière ? Au MJ de voir. Au Mj aussi de faire vivre cette histoire à ses joueurs, plutôt qu'à un élément isolé du Bout des Chemins et de se reposer sur leur sens tactique pour l'affrontement, plutôt que sur celui d'un PNJ...

Profession : Vendeur de Sonnaïlles

Rang 1 : Guetter/DIS. Survivre/OPP. Voie de la Magie (Sonnaïlles). Contrée (ou Nature ou Culture ou Langue).

Rang 2 : Séduire/ELE. Incanter (AIR). Musique.

Rang 3 : Cogner/HAR ou Trancher/HAR ou Transpercer/ADR. Se Cacher/OPP

Rang 4 : Distraindre/OPP. Accouttrer/ELE. Parer/ELE.

Rang 5 : Petite Rimaille Personnelle. Au terme de recherches, le vendeur de sonnaïlle crée sa propre petite musique. En clair il ajoute à sa liste de sorts le sortilège de son choix, dont il doit pouvoir imputer les effets à des ondes sonores. Ce sortilège est soumis à veto du maître de jeu s'il ne correspond pas à la personnalité du personnage. (Un homme gai et doux ne va pas développer comme Rimaille Personnelle un avatar de Mort Hurlante, basé sur les dissonances.)

Rang 6 : Ressentir/SUB. Voie de la Magie

Equipement : Vêtements usés avec de nombreuses poches. Bourse. Grand sac. Corde. Huile. Une gemme immortelle mineure d'air. 30 Ducats. Dague ou bâton. Et (3) Un grand cheval fatigué et un instrument de musique de qualité.

DÉCORUM

Les Vendeurs de Sonnaïlles font jaillir leurs familiers du ventre d'une viole, ou bien des tripes de bois d'une flûte. Les plus traditionalistes se contentent de les faire surgir du fin fond d'une besace d'un grand moulinet de baguette. De toute manière, des gestes et un endroit où faire nicher les rengaines sont nécessaires.

Souffle de la Discorde

Coût : 4 (AIR)

Voie : Sonnaïlle

Difficulté : MAI+3

Cible : Personnage

Portée : 4

Durée : Un tour

Des chants surtout composés de silence et temps morts, puis de sifflements dissonants prennent possession de la victime de ce sort. Celle-ci commence à confondre alliés et ennemis. La cible de ses prochaines actions est à déterminer aléatoirement parmi toutes les personnes dans sa portée. Ces rengaines, soutenues par deux paris supplémentaires et 2 (TEN), peuvent devenir obsessionnelles mais atténuées et plonger un individu dans un état proche de la paranoïa, pendant 24h. Elle sera incapable de dormir ou se reposer et finira par subir un malus d'épuisement de -1 pendant toute la journée suivante. Le mage, obligé de soutenir le sort, récoltera le même malus.

Un air de fête

Coût : 2 (AIR)

Voie : Sonnaïlle

Difficulté : MAI

Cible : Personnage

Portée : 3

Durée : Une heure

La sonnaïlle relâchée va suivre la cible comme un animal familier et essayer d'enjoliver de joyeuses trilles une heure de sa vie. La cible oublie ses idées noires et regarde les choses avec plus d'optimisme. Son attitude favorable varie d'un cran vers la discipline (un Hargneux se retrouve en Adresse etc...). Ce sortilège enlève notamment toute idée de suicide. Si le magicien veut influencer plusieurs personnes, il doit battre la plus haute MAI du groupe et faire un pari obligatoire par personnage supplémentaire...

Les Vendeurs pervertis à la Ténèbre ne pourront plus utiliser cette rengaine.

Couplet Militaire

Coût : 2 (AIR)

Voie : Sonnaïlle

Difficulté : 7

Cible : Personnage

Portée : zone de contrôle

Durée : 2 tours

Cette sonnaïlle s'en va habiter le coeur et les tripes de la cible, et elle y résonne comme un tambour de guerre, lui conférant le don "Bravoure" pour la durée du sortilège... Un allié par pari supplémentaire peut bénéficier de ce sort.

Bouche à Oreille

Coût : 3 (AIR)

Voie : Sonnaïlle

Difficulté : 7

Cible : Personnage

Portée : une ville

Durée : à la discrétion du Maître de jeu, tout dépend de la densité de peuplement.

La sonnaïlle s'envole du bras du Vendeur, comme un pigeon voyageur. Errant de lèvres en lèvres, fredonnée par un passant, reprise par un cocher, elle pourrait, raconte-t-on, franchir de grandes distances et parvenir à l'oreille de son destinataire et lui délivrer un message caché dans une comptine de quatre vers maximum. Dans les légendes barbares, certaines auraient même traversé un pays entier...

Romance Sylvestre

Coût : 3 (AIR)

Voie : Sonnaïlle

Difficulté : 7

Cible : Personnel

Portée : Personnelle

Durée : Une heure.

Cette sonnaïlle se siffle d'un air canaille, et dès lors le Vendeur semble en accord avec la nature luxuriante. Il tombe par chance sur des fruits mûrs, ou des baies, des sources d'eau potable. Parfois c'est un abri pour la nuit, caverne ou reste de grange qu'il découvre. Les animaux ne l'attaquent que contraints et forcés, et tant que cette sonnaïlle durera, il ne souffrira, ni de la faim, ni de la soif.

Les milieux trop extrêmes comme le désert, la banquise peuvent être exclus de la portée de ce sortilège, et ce en raison de leur très pauvre oreille musicale !

Les Vendeurs pervertis à la Ténèbre ne pourront plus utiliser cette rengaine.

Mauvais Air

Coût : 2 (AIR)

Voie : Sonnaïlle

Difficulté : 8

Cible : Personnage

Portée : Zone Visible

Durée : 2 tours

Cet air là n'est que griffes, arpèges crochus et dissonances, qui se rueraient sur l'ennemi comme un chat giflé, et lui ferait perdre le sens de l'équilibre. La cible subit un malus de -1, cumulable avec les autres malus éventuels. Une fois l'incantation terminée, le magicien peut sacrifier du mana pour remplacer l'effet initial du sortilège par celui indiqué.

+1 (AIR) Le mou de la cible est diminué de 1, elle subit un malus de -1, cumulable avec les autres malus éventuels.

+2 (AIR) Le mou de la cible est diminué de 1, elle subit un malus de -1, cumulable avec les autres malus éventuels, et un jet de blessures de PUI1.

+2 (AIR) +2 (TEN) Le mou de la cible est diminué de 1, elle subit un malus de -1, cumulable avec les autres malus éventuels, et un jet de blessures de PUI3.



- 1** *L'Ecorchoir*
- 2** *La Tourbière*
- 3** *Les Petites Arènes*

La Hure

Les Loups vous saluent

A *Les Délices Inattendus*

B *Le Ghetto des Médecins*

C

D

E

F

G

H

Où Manger ?

Les Délices Inattendus:

Ici quoiqu'en disent les fâcheux, on se régale, et les palais aventureux reconnaîtront bien vite que **Monti la minotaure**, derrière ses fourneaux, est vraiment une cuisinière exceptionnelle. Le tout est d'avoir le courage d'entrer, et l'audace de mettre en bouche la première fourchette. Parce qu'il faut bien le reconnaître, on ne mange pas ici ce que l'on mange ailleurs : fricassée d'insectes de la saison, gelée de sang de bœuf au miel, boulettes de vers rouges et tranches de palmier risso-lées, aileron de tortues au cognac aux amandes et à la crème, serpent surprise selon arrivage, blaveau cuit dans le lait de sa mère, ou bien des anguilles fumées à la tourbe, farcies de mousse de porc.

La plupart des plats sur le menu ont des sonorités propres à vous retourner l'estomac, mais une fois dans l'assiette, « l'horreur » dégage un fumet d'épices et d'aromates fort appé-tant.

L'établissement vivote, entre les clients réguliers et les m'as-tu-vu de seconde zone qui veulent impressionner leur entou-rage. Pourtant, il n'est que Maître Bouche et ses bras innom-brables, à Arcadia, pour battre Les Délices sur le terrain de l'exotisme. Et encore, comme le répète Monti : « Il triche, il est d'un autre monde. » Ici, tout vient d'Aarklash, des pieds de chameaux qui arrivent par caisse du Syharhalna, aux ser-pents des Champs qu'en quelques mois de séchoir et quelques passes secrètes, elle transforme en cigares pour les habitués.

Critiques et rumeurs abondent sur cette gargote et sa clientèle. L'on raconte que derrière ses grandes baies vitrées d'un jaune brun dépoli se cachent de biens sordides agapes.

L'on fait des gorges chaudes du nombre de Drones et de Dévoreurs qui viennent souper ici, pour sûr que la grosse Monti leur cuisine les corps des gladiateurs fauchés dans les Arènes, ou les enfants disparus des quartiers alentour. Tout le monde connaît un ami d'un voisin qui a un cousin qui a mangé une fois ici, par bravade, et qui a failli en mourir. A Cadwallon, les langues sont bien pendues, comme les nécromanciens...

Où Sortir ?

Les Petites Arènes :

Autour de la Fosse aux griffes orbite tout naturellement un véritable microcosme, fait d'arènes privées plus ou moins clandestines, certaines tenant plus de l'arrière salle d'une boucherie que de la véritable arène, de propriétaires d'écuries de combattants, d'entraîneurs, de soigneurs, de bookmakers, de filles de joie, d'animaux, de dresseurs et de gladiateurs... L'incontestable engouement autour de cette profession a mené à une extrême diversité des styles de combat et de spectacles.

Commençons par **les Ridicules**, des clowns gobelins transformant un affrontement contre des animaux en un massacre grotesque et particulièrement sanglant soit disant très apprécié par les enfants.

Pour rester dans le domaine animalier, citons **le Griffon**, gladiateur solitaire lâché avec un couteau, une arme à feu à un coup et parfois de quoi la recharger. Face à lui, les bêtes sauvages les plus exotiques possible. Pour les événements les plus prestigieux, les spécimens, quelquefois venus des Royaumes de la Grande Couronne, sont exposés dans des cages pendant une semaine. Le public accourt en masse admirer le monstre. Le plus célèbre chasseur de ce genre est une véritable légende vivante : le Griffon Masqué officierait depuis plus de trente ans ! Même si les mauvaises langues prétendent que son masque et le mystère savamment entretenu autour de son identité lui ont permis de passer la main depuis longtemps, il continue à soulever l'enthousiasme des foules.

Les organisateurs ont su tirer parti des inimitiés entre peuples, notamment chez les Elfes. Il n'est pas rare de voir des combats à trois ! Les Akkyshans toxiques forment **les Ciguës**, les avant-bras protégés et armés de filets lestés, censés rappelés la toile de l'araignée. S'ils manipulent ce filet comme un fléau et s'en servent parfois pour immobiliser leurs adversaires afin de les mordre, leur poison reste leur meilleur atout. Les Cynwalls adoptent un style plus épuré, armés seulement d'un bâton. Les Daïkenes rivalisent d'imagination pour créer des armes prenant les insectes pour inspiration : lance-guêpes, frelons étourdissant les adversaires par leur vol assourdissant, capes aux élytres tranchantes ou grandes pinces aux dimensions cyclopéennes...

Les **Petits Crocs**, eux, sont les adeptes des armes dites de corps, et sont la cible des moqueries des Wolfens au prétexte qu'eux n'ont pas besoin d'armes. Cependant leur arsenal est de plus en plus vaste et populaire. On y trouve entre autres : griffes, coudine (protégeant l'avant-bras et se terminant par une longue pointe au niveau du coude), encornée (casque à trois cornes), la-meur (formé par trois lames fixées autour de l'avant-

bras), quadral (lames recourbées situées au niveau des deux avant-bras et des deux mollets). Certains gantelets vont même jusqu'aux épaules et regroupent plusieurs options d'attaque, rétractables, tout en protégeant efficacement les bras. *Pour les chanceux qui possèdent le jeu de rôle Shaan, vous trouverez les dessins de la plupart des armes décrites ci-dessus.*

Et si les humanoïdes finissent pas vous lasser, vous trouverez tout autour des combats de coqs, de chiens, d'hippocampes, ...

Adresses utiles

Le Ghetto des Médecins :

Il y eut jadis, dans le fief de la Hure, un lieu connu comme le Ghetto des Médecins. On y réparait les gladiateurs malchanceux et l'on y entretenait les champions plus que de raison. Les carabins, souvent syhars, y étaient regardés avec un mélange de suspicion craintive et d'admiration teinté de jalousie. Plus ou moins cloîtrés dans leurs quartiers, ils bénéficiaient des largesses de leurs poulains des Arènes, et mettaient en commun des techniques étonnantes et des savoirs secrets. Entremêlement de propriétés et de courettes, véritable puzzle urbain sans rue ni voirie, tout en couloirs, en portes mitoyennes et en escaliers, ce lieu est resté particulier, profondément marqué par l'histoire martiale et sportive du fief.

Aujourd'hui; même si la plupart des omnimanciens sont partis, notamment en 999 juste avant le Rituel de l'Aube, il reste dans ces impasses un mélange de rebouteux, de chirurgiens, de masseurs et de préparateurs physiques, qui se mêlent à une masse de squatteurs désargentés qui ont petit à petit pris possession des lieux, sans jamais y emménager complètement.

Néanmoins l'on peut toujours voir les empreintes des énormes phalanges de l'Abroyeur, imprimées dans la pierre de plusieurs façades, non loin du Petit Marché aux Onguents. Il y a au fond de la boutique d'un peaussier keltois, fabricant de manchons renforcés, un mur couvert de d'arabesques nerveuses, reste de la longue période de convalescence de celui qui allait devenir un combattant de légende, Elohan, le sabreur manchot. L'on raconte que ce serait tout un traité d'arts martiaux que le cynwall aurait gravé dans l'enduit mural, et que les douleurs dans son membre fantôme lui auraient fait perdre toute maîtrise, mêlant d'une manière presque sacrilège, la Noésis et la sauvagerie la plus débridée.

Instantané

Les enseignements martiaux d'Elohan risquent fort de se perdre, naufragés sur leur mur humide, dévorés par la moisissure et les champignons. Les Ligueurs sont engagés par un riche collectionneur pour empêcher cela.

Il faudra récupérer le traité, qu'ils le recopient, qu'ils fassent exproprier le peaussier, tous les moyens sont bons. Mais Bragorn l'artisan est fort en gueule et possède de nombreux amis, tous larges d'épaules et prompt à sortir les haches et les Gae-Bolga.



SOMA

Dans la vie comme dans la mort.

A *La Planche à Clous*

B *La Bonne Pioche*

C *Le Brûle Gueule*

D *Le Trompe l'Œil, L'Académie des 5 arts du Joyau*

E *Le Hurlelune, le Bowling aux Gniards*

F *La Golypso*

G *Le Charmeur d'Encre*

H *Le Ventre Souterrain de Kéto*

I *Les Moules de Monmoulin*

J *La Quinzième Arcane*

K *Le Quai de « Mort te Manque »*

Où Manger ?

La Planche à clous:

Owen Brione a toujours eu des lubies, la dernière en date lui dure depuis près de 4 ans et c'est d'ouvrir le meilleur restaurant de tout Cadwallon. Il a commencé par acheter un local, au hasard, le premier qu'il vit en vente, puis, n'ayant strictement aucune connaissance en cuisine, il s'est mis à expérimenter des recettes à base des produits les plus disponibles, les fruits de mer. Après plusieurs plaintes pour empoisonnement dans les premiers mois, Owen s'est découvert un talent culinaire certain, qu'il ne cesse d'améliorer au fil des essais. En plus de servir une nourriture souvent délicieuse, le restaurant a sans doute une des cartes les plus fournies qu'il vous soit jamais donné de voir, à tel point que choisir est devenu un calvaire. Mais Brione a vite trouvé une solution. Si vous ne savez que commander alors tirez au hasard ! Lâchez un palet dans une des ouvertures supérieures de l'immense planche à clous qui occupe tout le fond de la salle et laissez faire la chance. Si d'aventure vous adorez le plat qu'on vous apporte alors notez son nom quelque part, car Owen met à jour les possibilités de la planche toutes les semaines.

Il y a une chose en revanche qu'on ne sert pas à la « Planche à Clous », et c'est une bonne bagarre. **Grun-ga l'ogresse**, qui fait le service, n'attend en fait qu'un prétexte pour aller décrocher sa monstrueuse hache d'arme d'au dessus de l'entrée. Elle et Owen se sont rencontrés sur les routes d'Aarklash et ne se sont jamais quittés depuis. Des rumeurs courent sur les rela-

patron, mais il faudrait d'ailleurs être suicidaire pour en parler à l'ogresse.

Ni Grunga ni Owen n'ayant des talents de décorateurs, le cadre du restaurant laisse par contre à désirer, et il n'y a que le strict minimum, des chaises et des tables marquées par quatre années d'usure.

LA PLANCHE A CLOUS

Soyez inventifs : tirez et composez

1	Salade ou Gratin	D'ailérons
2	Papillote	De filets (fumés)
3	cassolette	De rostre
4	Grillé (à l'unilatérale)	De crustacés
5	Cru et Mariné	De tentacules
6	Crêpes fourrées	De coquillages

Sauces et Fantaisies culinaires

1	A la crème	Au parmesan chaud
2	Au cognac	Aux fruits
3	Aux herbes des Champs	Pour deux
4	Aux épices du Griffon	Aux pâtes fraîches
5	Confit	Et sa ratatouille
6	Aux 12 sauces	Sur lit de Varech croustillant.

Poissons : pescadonte, saumon, dorade, requin, merlan, truite, sole, turbot

Crustacés : crabe, homard, crevettes, langoust(in)e, araignée de mer, tourteau

Coquillages : pétoncle, moule, huître, st jacques, palourdes, bulots, bijuh, oursin

Les Moules de mon Moulin:

Plus la peine de chercher cette épicerie de nuit tenue par un nain cacochyme, elle a été depuis longtemps rachetée et transformée en un restaurant étrange, au mobilier de tôle ondulée et où le service est assuré par des hordes de gobelins grimés en moines akkylanniens. Ici on mange des moules, en salade, en gratin, marinière, en sauce, en beignets, en brochettes, grillées, givrées, rôties, aux épinards, au chocolat, ... Mais si vous voulez autre chose, des profiteroles, du razorback aux morilles, alors le visage du serveur se fendra d'un large sourire « Oui, on fait aussi... » ! Pour peu que vous attendiez le temps nécessaire, il peut vous ramener n'importe quoi. Des filles ? De la poudre ? « Pas de problème, on fait aussi... » Tout est une question de temps et d'argent... Dans des pièces au dessus, la diaspora gobeline fabrique des faux papiers, des imitations d'œuvres d'art renommées, des machines à naphte plus dangereuses qu'utiles. Ils peuvent même se vendre entre eux, adultes, enfants et gniards y compris. Après tout, à quelques pas de là, des filles se prostituent et en fabriquent par portées de douze... Quelle importance que vous soyez un ogre amateur de chair fraîche, un omnimancien syhar à la recherche de pièces détachés ou un exploitateur quelconque à la recherche d'esclaves sous payés..

Ce « restaurant » sera sans doute fermé par les autorités dans les semaines qui suivent, et des gens seront arrêtés. Mais qu'importe, le même rouvrira, sous un autre nom, quelques rues plus loin...

Les vendeurs à sauvette :

Les vendeurs de nourriture à la sauvette pullulent dans le quartier de Soma et plus particulièrement à Mont Céleste. En général, les mets sont corrects et même délicieux mais le client expérimentateur peut s'en sortir avec une bonne infection alimentaire. Revoir plusieurs fois un même vendeur sur le même circuit peut être gage d'une pitance saine et sans effets secondaires.

1- Un jeune garçon barhan vend des gâteaux à la cannelle au prix de 0,1D la pièce. Il précise toutefois que dans un gâteau sur trois se cache une pièce donnant donc droit à un autre gâteau etc...

2- **Monsieur Olive**, un grand demi-elfe inquiétant, arpente le quartier suivi de **Trinquignard**, son porteur et technicien. Sur le dos du nain, une machine sous pression hoquette et lâche de longs jets de vapeur. Elle distille un nectar sombre et amer, fort prisé des noctambules qu'il tient éveillés jusqu'au petit matin. On trouve parfois sur le passage du couple un petit gobelin éveillé qui n'a de cesse de les poursuivre en brandissant les résultats d'une soi-disant étude prouvant que ce produit provoque une nocive accoutumance.

3- Le Dragon Baveur est un restaurant à la mode de No Dan Kar tout proche. Au risque de prendre des coups de balai, les enfants gobelins du restaurateur viennent harceler la clientèle potentielle jusque dans les lieux les plus insolites, voire dans les salles des autres restaurants. Nems, ben-bao, wan-tan frits, gobelinerie à la vapeur. La tribu des livreurs est honnête et vous retrouvera où que vous alliez, quelle que soit votre activité !

4- **Shankarn** est peut-être un des plus vieux wolfens du Joyau. Courbé au point de regarder un humain dans les yeux sans se baisser, il vend des viandes séchées, des magrets et des salaisons pleines de saveurs. Il s'approvisionne même dans le port de l'Ondine et sa viande d'œufs de thon est un délice.

5- Psarhi, un syhar, amène ses nans-fromage et ses cuisses de poulet tandoori...

6- La bande des Petits Pâtés vient vendre ses dernières friandises. On murmure, en riant, que ce mélange de cassonade, de viande et de zeste de citron, enrobé d'une fine pâte au saindoux, servirait à faire disparaître des cadavres gênants mais quel délice quand il vous fond tout chaud dans la bouche.

7- Un vieux nain couperosé vient avec sa carriole vendre des churros, des beignets et des crêpes. Il est un peu gâteaux et infantilise ses clients. (Conseil aux Maîtres de Jeu : munissez-vous de biscuits secs et fourrez les dans la bouche de vos joueurs dès qu'ils font mine de vouloir parler... « Mange mon petit, tu es si maigre ! »)

8- Une petite vieille, akkylannienne du sud, vend des amandes grillées, des petites brochettes de porc à la tomate et aux piments, des filets de harengs frits, des grosses crevettes frites dans de l'huile d'olive et de l'ail, des moules relevées ou bien de petits escargots, des salades de poivrons et des omelettes aux patates.

9- Les femmes des pêcheurs de l'Ondine vendent des moules marinières, ou de la friture de jols, des petits poissons, dans des cornets confectionnés avec de vieux numéros de la Rotonaphte.

10- Un akkyshan, venu du quartier de l'Automate, vante les mérites de grillades d'insectes et de larves.



La bonne pioche :

La Bonne Pioche est une institution. Historiquement, c'est depuis ce bâtiment, sur les hauteurs de Montceleste que Vanius et son état major planifièrent l'avancée des Chiens de Guerre à travers le quartier, tandis que Soma désamorçait les pièges, lors de la Bataille du Mur de Terre. Cet établissement n'est ni une taverne, ni un monument historique, il ne fut ni conservé en l'état, ni jamais complètement rénové. La façade peut sembler défraîchie, le confort sommaire, pourtant c'est là que se rassemble bon nombre de ligueurs depuis des générations et des générations... Les soirées résonnent de leurs bamboches et de leurs querelles, et les rues alentours portent encore les traces de leurs bagarres et de leurs débauches...

Les aubergistes qui s'y succèdent sont eux aussi des légendes vivantes. Quand l'un d'eux décède, les ligueurs se réunissent et discutent des vies qu'ils ont gâchées, des gens qu'ils ont handicapés et meurtris et pour qui ils ont payé le prix du sang. Parmi tous ces gens, ils en choisissent un, le plus malheureux qui soit, et ils lui offrent l'auberge en gérance. Ainsi, à la mort de **Zu Nark**, le nain cul-de-jatte qui passa trente années à rire, posé au bout du comptoir, un manchot cadwë, surnommé **Unamano** depuis son incident, prit possession des lieux. Il y avait certes plus invalide que lui mais les ligueurs ont jugé que sa femme, **Marla**, qui l'abreuve de reproches à longueur de journée, était une tare suffisante pour qu'il soit choisi.

L'établissement est toujours une possession ducale, un conseil de ligueurs se réunit pour les décisions importantes, tandis qu'Unamano a l'usufruit du débit de boisson et des chambres à l'étage. Le jovial manchot pourrait aussi faire tourner le service restauration, mais seuls les bleus se risquent à goûter sa cuisine, et encore ce n'est l'affaire que d'une fois.

La salle est perpétuellement envahie de vendeurs à la sauvette, de danseuses venues des cabarets alentours, de curieux, de clients potentiels, d'escrocs venus profiter des fortunes passagères des ligueurs.

La salle commune est haute de plafond, wolfens obligeant, et couronnée d'une mezzanine que se partagent le dortoir et quelques tables circulaires. Eternellement enfumé, le rez-de-chaussée est mal aéré par de rares ouvertures qui tiennent plus de la meurtrière que de la baie vitrée. Quatre alcôves privatives, dont deux ayant une porte donnant derrière le bâtiment, sont disponibles pour des discussions plus « confidentielles ». Pas de scènes, les artistes qui se produisent ici apprennent vite à jouer les funambules de table en table, zigzaguant entre les chopes et les reliefs de festin. L'escalier grince, et tout plongeant depuis le premier étage sera sanctionné d'une amende de 5 ducats.

Le mobilier n'est pas souvent à la fête. Brisé par les bagarres, usé par les cavalcades à dos de chaise et les fesses colossales des ogres, sa durée de vie dépasse rarement quelques mois. Mais les ligueurs sont des personnes de cœur, et ils se font un point d'honneur de remplacer ce qu'ils brisent, au gré de leurs razzias. Ainsi, les tableaux, les miroirs, les fauteuils « grenouille » en velours, ... sont régulièrement remplacés et l'on découvre parfois des choses surprenantes dans les tiroirs des tables.

Le deuxième étage sert d'hôtellerie et n'importe qui peut y louer une chambre au double du prix que paierait un ligueur. Le troisième étage, sous les toits, est réservé aux servantes et à la buanderie. On y trouve aussi quelques chambres libres à miroir plafonnier fort prisées par les admirateurs de ses demoiselles !

Citons enfin l'inévitable cave sous le bar et la succursale secrète où le tavernier manchot brasse sa célèbre bière à l'oseille.

01-03. La femme de l'aubergiste, Marla, fait une scène à son mari, lui reproche sa lâcheté et sa servilité face à « ces maudits ligueurs » qui ont causé la perte de sa main et l'arrêt brutal de sa prometteuse carrière de tailleur pour dames. Elle pourrait même menacer de faire jeter « tous ces ivrognes » dehors par la milice.

04-05. Un colporteur keltois du nom de Cernuoch propose aux clients de leur apprendre un nouveau jeu de cartes ou de dés... Des parties-test s'organisent.

06-08. A force de cajoleries, les ligueurs ont convaincu Unamano de raconter une fois de plus comment il a perdu sa main. Il faut le voir raconter entre deux fous rires, comment ce jour là, il a confondu sa boule pour jouer à la bouchonne, avec une grenade du même poids, qui avait roulé hors du sac de Bengal, l'artificier goblin... Le fait qu'en apercevant la goupille, il ait tiré dessus pour voir ce que c'était, lui fait se taper sur les cuisses, tandis que dans l'ombre de la cuisine sa femme couve les ligueurs d'un regard meurtrier.

09. Lors d'une bagarre traditionnelle, l'un des habitués de la Bonne Pioche pulvérise le miroir derrière le bar. Derrière, coincée entre la glace et le cadre, se trouve une carte que des cerveaux enfiévrés baptisent rapidement « la carte au trésor ». Des ligues commencent à se rassembler et s'équiper pour parcourir la ville. L'affaire prend vite les allures d'un défi entre frères d'armes.

10-12. Une odeur méphitique à la vertu hautement vomitive envahit la taverne. Aussitôt on installe les tables dans la rue. En fait Unamano a un problème avec son alambic clandestin.

13. Une odeur pestilentielle s'installe au fil des jours dans l'établissement. Mais pour une fois Unamano et son alambic ne sont pas responsables. Les ligueurs s'accusent les uns les autres d'être la source de ce désagrément. Une courte enquête olfactive mènera les curieux jusqu'à une table-coffre qui ne doit pas être là depuis longtemps. En faisant sauter le couvercle, on découvrira un cadavre. Qui a bien pu amener ce meuble jusqu'ici et quelle est l'identité du mort ?

14-16. Une partie d'anneaux s'engage. Unamano, l'aubergiste, aligne sur son comptoir neuf verres d'alcools ambrés. Cela va du pire au meilleur, de l'urine au Djin de Lumière, concocté par l'école des mages, en passant par le vin de patience d'Allmoon et le jus de pomme des Champs... Ensuite les joueurs jettent leurs anneaux au hasard. Ils sont alors obligés de finir les verres qu'ils ont encrclés. Celui qui boit le vin paye.

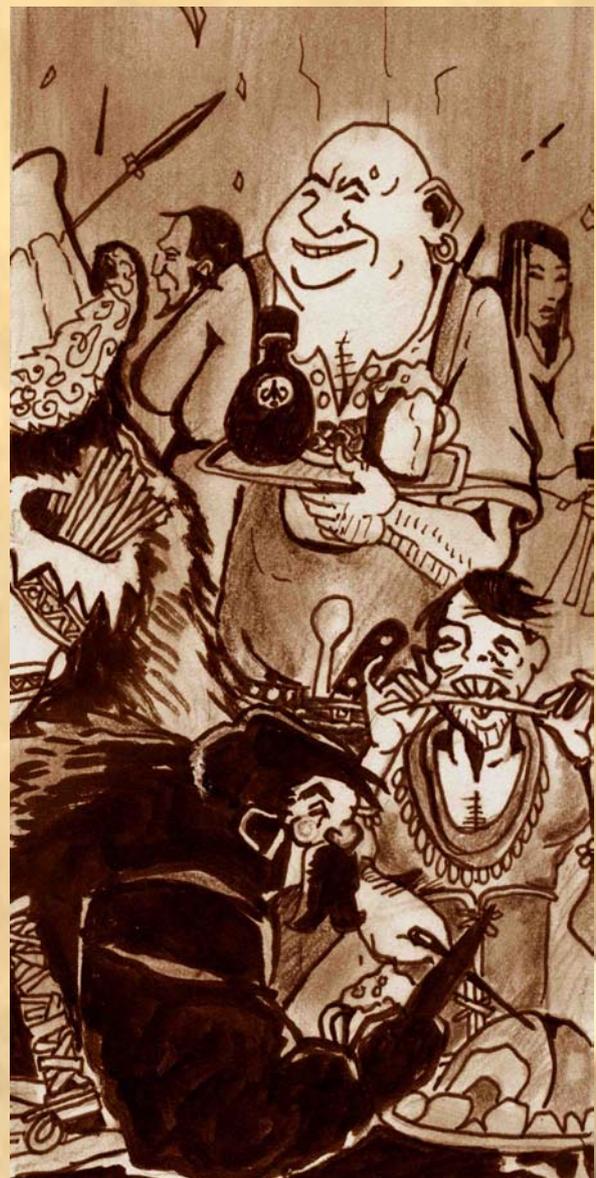
17. Ratass, le chat de l'aubergiste, stressé par le bruit que produit le système d'évacuation des vapeurs, s'en prend au familier mécanique d'un ligueur nain. Le construct roule dans les jambes des clients à travers la salle, en poussant des tululuts indignés et poursuivi par le félin. À moins que l'un de vos joueurs soit accompagné d'un porteur d'arme rachitique ou joue un magicien affublé d'un petit compagnon... Dans ce cas, il risque de se joindre à la poursuite à quatre pattes.

18-19. Trois combattants de la Guilde des Lames, ou des miliciens, viennent boire un verre à la santé des ligueurs présents. Le camouflet fait son effet et on sent la tension monter brusquement. Tout ça risque de se régler à coups de chaise ou par un match de Franche Tatane ⁽¹⁾.

20. Un comptable de la Guilde des Usuriers, accompagné de deux gros bras, vient une fois de plus menacer le gérant de « gros problèmes pour lui et les consommateurs » s'il refuse toujours de payer la cotisation annuelle des débits de boissons de Soma. Selon lui, cette situation irrégulière est criminelle et ne saurait durer éternellement. Bonne rigolade en perspective.

21. C'est jour de deuil : une ligue vient d'être intégralement décimée (dans une embuscade, dans l'effondrement d'une salle souterraine ou l'explosion d'une machine...)

⁽¹⁾ La Franche Tatane est un sport de contact qui se joue autour d'un pâté de maisons et dont vous trouverez les règles bientôt...



22. Un pauvre chiot s'est amouraché de l'Orque Borgnefesse, pilier de la Ligue des Bouchers. Hélas pour ce jeune corniaud, les coups de pieds ne sont en rien des témoignages d'amour. Pourtant l'animal revient toujours se presser sur la jambe du spadassin. Celui-ci parle déjà de l'écraser à coups de masse.

23. Des rumeurs annoncent que, ce soir, le Duc ferait un passage déguisé dans la taverne. Du coup, la soirée est mortellement ennuyeuse, et guindée. On a donné leur soirée aux danseuses, et, même au scrabble, la personne qui poserait « génocide » ou « éviscération » se ferait houspiller. Tout le monde est exagérément poli et s'essaye à l'imparfait du subjonctif. Sauf Borgnefesse qui clame haut et fort que le duc : « il l'emmerde... » et qui va finir par se faire sortir à grands coups de bottes dans l'arrière train...

24. L'Ogre Bernard, un gaillard énorme, musclé et balafré mais au visage jovial, vient proposer une de ces parties de fer qu'il affectionne tant. Les ligueurs habitués regardent, amusés, un petit nouveau (un de vos joueurs peut-être ?) relever le challenge. Si son adversaire gagne (« ce qui est déjà arrivé ! ») s'empresse de dire Bernard avec insistance), Bernard lui devra un service, dans la mesure de ses talents de bourrin. Par contre, si Bernard gagne, il croquera un doigt du ligueur, là tout de suite et celui qu'il veut (tirez 1d10). En effet, manger des doigts est le péché mignon de l'Ogre, mais déguster des doigts de ligueurs assez stupides pour croire le battre au bras de fer, c'est encore meilleur !

25. La Ligue des Hauts Cœurs (H&C) sort de la Ville Haute pour "s'encanailler" à Soma, mais surtout pour l'un de ses plus grands plaisirs : aller ridiculiser verbalement un ou deux ligueurs à la Bonne Pioche. Cette ligue recrute uniquement des humains et des elfes ayant les qualités nécessaires pour avoir affaire avec la haute société du Joyau de Lanever. Ramassés de courtisans et d'élégantes, il ne faudrait tout de même pas les prendre pour des enfants de cœur. Ils sont jeunes, bien habillés, riches, puissants et arrogants (et légèrement racistes sur les bords, c'est délicieusement « politiquement incorrect »). Bien qu'ils soient haïs par la plupart des ligueurs, il n'est pas avisé de leur chercher sérieusement querelle vu leurs contacts avec plusieurs pairs et nobles de Cadwallon. Si on parvient à intéresser un de ses membres (et sans que ça se sache, parce que c'est dégradant de traiter avec la piétaille) ils sont au courant de tous les potins de la ville haute (surtout les histoires de cœur, les coucheries, mais aussi la politique...)

La Ligue des Bouchers



Cette Ligue Franche, dont les figures marquantes sont l'Ogre Bernard et l'immonde Borgnefesse, est plus connue pour sa force de frappe que ses capacités de réflexion.

La réputation de l'Orque n'est plus à faire pour ce qui est de son sale caractère, son comportement avec les dames, et surtout ses vils instincts prenant le pas sur quelque sens de l'honneur que ce soit.

Le coupe-jarret a gagné son surnom en se faisant trancher une fesse un soir de duel, devant la porte de la Bonne Pioche. Depuis sa façon de s'asseoir est source de plaisanterie, ce qui n'a certes pas amélioré son tempérament.

(Le MJ peut faire jouer la scène à un de ses joueurs, à condition d'être sûr de garder l'orque en vie à la fin de l'événement.)

26-28. Un dévoreur wolfen, bardé de cuir et d'acier, croit reconnaître un des PJs : de 1 à 3 c'est un de ses vieux ennemis, 4-5 c'est un de ses anciens compagnons d'arme, dès lors il va lui raconter leur vie commune en ponctuant de « tu te souviens ?! », 6 un(e) ancien(ne) amant(e)...

CADWALLON

"Le Plan B, c'est tout faire pour que le Plan A ne marche pas !"

Devise de la Ligue des Bouchers

CADWALLON

29. Jefko, ogre boutefeuf pour la Ligue des Rouges Ardents, est inconsolable. Son artilleur goblin, Quignon, l'a quitté pour un autre ogre boutefeuf de la Guilde des Lames. Le colosse menace d'abord d'aller éventrer son rival, et toute sa famille, et il faudra plusieurs ligueurs pour arriver à retenir cette montagne de muscles, puis il s'effondre en pleurs en hurlant qu'il n'en trouvera jamais un comme Quignon ! Unamano et des camarades font leur possible pour le dérider ou trouver une solution, mais qui sait ce qu'il adviendra quand Jefko aura une prochaine crise sanguinaire ?

30. Un elfe Daikeene, effrayé, du nom d'Ivol, aborde les aventuriers et explique qu'il a été témoin d'une entrevue secrète entre des biopsistes Syhars et des émissaires de la baronnie d'Achéron. Il craint d'avoir été vu et d'être l'objet d'un contrat passé avec la Guilde des Assassins. En larmes, il supplie les joueurs de le protéger. En fait c'est juste un fou qui recherche un peu d'attention. Mais le MJ devrait entretenir toutefois un climat d'angoisse et de suspicion, lancer plusieurs fausses alertes avant de révéler la vérité.

31. Konogan, un guerrier sessair perd au jeu contre un PJ. Etant fauché, il offre en paiement une superbe hache. Cette arme est en fait l'emblème d'une tribu de Dévoreurs qui est prête à tout pour la récupérer.

32-34. Un scélérat drapé d'obscurité, invite les PJs à le rejoindre dans le recoin où il s'est installé. À voix basse il leur propose de leur vendre des renseignements sur les dernières acquisition d'un noble fantasque, ou sur le système de sécurité d'une échoppe des Usuriers. Au MJ de décider si cet homme est honnête ou s'il est secrètement envoyé par la Guilde des Voleurs qui souhaite soit récupérer l'objet, soit faire du tort à ceux qu'elle estime exercer une concurrence déloyale...

35. Suelta, une fine et souple ballerine akkyshane, a perdu son bracelet de cheville dans une des voltes furieuses qu'elle a exécutées ce soir. Elle promet un baiser à celui qui le retrouvera. Aussitôt tous les hommes de la salle se mettent à chercher furieusement la divine babiole. Si l'un d'eux la retrouve, tous se jettent sur lui pour lui dérober ce ticket direct pour le paradis...

36. Gnafrom, un jeune marionnettiste goblin, donne un spectacle derrière le bar. Guignol, honnête commerçant ruiné par les Usuriers, devient ligueur et se venge à coup de trique. Hilare dès que commencent les bastonnades, l'assistance se met vite à crier : « Plus fort ! ». Certains cherchent même des gourdins pour se faire un "grandeur nature" ...

37. Till l'incendiaire, ligueur au Cœurs Ardents, a voulu se venger de la vieille institutrice qui l'a traumatisé enfant. Il a donc mis le feu à la salle où cette bienfaitrice, Mlle Narboni, officiait. Depuis elle fait école dans la taverne tous les matins. On peut ainsi voir au dernier rang l'ogre Bernard pleurer d'émotion en découvrant la tragédie antique cynwall...

38. Une vingtaine de blattes géantes se sont échappées du sac de Sinaïa, mage-tarôt akkyshane, et rôdillent à présent dans la taverne. Rappelons que ces saletés ont facilement vingt centimètres de diamètre et se nichent dans des endroits invraisemblables. Unamano promet une consommation gratuite par blatte éliminée. Celui qui en ramènera le plus sera affectueusement surnommé "Le Grand Exterminateur" pendant 1d4 semaines.

39-40. Le fils aîné d'Unamano, qu'il a eu avec sa première femme, Dosillo, profite des vacances de l'Ecole Mirlitonne pour passer à la cuisine et "se faire la main". En fait il cuisine d'exquis petits plats, sauf quand son père veut lui apprendre certains de ses trucs... Il restera ici 10 jours.

41. Unamano vient de savonner le carrelage. Finie cette sympathique couche de graisse antidérapante, il n'a même pas remis la sciure sur le sol et n'arrête plus de contempler son œuvre. Il en devient tout de suite très nerveux en ce qui concerne l'hygiène: « Essayez vous les pieds, je ne vais pas recommencer tous les six mois!!! »

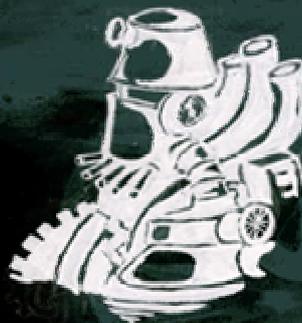
42. Un marchand de saucisses grillées dérape et répand sa marchandise par terre. Aussitôt Unamano déclare : « Ce qui tombe sur le sol devient propriété de l'auberge ! », déclenchant une véritable ruée sur les saucisses. Le marchand pleurniche tandis que Strike, le goblin mutant, lui glisse 30 ducats dans la poche.

43-48. Connaissant les talents culinaires du patron, un vendeur ambulant vient proposer ses mets aux ligueurs affamés. (voir la liste juste avant le chapitre Bonne Pioche)

49. Alors qu'un habitué est en pleine conversation avec Demi Pinte le Construct, ce dernier lâche une réplique que personne n'avait entendue jusque là et pour le moins troublante : « Au secours Obiwan Kenobi ! Vous êtes mon seul espoir... ». Si on lui pose des questions, le construct poursuit en récitant des bribes de ce qui semble être le même discours, donnant l'auteur, l'endroit et l'époque où le message a été enregistré. L'appel a-t-il mis trop de temps à être délivré ou est-ce le début d'une nouvelle aventure ?

50. Un antiquaire de l'Ancien Quartier a proposé, il y a plusieurs mois, d'acheter Demi Pinte à Unamano, pour le disséquer et l'étudier. N'ayant toujours pas digéré le refus du tavernier, le voici de retour déguisé en marchand ambulant. Pendant qu'il tente de déboulonner l'engin de son socle, des complices grassement rétribués tentent de faire diversion, l'une par ses charmes, les autres en provoquant une bagarre. À force de se faire manipuler, le construct sort son silence et les tirades sans queue ni tête de la machine la sauveront peut-être des tournevis de l'antiquaire.

DEMI-PINTE



D'aussi loin qu'on s'en souvienne, cette moitié de construct a toujours été là et personne ne saurait dire quelle ligue l'a remonté du fin fond des souterrains. Obsolète, incompréhensible, Demi Pinte, comme on l'a appelé, possède néan-

-moins des capacités mémorielles exceptionnelles. Capable de se souvenir de la moindre conversation qu'on lui a faite, il en ressort les répliques de façon aléatoire, et c'est un jeu, pour certains habitués que d'essayer de tenir un semblant de causerie avec lui, tout en lui apprenant de nouvelles tirades. Il en est même qui lui apprennent des chansons et qui admirent sa capacité à reproduire le son des instruments. Certains entretiennent une étrange amitié avec ce Juke Box à demi déglingué...

51. La ligue des Rouges Ardents et celle des Noirs Dessins ont entre elles deux un lourd passif. Ni les médiations des régresseurs, ni leur dernier affrontement dans les secret de la Mauvaise Pioche n'ont réussi à calmer qui que ce soit. Lors de la dernière Assemblée Franche, leurs luttes intestines ont bien failli les faire défausser. Depuis, les deux groupes s'évitent et respectent une sorte de périmètre de sécurité. Ce qui n'est pas sans poser de problème quand il s'agit de leur trouver des places dans la salle commune de la taverne. Aussi, si vous pouviez changer de table, messieurs les ligueurs, cela nous simplifierait grandement la vie.

52-55. Dans un souci d'efficacité et un grand élan d'amitié entre ligueurs, des bonnes âmes ont décidé d'organiser des cours du soirs et des stages de formation continue dans le sein même de l'auberge. Afin de faire partager l'expérience de chacun, ils rassemblent les volontaires dans un des petits salons privés de la Bonne Pioche. Ce soir, c'est:

1- "Gagner du temps face à la milice", pendant que vos camarades fuient par un autre chemin, par Bellisama de la Ligue des Equarisseurs. Certes, en fin de soirée, le cours a tendance à dégénérer en "Comment ne pas trop s'ennuyer dans la prison des Mille Pas après que la milice ne vous ait pas crus", mais la conférencière est tellement charmante que les places sont "chères"... Après tout elle a été élue "Miss Trophée Nue"...

2- "Chimie explosive" par Bengal, le goblin. (1 chance sur 6 que le salon explose pendant la séance de travaux dirigés et qu'on doive évacuer ses occupants)

3- Rat'Cenyk, jeune goblin spécialisé dans les coups par derrière, tient un atelier sur la survie. Après avoir entraîné ses camarades à fuir dans les ruelles alentours, le voilà qui lance une partie de cache-cache dans l'auberge. (Après avoir distancé ses ennemis, rien de tel que de les attendre dans un coin sombre.) Sous les tables, derrière les portes, au fond des toilettes, cela devient vite infernal. Huevo, un lilliputien trapu et chauve, célèbre pour son audace, essaye même de se cacher dans la grande musette à déjeuner de l'Ogre Jefko.

4- Un petit comptable, reconnaissant et admiratif devant les Ligues Franches, propose un cours sur l'administration cadwëe, les taxes et les détours de la Justice. Le bonhomme est un champion dans son domaine et il est persuadé que ses conseils peuvent aider ces héros dans leurs petits tracasseries quotidiens avec les autorités. Malheureusement, n'est pas pédagogue qui veut, et le comptable n'arrive pas à vulgariser suffisamment les concepts juridico-économiques pour passionner les foules. Les ligueurs s'endorment à ses cours plus sûrement qu'avec un sort de sommeil et en viennent même à se lancer des défis pour savoir qui arrivera à rester le plus longtemps éveillé.



5- Cormak, un drune acariâtre et Dragan, un wolfen somme toute nettement plus posé que son confrère, donnent un cours sur le sujet: "Comment survivre dans les égouts et les souterrains de Cadwallon". Leur connaissance du sujet s'est certes étendue depuis leur première visite.

CADWALLON

-Cormak: "Bon alors ça donne quoi ?"

-Dragan: "Ben... pas grand chose !"

-Cormak: (venant de descendre) Hmm, il fait pas très clair ici.

-Dragan: "Il fait même carrément noir... et puis ça pue, c'est une infection..."

-Cormak: "Mouais, faut dire que quand j'ai voulu être franc-ligueur je m'attendais pas à avoir de la merde jusqu'aux genoux dès le premier jour... bon, tu sors une torche ?"

-Dragan: "Euh... une torche..."

-Cormak: "J'ai compris, on se casse !"

-Dragan: "Hein ? Quel est le crétin qui a refermé la bouche d'égout ???"

CADWALLON

6- Jéroboam, le goblin "tireur des litres" de la ligue de la Cour des Miracles, disserte, échantillons à l'appui, de la "Culture et de l'Oenologie dans la basse Akkylannie". A partir d'une heure on commence à les entendre beugler et chanter des chansons d'ivrogne...

La Ligue des Petits Membres

Cette ligue est composée de quatre membres, deux gobelins mutants, Gibus et Gédéon et Krubi et Bricus deux râleurs nains de la plus belle eau. Piliers du bar de la Bonne Pioche, auquel ils semblent comme vissés, ces personnages sont aussi une des ligues les plus stables au niveau bénéfice à chaque Assemblée Franche.

Pourtant, à les voir picoler et rire à longueur de journée, on peut certes se demander comment ces olibrius gagnent leur argent. Trafic de drogue, d'armes, de constructs, les rumeurs ne manquent pas. On les accuse entre autre d'esclavagisme ou d'exploiter les miséreux des Remparts, mais rien n'a jamais été prouvé.

La réalité est d'ailleurs toute autre. Les petits Membres sont une mine d'information. Gibus sous son bonnet est doté d'oreilles paraboliques, Gédéon est doué de psychométrie. Quant aux nains, ils ont monté un système d'écoute par les canalisations des égouts...

Les ligueurs dans la panade vont souvent leur demander un conseil, mais il est dur de les faire parler sans ouvrir largement sa bourse...

56. Comme chaque année, les Pupilles des Ligues Franches sont réunis dans la salle commune de la Bonne Pioche pour la distribution des cadeaux. Enfants légitimes ou bâtards, les ligueurs ont toujours laissé derrière eux des ribambelles d'orphelins. Ces jeunes gens finissaient souvent dans la rue, jusqu'à ce qu'Elno, un ligueur au cœur vaste comme Aarklash, s'émeuve de leur sort. Depuis plusieurs décennies maintenant, à l'occasion de la Saint Elno, les ligueurs mettent la main au porte-monnaie pour offrir aux bambins une journée merveilleuse. Alors que les petits monstres attendent avec effervescence ceux sans qui la cérémonie ne saurait commencer, Unamano apprend que les ligueurs qui doivent endosser les costumes du « bon père Elno » et de son comparse l'Ogre Fouetteur ne pourront venir. Deux âmes charitables sauraient-elles se dévouer, l'une pour récompenser les gamins méritants, l'autre pour effrayer les petits démons ?

57. Mouchette, un pupille surnommé ainsi pour sa propension à s'essuyer constamment le nez d'un grand revers de manche, s'est attaché à l'un de vos joueurs. Souffredouleur de ses petits camarades, il vient souvent traîner autour de sa nouvelle idole sans oser lui demander de l'aide.

58. Henerim d'Artillac, troisième fils d'une famille de nobles immigrés barhans, a toujours cristallisé autour de la virile camaraderie des Franc Ligueurs et de leur rôle essentiel dans le Joyau. Intégré il y a peu dans la ligue des Serviteurs Aveugles, il est ce soir inconsolable et il se saoule lamentablement dans un coin. Pourquoi ?

Lors d'une mission dans la Gadouille, il a découvert l'horreur de la ville basse: il a vu des mendiants attaquer un nain cul de jatte pour un croûton de pain, une mère gob vendre ses gniards « tous frais, tous tendres » à un ogre affamé. Il a même sauvé un enfant des griffes d'un souteneur violent et ivre, pour s'apercevoir ensuite que le gamin lui avait volé sa bourse. C'en est trop pour cette âme noble et généreuse qui est en train de craquer...

59. Un initié d'Earhë croit voir briller la marque du scarabée-sarcophage sur le front d'un des joueurs. Cela signifierait que l'antique divinité daikinee prévoit pour le PJ une mort prochaine et héroïque. Cette marque n'a rien de réel, l'elfe est juste ivre, mais le MJ devrait utiliser cette histoire pour rendre le personnage nerveux lors de ses prochaines aventures : ne sent-il pas d'ailleurs comme une brûlure au front alors qu'il se prépare à ouvrir cette porte sculptée...

60. Guerlock, le troll noir de la Ligue des Ecumeurs est furieux et prêt à en découdre. Il hurle et demande à tue tête qui a appris à Demi Pinte des phrases comme « Guerlock est un c... » ou « Guerlock s... des b... en enfer. ». Dans son dos ses camarades gobelins sont morts de rire...

61-62. Unamano est convalescent. Il a été très malade ou bien se remet-il des coups que lui a mis un coupe-jarret, un soir à la fermeture. Aussi demande-t-il à un des joueurs de le remplacer pendant quelques jours. Il faudra aussi recruter un cuisinier.

63. Le Capitaine Tiburom de la Ligue des Ecumeurs, emporté sur des océans de bière à l'oseille, se met à raconter la mer. Le tiers de la salle l'écoute en rêvant. La soirée finira tard, alors les filles joueront les naufragées sur leur radeau-table tandis que les mâles éméchés singeront les requins...

64-66. Une des servantes trébuche et va renverser son plateau sur : 1d6

1-Nazdor le thaumaturge qui la change en crapaud. Heureusement le baiser d'un "prince" renverse le sortilège.

2-Borgnefesse qui lui envoie une baffé et menace d'écraser tous ceux qui rigolent comme autant "de tas de merde".

3-Borgnefesse, et aussitôt chacun lui jette une part de son repas, si bien qu'il fuit sous les huées...

4-Gorgoh le Sale, un shaman orque de la Ligue de la Cour des Miracles. La jeune fille est d'abord inquiète de sa réaction, puis quand elle le voit se fendre d'un large sourire et étaler en connaissance la sauce sur ses hardes en des motifs entrelacés, elle pousse un soupir de soulagement...

5-Suelta, la danseuse akkyshanne, qui lui saute à la gorge. Quelqu'un arrivera-t-il à séparer ces tigresses. . .

6-Un PJ. Elle s'excuse patement et lui propose de laver ses affaires.

Nazdor

Le thaumaturge n'est pas ligueur, ni même un être humain prétendent certains. Ce magicien réputé fort puissant, toujours en robe, masqué et ganté de sorte qu'on ne voie pas un bout de sa chair exposée, vient souvent s'asseoir à la Bonne Pioche, comme un entomologiste étudiant les insectes.

Celui qui le prendrait à partie serait fort mal avisé, car le bonhomme fut, d'après ce que l'on raconte, l'amant de la Babayagob. C'est d'elle et de son Crapaud de Guerre, cet ancien guerrier Strôhm insolent, qu'il tiendrait la faculté de transformer les impudents en batraciens coassants...

67. Ce soir, c'est un étrange silence qui a envahi la taverne. Ce soir, les pupilles de la ligue font leur spectacle annuel. Ces enfants déguisés en légumes ou en fleurs du jardin de Désir, ahanant leurs tirades debout sur un assemblage de tables branlantes ont certes de quoi faire rire, mais gare à celui qui se moquerait trop ouvertement de ces petits orphelins au gestes gauches, car ils ont peut être un parrain troll dans la salle, ou une marraine akkishane aux sacoches pleines d'herbes violemment urticantes.

68. Un groupe de gobelins est arrivé des bas quartiers, des gobs volants, avec des armures rembourrées, spécialisés dans le lancer et les trajectoires aériennes. Les ligueurs ont pillé les chambres, et entassé des matelas dans la salle commune. Depuis, "des anges verts" décollent depuis la mezzanine, dans un chœur de bravos et des cris de wolfens surexcités. Si les petits gars survivent à la soirée, aux rebonds sur les murs et aux atterrissages ratés, ils sont sûrs de repartir les poches pleines...

69. Alors que vos joueurs se rendent à la Bonne Pioche, ils tombent sur un petit attroupement de ligueurs à la porte. Par l'entrebâillement, la sévère ligueuse ogre Gründä refuse d'en laisser entrer quelques uns au prétexte « toi pas assez sexy pour être Mister Ligueur ». Pour pouvoir entrer, il faut soit un minimum de 4 en ELEGANCE, soit une croix en Séduire, soit être une femme. Dans ce dernier cas, et seulement dans ce dernier cas, vous ne serez pas obligé de danser sur le comptoir en faisant tourner vos vêtements au-dessus de votre tête. Et peut-être même qu'avec un peu de roleplay et un bon jet, vous serez élu Mister Ligueur !

70. Harry le Noir est mort. Ce vieux ligueur, bretteur et fêtard sans vergogne n'est plus, et ce serait un crime que de le laisser partir sans une dernière fête. Tout ce qu'il a toujours aimé est là, la musique, les filles, les bouteilles et même une bonne bagarre entre copains. Quel dommage qu'Harry ne puisse pas participer, et que son corps déjà froid, assis au bout de la table, ne se dresse pas dans un grand éclat de rire, pour distribuer mandales et accolades...

71. Cet événement est à jouer impérativement après l'événement 70. Si vous n'avez pas fait jouer l'enterrement d'Harry, remplacez le 71 par le 70.

Plus moyen de mettre la main sur le moindre biscuit d'apéritif, ils disparaissent tous sans aucune explication. On parle d'un voleur mutant, d'un sale tour joué par les guildes ou les miliciens, on met en place des guet-apens... Mais la vérité est tout autre. Le fantôme d'Harry le Noir est bien décidé à hanter sa taverne favorite et seul un exorcisme en règle permettra à nos ligueurs de retrouver le plaisir de grignoter entre deux pintes



« Le problème, c'est qu'avec la chaleur, il avait tendance à ramollir et à glisser sous la table, alors on le sortait un peu dehors, sous la neige, le temps qu'il regagne un peu de prestance. Mais c'était franchement un crève coeur que de le voir nous regarder par la fenêtre, la tête couverte de flocons... Alors on l'a vite rentré, et le pire, c'est que dans le tumulte de la fête, c'est à Huevo qu'on a offert des funérailles maritimes... Quelle idée de s'endormir dans le cercueil... On a retrouvé Harry le lendemain dans une chambre à l'étage. Sur qu'il a suivi une gourmande dans un dernier sursaut.. A ta santé Harry ... »



Le Panneau de l'Infamie

Lorsque votre ligue bat de l'aile, que vos finances sont au plus bas, il faut se résoudre à aller jeter un coup d'œil DISCRETEMENT au Panneau de l'Infamie, celui des petites annonces. Mais attention ! Les connaisseurs attendent ceux qui, comme vous, vont fureter vers les toilettes, qui passent plusieurs fois près du Panneau en jetant de rapides coups d'œil comme si de rien n'était. Et dès que vous restez trop longtemps, c'est la curée : une voix narquoise souligne vos revers de fortune récents et ça y est ! On vous traite, vous et votre ligue, de nuls, de gagne-petits, de traîne-misère tout juste bons à secourir les chatons logés en haut des arbres... et c'est la spirale infernale. Votre réputation est entachée et il est difficile de redresser la barre. Combien de fois a-t-on vu et verra-t-on ce triste spectacle de ligueurs, les lèvres tremblantes et les yeux humides perdus dans la contemplation du parquet, se tenir là, devant les moqueurs, la tête courbée par le poids de la honte ?

Les stratégies pour s'approcher du panneau sont nombreuses et forts inventives. Mais celles pour repérer les petits malins le sont tout autant.

Comme si ce n'était pas suffisant, lorsqu'il doit afficher une petite annonce, l'aubergiste demande aux ligueurs qui vaquent d'aller la placarder. Ceux-ci s'exécutent, de mauvaise grâce, traînant les pieds et faisant savoir bien haut qu'ils sont là à la demande du patron. Ce qui fait que les annonces sont organisées en trois tas, selon la taille de l'afficheur. Et les gobelins ont bien du mal à lire celles qui sont apposées à hauteur de wolfen (et réciproquement)...

En termes de règles :

Seuil en SE CACHER ou EMBOBINER = 4 + 2 à chaque tentative.

Jet en GUETTER, pour lire une annonce, seuil 8. Chaque pari pris et réussi en SE CACHER ou EMBOBINER baisse le seuil de 1.

3 tas suivant la taille : 2, 3 ou 4 :

Un goblin ou un nain peut lire une annonce du tas TAI=2 sans malus à son jet en GUETTER, une annonce du tas TAI=3 avec un malus de 1 et une annonce du tas TAI=4 avec un malus de 2.

Un humain, un elfe, ... peut lire une annonce du tas TAI=3 sans malus, les autres avec un malus de 1.

Pour les wolfen, c'est le contraire du gob...

Ceci dit, ces règles sont données à titre indicatif car vous pouvez compter sur vos joueurs pour vous sortir un plan tellement tordu que vous devrez improviser ! Vous trouverez des exemples de petites-annonces et des mini-scénarios dans Cachotteries.

Les Trois Grâces

Ces trois énormes tonneaux qui occupent le fond de la salle, sous les mezzanines, furent « offert » à La Bonne Pioche par les ligueurs du 7 de Safre, après qu'ils aient défoncé la façade de la taverne et raté leur atterrissage en ballon.

Nul n'a jamais compris leur délire éthylique, parlant des jardins de Désir, de labyrinthe et de coup publicitaire, mais tout le monde est d'accord sur un point, ce fut un sacré bon jour pour l'établissement que celui où ces trois fûts lui furent « gracieusement » attribués. En effet, le bois qui les compose semble tout imprégné d'essences féeriques, et la bière qu'on y conserve y prend vite un certain je-ne-sais-quoi d'admirable et de gouleyant.

Les trois tonneaux gagnèrent vite des surnoms affectueux. Mais il faut noter que ces patronymes ne désignent pas une des barriques, mais les trois à tour de rôle, selon le temps depuis lequel elles contiennent tel ou tel cru de bière.

Ainsi si vous demandez une chope tirée des entrailles d'Aglaé, vous goûterez à la bière la plus « jeune », celle qui en moins d'un mois a déjà gagné en saveur et en surprises.

Si vous choisissez Thalie, vous aurez droit à un nectar généreux en abondance, tellement qu'on a du mal à croire qu'il puisse tenir dans un simple bock. Quand à Euphrosyne, le liquide, souvent en petite quantité, est demeuré trois mois en son sein, et c'est plus un défi qu'une simple boisson. (degré d'ébriété +6). Les gens qu'Euphrosyne terrasse ont toujours l'alcool joyeux, jamais violent ou triste.

Quand un fût est vide, on le remplit d'une nouvelle bière, afin de contenter aussi bien les amateurs d'Écume que ceux de Druness, il devient Aglaé et ainsi de suite...

lovent entre les pieds de tables, ou bien vont chatouiller de leurs langues bifides les mollets chatouilleux des nains attablés. Malgré quelques embrassades trop violentes avec les plus petits ligueurs, les reptiles s'acclimatent fort bien à l'établissement, et le nombre d'insectes est en perpétuelle diminution. Certains se sont même attachés aux serpents, les nourrissent et échangent avec eux des gestes affectueux. Nul ne sait ce que l'on fera de ces sinueux spécimens quand l'invasion des punaises aura été stoppée, mais si on parle à couvert d'adoption et de mascottes, on discute aussi de cuisine exotique et de maroquinerie...

75. Toujours aussi atteint, Huevo, de la ligue de la Cour des Miracles, a dépensé une fortune en potion de guérison. A la faveur de la nuit, il a vidé Aglaé de la bière qu'elle contenait, pour la remplir de potion (enfin, y verser quelques 60 litres). Depuis il couve le tonneau du regard et attend de voir ce qui va se passer. Mais dans le ventre de la barrique, le liquide alchimique et la magie des fées a eu un résultat tout à fait inattendu... Un résultat balbutiant, nu comme un ver, et qui va bientôt taper de son petit poing contre les parois du fût, en attendant qu'on « l'accouche ».

76-77. Il arrive que des civils viennent s'installer à la Bonne Pioche. Souvent c'est pour se sentir en sécurité et entourés de gens en armes. Ces personnes ont généralement quelque chose à fuir, un parent prêt à tout pour un héritage, un contentieux avec les Usuriers, ou un passé trop chargé. Parfois leur histoire trouve une conclusion en plein milieu de la salle commune.

78. La ligue de la Dernière Chance est une institution audacieuse, qui récupère des sauvages pleins de potentiel dans les geôles des Mille Pas et qui essaye, à force d'enseignement, de patience et d'abnégation, de les transformer en ligueurs efficaces et entièrement dévoués au bien du Joyau. Se côtoient dans cette ligue deux sortes d'individus, des repris de justice donc, mais aussi des instructeurs, pédagogues ou psychologues.

Cette organisation entraîne nombre de dispositifs particuliers, dont des examens écrits et trimestriels, afin de juger du sérieux et des progrès des recrues.

C'est à ce genre d'examen que se livrent en ce moment une demi douzaine d'individus patibulaires, suant sang et eau sur leurs copies, alors que leur surveillant passe entre quelques tables réservées pour l'occasion à la Bonne Pioche. Les tentatives de tricherie de certains se heurtent aux dénonciations moqueuses de spectateurs amusés, et le stress des candidats devant une bête carte de géographie est en train de devenir un sujet de plaisanterie malsain. Certains grands escogriffes ont déjà déchiré leur sujet, et se préparent à aller enfoncer leur crayon, appointé pour l'occasion, entre les deux yeux des petits malins.

72. Les ligues ont dû renouveler leurs rangs, et nombre de Petits Crocs semblent intéressés par l'aventure. Ces jeunes wolfens ne connaissent pas grand-chose des us et coutumes urbains, aussi pissent-ils aux quatre coins de la taverne pour marquer leur territoire, quand ils ne s'affrontent pas en des duels d'intimidation dans la salle principale, pour impressionner d'éventuels recruteurs.

Unamano a beau tout essayer, mettre du souffre à chaque coin de porte, rien n'y fait.

73. Pour satisfaire les goûts de certains clients amateurs du Sombre des Halles, Unamano se fait livrer par l'usine de torréfaction des caisses toutes les semaines. Hélas pour lui, la dernière était truffée de larves venues des jungles du Quithayran. Depuis, des hordes d'insectes aux yeux incandescents grouillent à travers toute l'auberge, jusque dans les chopes et les braies des clients. Les réactions sont diverses et souvent catastrophiques, comme ce mage qui essaya de nettoyer les toilettes à grand coup de sorts offensifs. On parle même de fermeture sanitaire, ce qui serait pour bien des ligueurs un véritable désastre.

74. *Cet événement est à jouer impérativement après l'événement 73. Si vous n'avez pas fait jouer l'invasion des punaises aux yeux de feu, remplacez le 74 par le 73.*

Sur les conseils d'un ancien dessinateur embarqué pour des expéditions zoologiques, un gobelin nommé Bukolik, des courageux ligueurs sont partis vers la Quithayran pour ramener le prédateur naturel du « Lessien Oronar », la punaise aux yeux de feu.

La taverne est maintenant le repaire d'une douzaine de gros pythons jaunes qui s'enroulent autour des chaises, se

Retrouvez les événements après « les Défis de la Bonne Pioche ».

LES DÉFIS DE LA BONNE PIOCHE

LES DÉFIS MARTIAUX

1	La Boxe barhane : les combattants sont à l'intérieur d'un cercle. Celui qui le franchit ou celui qui s'écroule a perdu. Jets en Cogner avec prise de paris pour pousser l'adversaire hors du cercle (à jouer sur dalle).
2	Le Iaïedo : passe-temps autrefois très prisé dans le No Dan Kar, la coupe de mannequins en bambous fait fureur chez les wolfens de la Bonne Pioche. Jets en Trancher contre un seuil à 4. Celui qui fait le plus de dégâts l'emporte.
3	Les fléchettes, les rangs de bouteilles, les pièces jetées en l'air, ... : grands classiques indémodables chez les tireurs. Jets en Tir avec un seuil à 6 (8 pour des objets en mouvement ou près d'une personne). Celui qui réussit le plus de paris l'emporte.
4	Le duel au premier sang : seules les « petites » armes et les attaques d'estoc sont autorisées. À jouer comme un combat classique, en n'acceptant que les jets en Transpercer ou Se Fendre. Le premier à toucher l'emporte.
5	La Lutte keltaise : le principe est simple. Vous devez maintenir les épaules de votre adversaire contre le sol au moins 3 secondes de suite. À jouer comme un combat classique. Le premier à réussir un jet en Lutter sans voir son adversaire se libérer pendant un round l'emporte.
6	Le bras de fer : autre divertissement intemporel. Faites 3 jets en Forcer. Celui qui en remporte le plus gagne la partie.
7	The Last One Standing : les participants encaissent des coups tour à tour, sans chercher à parer ou à esquiver. Le premier qui s'écroule a perdu. Tour à tour, les adversaires se mettent des Jets de dégâts et doivent utiliser la compétence Endurer pour les réduire... Tant pis pour les malchanceux qui encaisseront trois 6 et tant mieux pour ceux qui régénèrent...
8	L'Empaleur : reste de l'époque où les blattes avaient envahi l'établissement, le jeu de l'empaleur consiste à lâcher sur la table une horde de blattes ramassées dans les toilettes (difficile de se débarrasser complètement de ces horreurs), tandis que les participants essaient d'en Transpercer un maximum, et de constituer sur leur poignard la plus grouillante des brochettes. (rounds d'opposition, les blattes ont une DEF à 6, et garder x blattes empalées sur son poignard nécessite x paris)
a	Le Prestige : Sur un but simple, comme éteindre une bougie, ou couper une pomme, les adversaires vont devoir faire preuve de style et d'imagination. Chacun son tour les joueurs ou le MJ décrivent l'action de leur personnage, chaque embellissement ou invention permet, à la discrétion du jury, de jeter un dé à six faces (et ce jusqu'à un maximum de 7 dés). Chaque dé faisant un résultat en dessous du nombre de croix dans la compétence utilisée est un succès. Le personnage totalisant le plus de succès a gagné.

Lors des longues soirées d'hiver, les Ligueurs aiment passer le temps en se lançant les uns les autres, des défis stupides ou flamboyants. Vous trouverez dans ces pages une liste non exhaustive, qui ne demande qu'à être enrichie...

Les règles données ici ne sont qu'indicatives, et tout joueur qui imaginerait des façons tordues et créatives de tricher ou d'augmenter ses chances, devrait, à notre humble avis, être encouragé, ou du moins écouté.

CHEVAUCHE MADAME

Deux couples cheval et cavalier s'affrontent dans le but de désarçonner les adversaires :

Pour cela, il faut déjà composer les équipes, à Chevauche Madame, le personnage en dessous doit être féminin (ce qui limite le choix), ou du moins en avoir bien l'apparence accoutrer seuil 8). L'affrontement se déroule comme une opposition, avec certaines différences :

Le Pot du couple pour le round est défini par le jet en Forcer de la monture, ou en chevaucher du cavalier. Avec ces dés, en RA ou en RR, les personnages du couple peuvent agir, Lutter ou Cogner, se défendre.

Ex : Le cavalier fait 9 en Chevaucher, ils ont 9 dés à répartir.

Le cavalier suit les règles habituelles, mais la monture doit dépenser deux points de RA ou RR, pour lancer un dé dans un talent quelconque. L'avantage c'est qu'elle n'est pas soumise à la même tranche d'actions et de réactions consécutives que le cavalier.

Ex : décidant d'être offensifs, ils répartissent 7 dés en action, 2 en réaction. Avec les dés d'action, le cavalier fera deux attaques en Cogner (à 3 et 2 dés, avec un -2 d'action consécutive sur la deuxième) et la monture un test en Lutter à 1 dé, qu'il paye avec deux dés de RA, mais sans malus, puisque ce n'est pas la même personne.

En ajoutant les 2 PUI du couple, on obtient sa « masse ». La différence entre les masses des deux équipes agit comme un bonus, pour tous les jets de l'équipe la plus lourde. La première équipe qui accumule 3 paris offensifs (3 points de tache ou points d'interaction) a fait tomber l'autre.

BOXING CHESH

Ce défi se déroule en deux temps :

-Premièrement (et des fois ça s'arrête là), on commence par un round d'opposition, où les adversaires se boxent et essaient de s'infliger un malus maximum.

-Deuxièmement, les deux adversaires de retrouvent autour d'un jeu de réflexion comme les échecs cadwës (voir section correspondante)

Si l'un des deux participants régénère, son adversaire a alors le droit de lui allonger une mandale tous les rounds si c'est un don, tous les deux rounds si ce n'est qu'un signe particulier.

LA COMPRESSE

Encore un défi en deux temps, pour des équipes de deux personnes : les cogneurs, et les soigneurs.

-Premièrement les cogneurs s'affrontent à mains nues, pendant un nombre de rounds déterminés.

-Deuxièmement, les cogneurs rentrent dans leurs camps, et c'est aux soigneurs de les prendre en main. Celui qui remonte son poulin le plus rapidement, lui permettant d'ignorer la totalité de ses points de pénalités, est déclaré vainqueur.

LES DÉFIS « TECTUELS »

1	Les Répétitions : très en vogue chez les mages, qui s'entraînent ainsi à Incanter des formules compliquées, ce défi consiste à répéter des phrases telles que « j'ai trop tôt cru. » ou d'autres, sans se tromper. (Jet en incanter seul 9, le premier à rater un jet a perdu, à moins que vous ne jouiez cela roleplay...)
2	Le Passera, Passera pas : deux mages par équipe, l'un qui jette des sorts à effet visible, le deuxième qui essaye d'abjurer ou d'annuler les sortilèges lancés par l'équipe adverse. L'équipe qui passe le plus de sorts dans un temps imparti remporte l'épreuve.
3	Le Ragnarok Aveugle : sur le principe de la Bataille Navale, les joueurs disposent sur une grille de 10x10, un troll (4 cases), deux wolfens (3cases), trois orques (2 cases) et quatre gobelins (1 case). Des variantes existent, où le nom des pièces changent, où les pièces peuvent se déplacer plutôt que de tirer...
4	Les Ambassadeurs : ce jeu de portrait se pratique en camp. Deux joueurs désignés par l'un et l'autre camp, les ambassadeurs, conviennent en secret du sujet à deviner. Puis chacun se rend dans le camp adverse, pour y répondre par oui ou non, à toutes les questions qui lui sont posées. Le camp qui devine le plus vite est le gagnant et retient l'ambassadeur adverse. Un autre ambassadeur est désigné dans chaque camp, etc.... Rounds d'opposition en interaction, du groupe entier avec Analyser, Confondre, Argumenter, contre l'ambassadeur qui ne fait que réagir en Embobiner, Séduire... Le premier camp qui marque 10 PI l'emporte. (il arrive qu'une fois l'ambassadeur « capturé », son camp décide d'un autre défi pour tenter de le récupérer.)
5	La Murder Party : une ligue prépare le défi et organise un pseudo meurtre, les clients de la soirée mènent l'enquête si bon leur semble. Faux documents, acteurs, sauce tomate, tout y est. (Fouiller, Confondre sont fort utiles pour les investigateurs)
6	Le Qui est Qui : les participants peuvent au choix se déguiser (Accoutrer) ou démasquer ceux qui auront choisi de se travestir (Identifier). Le dernier à être découvert et celui qui a confondu le plus d'intervenants sont déclarés tous les deux vainqueurs.
7	La Guerre des Constructs : les artisans en Révolution se retrouvent pour choisir un défi simple: la collecte de balles, des affrontements, des courses et sortent leurs outils et leurs pièces détachées pour fabriquer leur engin. Des jets en Etudier, Assembler, Examiner, Améliorer, naphte, vapeur ou construct et en Stratégie donnent cinq résultats qui additionnés déterminent le vainqueur. La stratégie est importante. Pour l'épreuve des balles, par exemple, il faut choisir si le robot doit miser sur la rapidité, la précision, empêcher l'adversaire de jouer, ou lui voler des balles avec un système d'aspiration...
8	De grands classiques, comme les énigmes, le Trivial Aarklash, le concours de blagues, ou le jeu où il faut déterminer la date d'événements historiques sont à jouer roleplay. L'Examen Franc, équivalent du Baccalauréat, mais avec des noms d'Aarklash, connaît aussi un certain succès.

GNIARDS ET WOLFEN

Variante des Dames, ce jeu se joue sur un échiquier de 64 cases, un wolfen noir y est opposé à 12 gniards blancs, qui sont disposés à l'autre bout de l'échiquier. Tout ce beau monde ne joue que sur les cases blanches.

Comme les Dames anglaises, le wolfen joue en diagonale d'une case en avant ou en arrière. Quand il se trouve devant ou derrière un gniard et que la case suivante de la diagonale est libre, il prend ce gniard en sautant par-dessus, et occupe la case vide derrière le pion adverse. Après cette prise, et si la même situation se présente, il continue à prendre les gniards de la même façon, en avant ou en arrière.

Les gniards marchent comme les pions des dames, d'une seule case en diagonale et toujours en avant. Ils ne peuvent pas prendre ni se transformer en Dame (même si certains gobs essaieront de vous persuader que c'est un chevalier Ströhm).

Le Wolfen gagne s'il franchit les lignes ennemies. Les gniards gagnent s'ils arrivent à encercler le wolfen.

On peut jouer avec deux wolfens et vingt gniards sur un échiquier de cent cases. Dans ce cas, les wolfens avancent comme les Dames françaises, d'autant de cases qu'ils le désirent sur une même diagonale. Lors d'une prise, si plusieurs cases sont libres après le gniard, le wolfen s'arrête où il veut et peut éventuellement repartir sur une autre diagonale pour prendre un gniard... Les wolfen l'emportent si un seul des deux wolfens franchit les lignes adverses. Les gniards, eux, doivent encercler les deux wolfens.

LES JEUX DE CARTES

1	La Tracteuse : ce jeu utilise les règles du « Nain Jaune », mais dans le Joyau, on l'appelle la Tracteuse, la longue suite de cartes jetée à chaque coup pouvant suggérer l'image des rails. Le plateau de jeu comporte 5 boîtes où sont représentées les « belles cartes » qui donnent lieux à des mises spécifiques. Ces cartes sont: le Roi de Coupes—Bismuth de Kraken, le Roi d'Épées—Kurn Khaurik Argam, le valet de deniers—les bandits des Terres Nomades, l'as de baton—Sangrin le Troll (voir Pnj dans le fief du Kraken) et la Reine de Coupes—la femme du chef de gare, dont on connaît la réputation (de mauvaises langues font le rapprochement avec Oklair d'Odazzur.)
2	L'Olidor : ce jeu d'abord appelé « Les Valets » fut rebaptisé il y a peu Olidor, afin de marquer le peu d'estime des ligueurs pour ce noble du Cœur, qui semble prêt à tout pour rentrer dans les bonnes grâces ducales.
3	Le Fusilier : ce jeu de cartes avec banque, voisin du « Lansquenet », fut tellement populaire parmi les soldats du Griffon en poste à Kaïber, que le commandeur Fein Durog fit tout pour l'interdire, en vain. Il fut le passe temps favori et la ruine de Rodrigue Merul, ancien pair du Rempart.
4	Les 7 maisons d'Achéron : nul ne sait si c'est une plaisanterie des barhans pour se moquer de leurs ennemis, ou une tentative tordue du Bélier pour se promouvoir, mais ce jeu aux règles simplissimes, où il suffit de rassembler un maximum de familles, est en passe de devenir célèbre.

Duel en Interaction (5 PI) : Tirer le meilleur de son jeu : Identifier - Analyser le jeu de ses adversaires : Analyser - **Bluffer** : Embobiner ou Intimider - **Savoir si un adversaire bluffe** : Confondre - **Jouer en équipe** : Coordonner - **Faire monter les enchères** : Négocier ou Magouiller

BOUFFE ET BITURE

1	Le Jugement du Fourneau : les participants doivent cuisiner un plat, libre ou imposé. (Voir les règles de cuisine dans le supplément Sasserarien)
2	Le Verdict de la Ceinture : manger le plus possible (des jets en Endurer/TAILLE plutôt qu'Endurer/HARGNE de seuil croissant. (Des jets en Dissimiler peuvent permettre aux malhonnêtes de tricher.)
3	La Sentence des Tripes : ce jeu pervers oppose deux individus, qui chacun leur tour, vont concocter le plat le plus immonde possible, jeter 1d6 +OPP pour fixer le seuil du jet de 1d6+DIS que doit réussir leur adversaire pour avaler l'horreur. Les duels Gob-Nain sont particulièrement prisés. Tous les ingrédients scatos ont été mis hors jeu, après le suicide par pendaison qui suivit la victoire d'un paladin barhan l'an dernier.
4	Le 7, 14, 21 : équivalent alcoolique de la Sentence des Tripes, ce jeu de dés se joue à plusieurs. Chacun son tour les participants jettent 2d6. Le premier à faire un 7 commande la boisson de son choix, sublime, fort ou bien immonde (de la bière dans du lait, par exemple, forme comme une croûte en surface.) Le jeu continue en ajoutant 7 aux lancers, celui qui fait 14 boit. Le 21 paye.
5	La Picole : pure et dure, consiste à boire plus que le ou les adversaires (les règles sur l'Ethylisme sont à la fin du supplément, dans la section Boire et Manger) Ce défi est d'autant plus drôle quand il s'arrête après un certain nombre de verres, et qu'il est suivi par un défi d'un autre type (intellectuel, d'adresse ...)
6	Le Sucre : ce jeu consiste à empiler à tours de rôle et à plusieurs des morceaux de sucre cubiques. Il nécessite de la dextérité manuelle, simulée par des jets en Trifouiller ou en Dérober. Le seuil de départ est à 2, on peut le faire augmenter ou diminuer (pour favoriser un équipier) de 1 tous les 2 paris effectués. Il augmente aussi de manière systématique tous les 5 cubes empilés. Plusieurs variantes existent, celui qui fait s'écrouler la pyramide boit, paye la tournée et reste sobre, ou se déshabille...

LE LOONY TRUMP FIGHT

Ce défi se joue en trois manches, et constitue une voie courante pour régler les différends entre Ligues. On y parie jusqu'aux membres de sa Ligue, voire son atout. Les As, cartes convoitées s'il en est, se font d'ailleurs régulièrement défier. Une fois le défi lancé, c'est la ligue provoquée qui choisit les trois épreuves, du classique combat au challenge le plus loufoque, d'autres ligues se chargeant de l'organisation. Une fois les épreuves décidées, il faut dresser la liste des participants. Normalement tous les membres de la ligue participent et chacun prend part à une seule épreuve. Parfois ce choix se fait plus ou moins à l'aveuglette par la ligue qui a lancé le pari car ne sont annoncés que les noms des trois épreuves.

Parfois, particulièrement lorsque les membres de la ligue sont en jeu, la ligue ayant remporté l'une des trois manches peut confisquer, dans toute la ligue adverse, un membre de son choix... quitte à l'empêcher de participer aux épreuves suivantes. Une bonne connaissance des Ligues peut donc être déterminante afin de bien choisir les épreuves ou les ligueurs à confisquer.

LA THÈQUE

Ce défi avait été interdit par le précédent tenancier de la Bonne Pioche, mais la naïveté d'Unamano, et les longs jours de pluies de Décarde font ressurgir ce jeu, normalement d'extérieur.

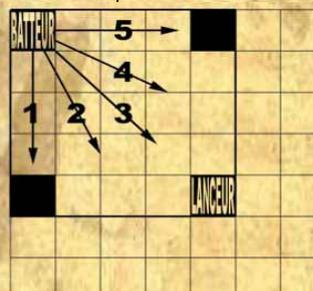
-La thèque est un ancêtre du Base Ball qui se joue avec deux équipes de 3. Pour marquer un point, il faut qu'un batteur ait fait un tour entier. Un batteur est éliminé s'il rate 3 fois la balle, si sa balle est interceptée en vol, ou s'il arrive sur une base sécurisée (où la balle est déjà passée).

Dans l'un des coins d'une dalle, placer 4 bases formant un carré de 5 cases de coté.

Dans le coin de la dalle se place le batteur, et le lanceur est sur la base opposée. Les deux autres membres de l'équipe du lanceur se placent où ils veulent sur la dalle à l'extérieur du carré.

Le lanceur effectue un jet en Tirer (seuil 6) et le batteur un jet en Cogner (seuil 4 + paris pris par le lanceur + paris de direction décrits plus loin) pour taper la balle.

S'il touche la balle, on détermine la direction avec 1d6 (1-5 représente l'éventail des directions possibles dans le secteur que représente la dalle, 6 la balle est juste effleurée donc ratée).



Chaque pari de direction permet de changer le jet de direction de 1. D'où l'intérêt de prendre au moins un pari de direction pour éviter le cas n°6 où l'on ne fait qu'effleurer la balle. On calcule la distance avec un jet en PUI où l'on garde 2 dés. Si la balle passe à proximité d'un receveur (une case contiguë), il peut l'intercepter (un jet en parade contre un seuil égal à la distance).

On passe alors au dé par dé. Se déplacer utilise les mêmes règles que celles indiquées dans le défi du donjon. Quant au lancer (action en Tirer) ou la réception (réaction en Parer), cela se fait avec une difficulté égale à la distance, mais chaque pari pris en Lancer baisse la difficulté de la réception.

LA MAUVAISE PIOCHE

Parfois, le Loony Trump Fight ne suffit pas et la tension entre deux ligues ne saurait être lavée que dans le sang et par un affrontement direct. Plutôt que de laisser se développer une situation qui pourrait entacher la réputation des Franches Ligues, une réunion exceptionnelle est organisée à l'étage de la taverne du Port Fêlé, dans le fief du Kraken.

Dans un entrepôt du voisinage, tout encombré de caisses et traversé de coursives, les deux ligues antagonistes vont s'affronter armes à la main. Une douzaine de soigneurs, de mages et de prêtres venus de groupes différents vont être réquisitionnés et chargés de limiter les pertes au maximum.

Si toutefois certains ligueurs venaient à décéder, un faux accident dans les souterrains doit être organisé et toutes les pistes menant à la Mauvaise Pioche effacées. Ce système, en marge de la justice ducale, existe clandestinement depuis de nombreuses années, mais n'est vraiment utilisé qu'en tout dernier recours.

LE DONJON

Ce jeu est dérivé d'une antique tradition barthane consistant à aller cueillir les princesses au sommet des tours des donjons. Précédé du « coup pour se donner du courage » (selon la mixture et la quantité, on a connu des gobelins qui n'allaient pas plus loin), il n'en demeure qu'un pastiche, une course effrénée de plusieurs clients, pour arriver le premier dans la chambre des servantes, au troisième, leur dérober un effet personnel et redescendre prendre un autre verre au bar, généralement les dentelles de ses dames sur la tête.

Pour faire un mouvement, au lieu d'avancer d'un nombre fixe, les participants lancent autant de dé que leur MOU. Chaque dé dont le tirage est inférieur ou égal à 4 permet d'avancer d'un point. Pour tenir compte de leur avancée sur le plan, on fait l'addition des points accumulés.

Voici une description du parcours:

La salle étant encombrée il faut 16 points pour atteindre le premier étage. Mais on a vu des ligueurs ne parcourir que 6 points et grimper directement (deux jets seuil 6, 2 paris pour y être en une action), ou bien se faire lancer par un

De 17 à 30 c'est la traversée de la mezzanine, on peut renverser des chaises pour rendre plus difficile les jets de MOU (seuil 3 ou moins), sauter de tables en tables (Voltiger seuil 6 pour « éviter » ce nouveau seuil) etc...

De 31 à 42 c'est une bousculade dans le couloir du second, on a tendance à s'y piétiner, (Lutter pour jeter quelqu'un à terre et l'enjamber ou Esquive pour passer entre lui et le mur, sous ses jambes si il est grand...). Avec Harcèlement tout ça est naturel.

De 43 à 54 : dernière course jusqu'à la chambre des servantes, il faut y réussir un jet en Fouiller (seuil 4) pour se saisir d'un trophée. Ensuite vient la redescente.

La redescente : Certains font le chemin à l'envers, mais on a vu des audacieux se lancer à l'assaut de la façade, se laissant choir d'encorbellements en balcons (Grimper, seuil 6, 6 paris consécutifs). D'autres sautent de la mezzanine aux tables du rez de chaussé (Voltiger seuil 7, 2 paris pour ne rien renverser). Escalader la façade en montée nécessiterait Grimper, seuil 8, 10 paris consécutifs.

LE DÉFI DE L'ÉLÉGANTE

Deux ligueurs doivent essayer chacun de séduire une jolie demoiselle en se faisant passer d'une profession choisie par l'autre participant et en usant une série de mots clés, également décidés par l'opposant.

Ce défi, à grand renforts de jets d'interaction, est la plaie des nouvelles ligueuses et des serveuses dans leurs premières semaines.

LE « POINT PAR POINT »

Ou « Bullet Time »

Ce système d'initiative permet une plus grande réactivité, qui bouleverse le système de Cadwallon, il faut l'admettre, mais bénéficie grandement à des jeux comme Le Mur de Terre voire le Caméon Ball, le Donjon ou autres...

Le premier à agir est toujours celui qui a le plus de dés en RA et l'attitude la plus « haute » (HARGNE). Une fois que celui-ci a dépensé des dés pour agir, au lieu de le laisser dépenser tous ces dés, on regarde qui a le plus de dés de RA, comme si on venait de commencer un nouveau tour, et ainsi de suite.

Ex : Bernard 5RA/ 0 RR en Hargne agit avant Huevo 3/2 OPP, et avant Phileas 3/2 DIS. Il cogne avec 2d, se retrouve à 3/0 HAR, c'est encore à lui, Intimider 1d, il a maintenant 2 en RA/ 0 en RR, c'est à Huevo qui dépense 1d pour Voltiger et passe à 2/2 OPP, puis à Phileas qui dépense 2 d en distraire, et Bernard peut encore frapper etc...

LE MUR DE TERRE

Ce défi a pour but de commémorer la résistance héroïque de Khaurik face aux goules d'Achéron, lors de la bataille du Mur de Terre.

Dans chaque équipe on dénombre un « Ogre » et quatre « Goules ». Trois tables d'auberge (2 sur 6 cases) sont espacées à deux cases les unes des autres. Sur la table centrale, l'Ogre, armé d'un sac de patate ou d'un polochon bien tassé, doit empêcher les Goules de traverser. Les Goules Voltigent de table en table, esquivant les horions. La manche s'arrête lorsque l'Ogre a réussi à faire chuter (en Cognier notamment) les 4 goules des tables. On compte alors combien de traversées les goules ont effectué, et c'est le tour des Goules de l'autre équipe d'affronter l'Ogre adverse.

Ce défi se joue en « point par point », et un coup de l'ogre a un effet de balayage, les goules dans 2 cases adjacentes à la cible principale sont touchées par le jet-3. (si l'Ogre a fait 10, les goules alentours doivent esquiver un cognier à 7)

GÉRER LA FOULE par Skelarh

Pour simuler le parti pris des spectateurs d'un défi, vous pouvez utiliser les tableaux suivants. Chaque joueur peut prendre des paris pour se concentrer sur l'action et éviter que le public intervienne. Chaque pari annule une action de la foule contre soi. Déterminez au hasard la victime de chaque action.

Action dans le public : (1 dé 6)

1-2-3 : L'action rate

4 : L'action fait perdre 1 point au jet d'un joueur

5 : L'action fait perdre 2 points au jet d'un joueur

6 : L'action fait perdre 3 points au jet d'un joueur

Tableau d'incident : (1 dé 6)

1-2 : Rien ne se passe

3-4 : Une action dans le public

5 : Deux actions dans le public

6 : Trois actions dans le public

LE CAMEON BALL

Inventé par les étudiants du Manoir Caméon, ce jeu oppose des équipes de deux mages et se joue sur une table, à l'aide de 2 cafards, blattes ou vermines en tout genre. Deux boîtes, situées à chaque bout de la table, matérialisent les buts. L'objectif est simple, pousser à coups de sorts (et notamment de Marche Forcée) son insecte dans les buts adverses. En même temps, il faut protéger son camp, à grand renfort de Chaînes Élémentaires, de réaction en Ressentir etc...

Il arrive même que l'on essaye de déconcentrer l'adversaire, avec un Air de Fascination par exemple, mais aucune attaque directe visant les mages n'est autorisée.

Viser un des insectes est malaisé, aussi le seuil pour réussir un sort d'attaque est-il majoré de 2 points. De plus cette manœuvre est considérée comme grossière.

A la fin de chaque tour, il y a 1 chance sur 2 que la bestiole bouge toute seule, vers une direction aléatoire. (l'escargot ayant 1 chance sur 2 de rentrer dans sa coquille plutôt que de se déplacer)

Les tactiques divergent selon les bestioles utilisées.

L'Escargot : MOU 3 VIE 1 (instinct de survie)

Pour 1d de réaction d'un des mages, l'escargot peut rentrer dans sa coquille et y rester jusqu'à une prochaine action PRO 4

Les cases traversées par un escargot deviennent gluantes et demandent 2 points de MOU pour être traversées, sauf par un escargot.

Le Cafard : MOU 4 VIE 1 ENCAISSEMENT 2 PRO 3

Le Criquet : MOU 5 VIE 1 (bond).

Le criquet survit, même décapité, un tour après sa mort.

La Mante Religieuse : MOU 4 VIE 1 PRO 2

La sale bête attaque les bestioles à portée Trancher X +3 PUI 2 (degats +0)

Les caractéristiques ne sont valables que dans l'optique du Caméon Ball. A l'échelle des bestioles, la table fait 24 cases de long sur 12 de large.

Pour 100 xp, on peut faire évoluer sa vermine préférée. (régénération, énorme, dur à cuire, tueur né pour une mante etc...) Soyez inventifs et souples au niveau des règles. On peut limiter le nombre de gemmes utilisées.

79. Deux wolfens sont attablés face à face, immobiles. Ils viennent de passer deux bonnes heures à se grogner dessus, oreilles en arrière et poil hérissé. Tout le monde commence à trouver ça horripilant. À part, peut-être, les autres wolfens qui, si on le remarque, ont un œil tourné vers la scène. Le Maître est invité à ponctuer sa scène de grognements idiots. Au bout d'une demie heure supplémentaire, sans que personne n'y comprenne quoique ce soit, Urlick Raul, un des spectateurs wolfens proche de vos PJS, écume sa bière qu'il avait délaissée jusque là et lâche « Et ben, Dragan a perdu... »

80. Bartiméus, un noble coq barhan, connaît une flamboyante mésaventure alors qu'il se mesure à Elyana, une jeune bretteuse elfe, dans une épreuve de « Prestige » (voir le défi correspondant). La chandelle qu'il essaye de trancher en quatre, rebondit sur le fil de sa bâtarde et va renverser une bouteille de cognac à quelques tables de là. Le liquide s'enflamme spontanément et c'est une rivière de flammes qui va bouter le feu aux jupons de Suelta... Till l'incendiaire profiterait bien du bazar pour allumer quelques petits feux, ni vu, ni connu.

81. Depuis quelque temps déjà, Sven, une montagne de muscles keltoise connue pour ses sautes d'humeur, avait une attitude bizarre. Il chipotait dans son assiette du bout de sa fourchette, il s'isolait, d'après ses coligueurs, de plus en plus souvent. Et depuis ce matin, on devine enfin la cause de ce comportement : Sven tricote ! Point mousse, maille jersey, ... le ligueur connaît tout ça sur le bout des doigts et des aiguilles. Acariâtre, il commence par menacer de « casser la gueule à tout ceux à qui ça plaît pas ! » mais les moqueurs commencent à se taire quand l'ogre Bernard demande timidement si Sven peut lui apprendre cette arcane secrète. Quelques heures plus tard, toute l'auberge s'y est mise et un grand concours de tricot sera organisé d'ici à quelques semaines.

82. Au cours d'un match de boxe barhane, Guerlock, le Troll noir de la ligue des Ecumeurs, perd une de ces incisives. Voilà l'édenté, bien aviné, qui gueule qu'il ne pourra pas aller au paradis troll s'il n'est pas complet et qu'il faut à tout prix la retrouver. Comme les ligueurs alentours ne retrouvent pas la dent, les voilà qui lui en fabriquent une en mie de pain et essaient de le tromper...

83. Lors d'une séance de Iaïedo (voir le défi correspondant), l'ogre Bernard tranche son mannequin avec tellement de violence qu'un morceau vole à travers la pièce... droit sur l'un de vos joueurs.

84. Deux keltois en train de lutter bloquent la porte d'entrée. Ils se roulent par terre et se jettent l'un sur l'autre avec une telle frénésie que les coups de butoir que vos ligueurs ne manqueront pas de donner pour pouvoir entrer ne les gêneront pas le moins du monde. Quant à passer par la fenêtre, ils se retrouveront probablement à marcher sur les deux belligérants. Une fois à l'intérieur, alors que vos joueurs iront commander leur bière préférée, l'un des deux combattant roulera dans leurs jambes, renversant le nectar convoité. Quelqu'un risque d'être pris dans la mêlée ce qui peut très mal finir...



85. Un de vos ligueurs reçoit tout à coup une fléchette dans l'épaule, la fesse, ou une autre partie de son anatomie:

1-C'est Unamano, qui jouant avec des clients, a commis une maladresse de plus. Pour se faire pardonner, il promet au joueur de lui préparer son plat préféré... Tous aux abris!!!

2-C'est Borgnefesse qui vient chercher sa fléchette en râlant qu'il perd à cause de ce maudit PJ.

3-Si un de vos ligueurs s'est fait un ennemi dans une autre ligue, c'est lui, il a bien sûr fait exprès et se répand en fausses excuses, tout en contenant mal un fou rire.

4- C'est la jolie Inara du 8 de diamant, qui est si adorablement maladroite qu'on a envie de lui donner des leçons (qui sait si elle ne s'amuse pas de votre joueur avec son 5 en séduction...)

86. Au terme d'un Donjon particulièrement animé (voir le défi correspondant), un guide wolfen, Michelin, particulièrement éméché, redescend de la chambre des servantes avec un caleçon masculin sur la tête. Dès lors, c'est l'heure des enquêtes et de la suspicion : qui couche avec une de ses demoiselles ? Les supputations vont bon train, les esprits s'échauffent, sans que personne ne se doute que la blonde Lolotte préfère de loin ces dessous confortables aux petites culottes en dentelle « qui grattent ».

87. Aujourd'hui, l'ambiance est maussade à la Bonne Pioche. Les fans de Franche Tatane sont tendus car trois nouvelles recrues de la Milice sont connues dans le milieu. Les frères Hanson viennent d'effectuer une peine de six mois de prison aux Mille Pas, suite à leur dernier match en tant que joueurs professionnels. Normalement cela aurait dû suffire à empêcher tout engagement dans les forces de l'ordre, mais quelqu'un dans la hiérarchie a sûrement fermé les yeux pour gonfler l'équipe milicienne de Franche Tatane.

88. Dragan le Wolfen, et Sven le Keltois se sont tellement bien arrangés lors de la première partie d'un match de Boxing Chess (voir le défi correspondant), qu'ils sont comme deux pantins morbides devant leur échiquier de Cadwallon. Ils bougent leurs pièces n'importe comment, les autres n'arrêtent pas de les corriger, et les deux adversaires semblent comme incapables de se manger la moindre pièce. L'enthousiasme des supporters retombent vite. Quelques uns essaient de faire avancer les choses en soufflant des manœuvres habiles aux deux brutes contusionnées, mais ils se font vertement traiter de tricheurs par les autres.

Au fur et à mesure, tout le monde se désintéresse de la partie, et laisse les colosses abrutis et face à face, dans l'indifférence générale. A un instant, un bruit fait croire à une évolution de la situation, mais ce ne sont que les grosses têtes tuméfiées de ces messieurs, éparpillant les pièces et confondant le damier avec un oreiller à carreaux.

89. Après une saisie record dans un saloir qui servait de paravent à un vaste réseau de contrebande, Embuscade et la ligue du Bout des Chemins se retrouvent en possession d'une montagne de saucisses, jambons, jésus et rillettes, salamis, rosettes et ficelés... Plus qu'ils ne peuvent en consommer. Dans l'euphorie du moment, les voilà qui organisent un grand loto pour partager avec leurs camarades ligueurs les surplus charcutiers. D'autres ligues trouvant la chose plaisante, fouillent leurs greniers, et c'est une soixantaine de quines et quinze cartons pleins qui sont prévus pour ce soir là. Huevo, éternel nabot de la ligue de la Cour des Miracles, nomme, tandis qu'Unamano, main unique et innocente, tire les jetons. Tant que le petit bonhomme s'en tient à « 1, Cadwallon, mon royaume pour un ducat » ou bien « la Soucherie, dites 33... », tout va pour le mieux. Si le 90, « Sophet Drahas », arrache certaines toux nerveuses à l'assistance, le 9 « Borgnefesse, la queue en bas... » provoque l'hilarité générale, et la fuite précipitée d'Huevo par une des fenêtres... Un de vos ligueurs se sentirait-il capable de prendre sa place?

90. Toujours aussi fringant, Hénerim d'Artillac provoque un de vos ligueurs, tout aussi sûr de ses charmes, au « défi de l'Elegant ». Hélas pour eux, les voilà qui essaient de séduire deux autres ligueurs, travestis en demoiselles à l'occasion d'une partie de « Qui est Qui » (voir les défis correspondants).

91. Une partie de Caméon Ball grandeur nature est en train de s'organiser (voir le défi correspondant). Philéas le Gris et Globine la drûne, deux mages du 7 de Safré, ont déjà grimpé sur le bar, les tables ont été repoussées pour faire de l'espace, et des nains ivres morts se proposent de faire les balles...

92. Un concours de tir consistant à vider un maximum bouteilles de verre avant de les massacrer au pistolet (qui a dit que la poudre était illégale à Cadwallon ?) vient de se dérouler juste avant que vos ligueurs n'entrent dans la Bonne Pioche. Le Tireur des Litres, Jérboam, vient une nouvelle fois de montrer son incroyable supériorité, aussi bien quand il s'agit de vider des bouteilles que de les déquiller bourré. Le sol est jonché de débris de verre et ceux de vos joueurs marchant pieds nus, comme les wolfens ou les moines zen proches de la Terre Nourricière, risquent de s'en rendre compte à leurs dépend.

93. Il y a quelques semaines, un concours de constructs a eu lieu. Le petit ST33-A (20cm de long pour 10cm de haut) avait été programmé pour se cacher, analyser les capacités et le comportement de ses adversaires afin de les attaquer plus efficacement dans le dos. La première chose que cet être artificiel a pu apprendre, c'est la manière dont ses semblables étaient traités : démontés, remontés, modifiés, détruits, torturés. Il s'est donc adapté. Planqué depuis sous les meubles de l'auberge, il s'est consacré à sa survie. Il recharge ses accus, la nuit, en pompant ceux de Demi Pinte, provoquant quelques baisses de régime qui inquiètent les fans de la célèbre machine. Il observe les habitués, récolte des informations, vole de gemmes dans les poches des magiciens pour augmenter ses fonctions ou bien des pièces à d'autres constructs... avant de passer à l'attaque : lacets noués, clous répandus sur le sol, tables et bancs dévissés, provoque des événements pour augmenter l'animosité entre clients (« Eh ! Mais tu m'as touché les fesses ! », « Elle est dégueulasse ta bière Unamano ! », « Qui a écrit "la Meute Hurlante, c'est tous des tapettes" sur le mur des toilettes ? »), etc.

LA FRANCHE TATANE

A Cadwallon quand on veut régler un problème personnel, humilier quelqu'un sur la place publique, ou simplement se lancer dans un bon vieux règlement de compte en bonne et due forme, on organise une franche tatane.

Ce sport d'équipe, presque aussi vieux que les Ligues, est à l'origine une confrontation organisée pour résoudre les problèmes posés par les exilés encore trop haineux les uns envers les autres pour éviter les bagarres, ou massacres dans les quartiers chauds. Mais au fil du temps, c'est devenu le meilleur moyen de se passer les nerfs. Notamment entre Ligueurs et miliciens.

Le jeu est si populaire que certains y consacrent entièrement leur carrière. Ces joueurs professionnels sont connus de tous et représentent la possible réussite pour tous les gens du peuple à Cadwallon.

Pour y jouer, on choisit une place plus ou moins dégagée, la place ainsi que les rues autour sont évacuées et en général la populace monte aux fenêtres pour assister au match.

Nous décrirons plus tard les règles précises de ce sport national car nous ne sommes pas encore ni au point, ni d'accord sur les détails. Sachez que, pour l'heure, il est question de drapeaux, de balle, de crosses et de bosses. Surtout de bosses !

LE LANCER DE HACHES

Il faut couper trois nattes : deux sur le côté, horizontales, et une dernière, verticale, plus difficile à trancher à cause de l'angle. Le seuil pour ne pas toucher la serveuse est à 6. Seulement il faut prendre deux paris pour sectionner les nattes horizontales et cinq paris pour la dernière. Et certaines soirées, on vous obligera à boire un coup entre chaque lancer : une corne remplie d'un alcool particulièrement fort (et en quantité !).

Si, par malheur, l'un des tirs était raté : lancez 2 d6 sur la table ci-dessous :

2-la hache frappe Sven le Keltois, qui se marrait derrière la cible, en pleine tête. Comme ce n'est pas un organe vital chez ce colosse, y a de la représailles dans l'air

3-la main droite de la serveuse : deux semaines d'arrêt de travail, vous devez la remplacer...

4-5-9 vous tranchez tout de même une natte. Veinard...

6-8 dans le bois, rien de spécial.

7- le grand miroir ou autre chose de valeur 2d6x10 ducats...

10- le cadenas se casse et la servante aussi...

11- la main gauche de la serveuse. Marla assure qu'on peut très bien travailler sans, regardez son mari !!!

12- Aie.... Y a t il un PJ assez chevaleresque pour s'interposer? A défaut un docteur?



94. Les serveuses font grève. Elles en ont marre d'être attachées pour se faire couper les nattes ou, une fois leurs cheveux trop courts, qu'on se serve de leur tête comme support pour les cibles. Elles veulent des primes de risque !

95. À chaque fois que l'un de vos joueurs entre dans l'auberge, il est accueilli par des clients de la taverne, le sourire aux lèvres, qui le félicitent pour telle ou telle chose qu'il aurait soit disant faite la veille (un mot d'esprit, une descente impressionnante, etc.), les serveuses le regardent en coin, sont plutôt sèches avec lui. Quant à son ardoise, elle s'allonge de manière inconsidérée. Et non, l'explication ne tient pas dans l'existence d'un double maléfique. Votre joueur est seulement somnambule et passe ses nuits à la Bonne Pioche. Une fois le pot-aux-roses découvert, vous pouvez continuer à le taquiner avec ce trouble, jusqu'à le faire se réveiller en pleine rue et en costume de nuit, guidé par un Unamano prévenant.

96. Ce soir, tous les mages Tarot s'accordent à le dire, il va y avoir un mort. Les cartes, invariablement, prédisent une issue funeste à l'un des clients de cette soirée. L'ambiance est plutôt plombée, on met la pédale douce sur les jeux dangereux, mais personne ne veut avoir l'air de fuir devant le danger. Le Maître de Jeu a le choix pour le dénouement :

1- Un habitué meurt étouffé, un beignet de légumes coincé dans la gorge.

2- Des ennemis de vos joueurs, bien décidés à s'en débarrasser définitivement, les attaquent dans les toilettes.

3- Un vendeur de saucisses fait tomber sa marchandise et glisse sur une chipolata pour finir la tête dans le battant de la porte juste au moment où l'ogre Bernard la claque pour la fermer.

97. Un grand bœuf improvisé s'engage entre des musiciens de diverses nationalités. Les accords se mêlent les uns aux autres. Les voix s'élèvent, les mains frappent la cadence et les danseurs rythment, par leurs sauts, les sérénades endiablées. L'ambiance est chaude et bruyante à tel point que la fête déborde dans la rue. Les noceurs et les artistes des alentours ne seront pas les seuls attirés par le raffut : la milice finira par débarquer et « elle sera bien reçue ! ».

98. Une femelle pélican a élu domicile sur la cheminée de l'auberge. Un petit oisillon dégringole et se retrouve, inanimé, en bas, dans la salle commune. La discussion s'engage vertement entre ceux qui veulent le mettre à rôtir, ceux qui préfèrent le faire frire, ceux qui veulent en faire une mascotte, les parents adoptifs potentiels et les volontaires pour aller le ramener dans son nid. On demande à la cantonade si un zoologiste est présent dans la salle pour savoir si un pélican est ce genre de bestiole prête à abandonner son petit pour la simple raison qu'il a été tripoté par des mains étrangères. Si vos joueurs n'ont pas ce genre de compétences, leurs camarades ligueurs se proposent d'aller chercher un expert (même en pleine nuit). Une expédition vers l'Université Franche se prépare.

99-00. On fête quelque chose ce soir à la taverne :

1-Le mariage de Suelta la danseuse avec Hénerim d'Artillac. De mauvaises langues disent que seul l'argent intéresse la promise. Ou bien, il s'agit de Bellisama Vinmiller et Philéas Legris du 7 de Safre, plus habitués à se jeter des insultes à la figure que des mots doux. Ou encore de Sven le keltois avec un négociant en vin tellement apeuré qu'il n'ose rien dire

2-Une mission réussie. La Ligue paie tournée sur tournée.

3-Une sortie de prison

4-La mort d'un Préfet de milice particulièrement sévère ou d'un représentant d'une autorité religieuse intransigeant et controversé. Dans ce dernier cas, il peut y avoir des tensions avec les fidèles de la religion affectée.

5-Un anniversaire : d'un PJ, de l'ogre Bernard, de Dragan le wolfen, de Jérboam le Tireur des Litres gobelin (le gâteau est au rhum), d'une serveuse ou d'Unamano...

6-Le retour d'Huevo à la forme humaine. Quelle idée d'aller vérifier si Nazdor avait des pattes de bouc sous sa toge !!!

Sous r sol ① Réserve

② Alambic secret d'Unamano

Rez de chaussée ① Salle commune

② Comptoir

③ Cuisine

④ Alcôve

⑤ Latrines (un rideau
sépare celles des femmes de celles des
hommes)

⑥ Ecuries

Premier étage ① Chambre d'Unamano

② Balcon

③ Dortoir (15 pers.) (0,52)

Deuxième étage ① ② Petite Double (152)

③ Suite (32)

④ Grande Double humide (buanderie au dessus) (152)

⑤ Grande Simple (152) ⑥ "Le Lagibi" (0,52)

⑦ Grande Double (22)

Troisième étage ① Chambre des servantes

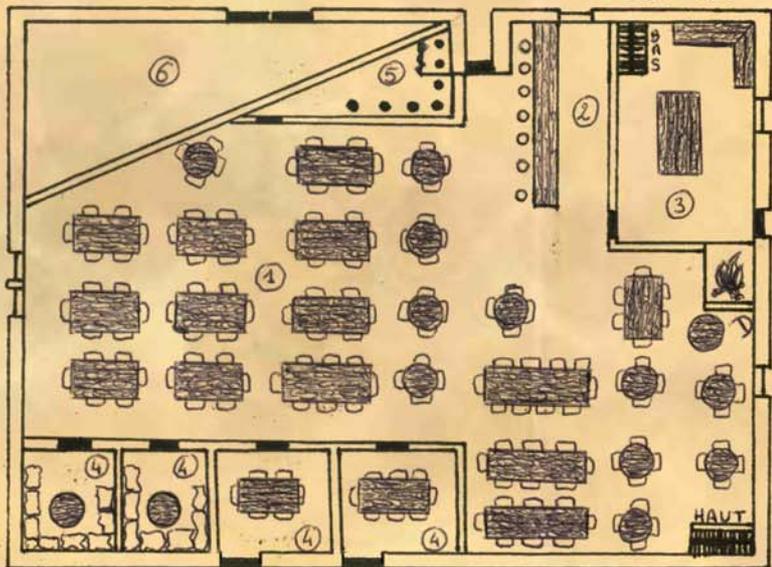
② Petite Simple (1) ③ Petite Double (152)

④ Suite (32)

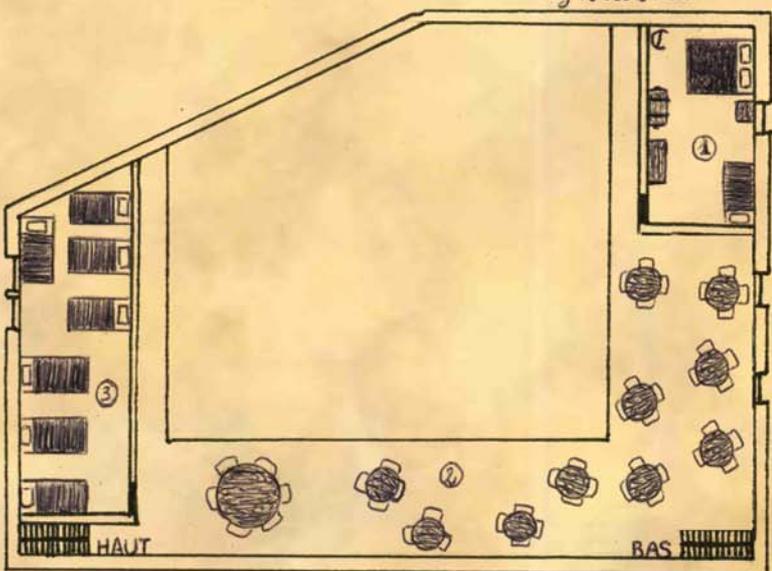
⑤ Buanderie ⑥ Grenier



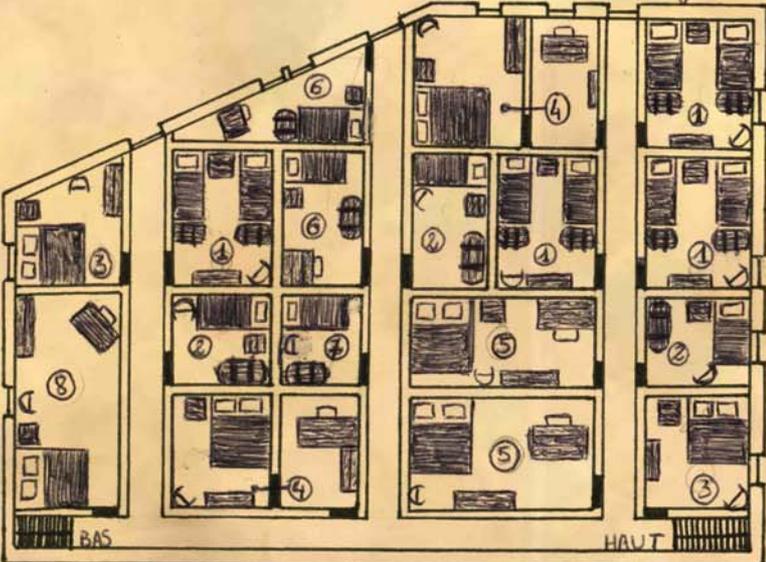
Sous r sol



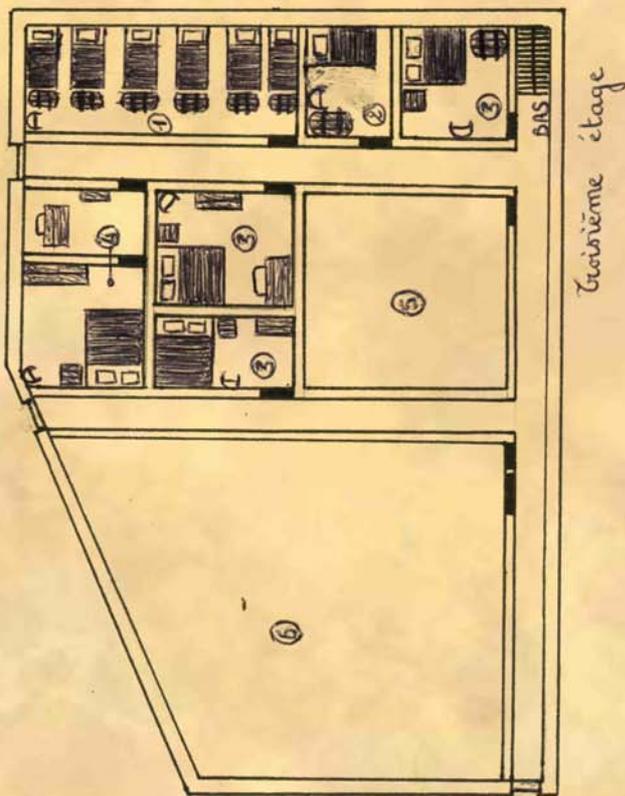
Rez de chaussée



Premier étage



Deuxième étage



Troisième étage

Où Sortir ?

Au Mont Céleste:

Il y a autour des places de ce quartier, des hordes d'artistes du dimanche, de peintres sans le sous, de poètes affamés ou de joueur d'orgue, un singe vert sur l'épaule.

Masselin est un ogre massif qui peint des miniatures, des portraits pour camé ou que l'on cache dans le chaton d'une bague. Le pinceau minimaliste disparaît complètement entre ses gros doigts tandis que ses gestes sont d'une telle précision que l'on a bêtement l'impression que sa main est immobile. Mais l'âge et la concentration intense ont usé ses mirettes, et ce n'est plus que le nez chaussé des bécies les plus épaisses que le colosse peut s'abandonner à son art.

La tentation d'arrêter ce vieillissement destructeur pourrait un jour le prendre, et le peintre ne se contenterait plus alors de dévorer ses modèles que du regard...

Les trois gobelins Grodinz, Maryol et Kelange, sont toujours à se chamailler pour savoir où l'on trouve la meilleure argile. L'un soutient que c'est cette glaise verte, dans les territoires interdits de la Hure, près de la tanière du Hurler. L'autre ne jure que par les terres rouges que l'on trouve en plein milieu des champs de tir d'Ogrokh. Quand au dernier, il ne démord pas que c'est sous les arches changeantes d'Arcadia, là où les réalités s'emmêlent, que l'on recueille la meilleure matière première. Surtout ne donnez pas votre avis! Les trois sculpteurs ont la langue bien pendue et sont capables de vous convaincre d'aller vérifier par vous même, une valise sous chaque bras, pour leur ramener de quoi sculpter. Contentez vous de vous asseoir une dizaine de minutes et observer le ballet de ces six petites mains alors que de concert, elles vous pétrissent un buste digne de décorer votre cheminée.

Lofaurte est un cadwë hirsute, aux mains couvertes de bandages et aux doigts inégaux. Pour une petite somme rondelette, il sortira ses fioles et recopiera sur le métal que vous voulez, l'image de votre choix. Si vous êtes soigneur et capable de soulager ses mains rongées par les acides, il pourrait même vous faire un prix...

Krorin est une artiste engagée. Pour cette naine, le corps est le plus puissant des moyens d'expression. Comme quand avec son sang, elle écrit sur le trottoir devant les bureaux de Sarkulhain, les prénoms de toutes ses sœurs, victimes des répressions policières musclées, lors du massacre des entrepôts d'Araxa, hommages à toutes ces révoltées tombées alors qu'elle ne réclamaient que plus de liberté pour les femmes naines, déjà victimes du machisme de leurs maris. Ou encore la fois où elle est restée couchée 29 heures, au milieu d'une mare de sang, dans une rue du Rempart, sans que personne n'essaye de l'aider.

Tintamay et Etherparkeyr sont des elfes très sensibles aux odeurs, doublées d'alchimistes qualifiées. Ces akkyshanes concoctent leurs couleurs de façon à ce qu'elles embaument des parfums allant de paire avec ce qu'elles représentent, fragrance fleurie des roses, fumet du poisson quand elles peignent la criée du Kraken. Le fait qu'elles soient des peintres médiocres et que peu de leurs tableaux trouvent un acheteur ne rend que plus vivace la rumeur selon laquelle les deux sœurs vendraient des préparations peu recommandables aux ligueurs et aux malandrins de toute sorte. Même si rien

n'a jamais été prouvé, on parle plus de leur chandelle soporifique, de leur poudre à catalepsie ou des pilules de l'oubli que de leurs œuvres picturales.

A Cadwallon, on élève la cuisine à la hauteur de la peinture ou de la sculpture. **Guildegreme**, a été expulsé lors de sa première année dans l'école culinaire des Cinq Arts du Joyau. Rebelle dans l'âme, ce barhan s'est décerné lui-même ces diplômes au fil des ans, se tatouant quatre cercles d'or autour des phalanges de la main droite. Seul le troisième cercle, celui de l'élégance dans la présentation lui manque et il rechigne à se l'offrir. Et pourtant le bonhomme ne manque ni d'invention, ni de renommée. Ses happenings gustatifs, qu'ils soient gratuits dans son atelier, ou bien payants dans un restaurant, attirent toujours des foules fortunées et gourmandes. Citons ces maquettes des pyramides du syharalna, transformées en somptueux plats à tagines, ces concertos pour cocotte minutes, ou encore ses expériences nocturnes et festives au Trompe l'Œil, sur le rapport entre la forme des crêpes et leur goût.

Si vous entrez **Au Brûle-gueule** peu après la tombée de la nuit, vous trouverez la salle bondée, débordante d'ouvriers à casquette venus s'abrutir d'alcool avant d'aller s'échouer dans la sous pente crasseuse qui leur sert de dortoir, à quelques pas de là. Saisissant un fer rouge dans l'âtre, ils le plongent dans leur choppe de vin pour en réveiller les arômes d'épices et discutent sans pudeur des affres de leur journée de labeur, du soleil assommant ou de la trahison du verglas, de cette douleur sourde qui leur hante les reins ou de ce bloc de marbre arrivé en charrette d'Alahan et qui a bien failli leur rouler dessus et leur improviser un sépulcre digne d'un Pair... Débardeurs des **ateliers de sculpture Barantor**, ils se mêlent aux modèles torturés par les crampes, et aux apothicaires de bazar qui leur proposent des onguents à quatre sous. Les filles épuisées d'avoir gardé la pose se laissent étourdir dans les bras des messieurs, et parfois leurs voix s'élèvent en de gouailleuses rengaines qui fleurent le faubourg, l'amour et le ruisseau. Elles veillent à leurs formes, les déesses matrones, dévorent des tartines et se moquent des nymphettes androgynes et filiformes, tout juste bonnes à poser pour une fée anonyme ou un faune d'ornement alors que c'est leur généreuse poitrine qui orne les frontons des temples ou les bureaux des Pairs? C'est leur cambrure de reins qu'on admire dans les jardins de l'Ambassade, leurs cuisses de sirènes, leurs fesses qu'elles offrent au regard dans les fontaines parfumées de la Marina...

Un peu à part, parfois, dissertent les apprentis, ces jeunes de talent qui s'affairent dans l'ombre. L'un sculpte toutes les mains, l'autre les visages austères, en respectant minutieusement les études et les moulages du maître. Un autre encore se charge des membres, tant et si bien qu'il ne manque souvent plus à Mr Barantor, ce nain décoré de toutes les médailles, qu'à apposer sa signature.

Le Trompe l'oeil :

Ce bar est le rendez-vous des peintres, et tout, des chaises jusqu'au patron tatoué Museom, tout est sujet à une floraison de pigments et d'œuvres graphiques en tout genre.

Les murs n'ont pas échappé à cette règle, et c'est un véritable casse tête pour les nouveaux clients que de se diriger vers les latrines, ou d'aller rejoindre un rendez-vous au fond de la taverne, tant les fausses portes sont nombreuses et tant il est facile de se casser le nez contre un mur, alors qu'on croyait emprunter un escalier. Il existe même, sur un des murs, un double du tavernier et de son bar. La scène est tellement vivace, qu'on a déjà vu des clients lui réclamer leur addition...

LA PEINTURE à CADWALLON

LES PIGMENTS

ROUGE

cochenille des champs: ces insectes sont élevés par des orques sur des cactus des Champs. Broyés, elles fournissent un pigment qui peut être utilisé en alimentaire.

Les paysans du fief grognent et sont persuadés que "ces élevages de parasites contaminent les cultures alentours". Malgré le fait que les cochenilles parasites qui mangent la sève des plantes et celles élevés pour leurs pigments qui ne se nourrissent que de cactus, soient des espèces différentes, les tensions montent et tout cela pourrait connaître une fin violente.

Pourpre: extrait d'un coquillage, le murex, ramené du royaume aquatique d'Anfoebia, il est fort rare et le pourpre est une couleur bien connue. Cette marchandise est relativement méconnue, et des ligueurs qui tomberaient sur un tel butin risqueraient fort de le mépriser ou de n'y rien comprendre.

Garance: plante de bords de mer, les enfants la ramasse sur les plages du Kraken et des abords. Essentiellement utilisé pour la teinturerie, elle sert aussi de pigments dans la peinture.

Le Cinabre ou Vermillon: Ce minéral varie de cannelle à rouge écarlate en passant par le rouge brique. Ramassé dans les mines de L'automate ou à Dernier espoir, avec l'orpiment, il peut aussi être utilisé, expérimentalement encore, pour certains traitements médicaux, notamment la syphilis et des maladies cutanées. Chauffé avec de l'or, il est aussi utilisé comme une drogue par les gobelins les plus orientaux qui croient à sa forte influence sur la longévité. Hélas les pigments de cinabre ont tendance à noircir avec le temps.

Ocres: écarlate tiré des dunes des Terres Rouges.

JAUNE

L'Orpiment: Cette roche contenant de l'arsenic, très toxique peut souvent se confondre avec de l'or. Utilisée en enluminures, les pigments ont tendance à noircir si on les expose à l'air. Les nains en importent depuis Bran O Kor.

Ocres: Terres naturelles ou brûlées, on peut obtenir des ocres rouges en calcinant les ocres jaunes dans des pots, calciné jusqu'à incandescence puis éteinte brutalement dans du vinaigre.

Fiel de carpe: acheté à des piscicultures keltoises, le liquide malodorant arrive par bateaux jusque dans le Port de l'Ondine.

Safran: ce pollen tiré d'une variété de crocus arrive des terres Allyviennes, ou encore des plaines inondables de No Dan Kar.

La Sève de Chélidoine: la coopérative, en collaboration avec l'Alchimile sont en train d'essayer de petites cultures de cette plante, pour en tirer des substances médicinales (foie et rhumatisme...) et des pigments et concurrencer le jaune safran, trop coûteux.

Le Jaune Akkilannien: célèbre pour son intensité, subsiste grâce à un secret de polichinelle. En effet, certains bourgeois de la Ville Haute seraient choqués s'ils apprenaient que les teintes les plus chaudes des oeuvres d'art qui ornent leur palais sont ici de l'urine des vaches griffonnées... (véridique cf. Jaune d'inde)

BLEU

les bleus sont généralement très coûteux:

Lapis Lazuli: le principal gisement de ce minéral précieux, principalement utilisé en bijouterie, se situe sur les pentes des monts Ohg Her Kir. On parle de mines à ciel ouvert dans les forêts du Quithayran, mais les Daikinee sont gens très secrets et peu prêteurs...

L'azurite est toute aussi difficile à trouver. On peut ramasser ce minéral soit sous forme de cristaux, soit sous forme de pierres dans des îles des Crocs de Feu, certains volcans éteints d'Allmoon et dans la Chaîne du Behemoth.

Les caillots que l'on trouve dans les reins des Shay-Ulud, ces grands mammifères marins chassés au harpon par les pêcheurs de toutes les mers, sont des substituts très recherchés à toutes ses pierres précieuses et semi précieuses.

VERT

les verts argileux de la Tourbière sont assez bon marchés mais se fanent vite

La malachite est un minéral rare, dont on trouve des gisements près du Mur des Géants ou dans la chaîne de l'Akkyllhan

Le vert-de-gris: fabriqué à partir de plaques de cuivre que l'on suspend au-dessus du vinaigre

La Purée de Gniards enfin, même si elle offre un nuancier très riche, a très mauvaise réputation, et un groupement de mères gobelines cadwë lutte pour en obtenir l'interdiction pure et simple.

NOIR

Le noir est à base de carbone: noir d'os dans le fauvisme wolfen, charbon de bois, noir de fumée

BLANC

Blanc de chaux ou blanc de Craie...

LIANT

stockés dans des récipients bien fermés à l'abri de la lumière et de l'humidité, les pigments attendent d'être mélangés avec un liant.

Selon le liant choisi, la méthode de travail diffère :

- Une colle, telle la colle de parchemin, doit être chauffée au bain-marie pour être utilisée.
- Le blanc d'oeuf, une fois préparé, s'utilise tel quel et se conserve quelques temps.
- La gomme arabique (comme la gomme de cerisier) lorsqu'elle est diluée se conserve longtemps dans un récipient étanche.

LA PEINTURE à CADWALLON

PEINDRE UN TABLEAU

Afin de connaître les forces et les faiblesses d'une oeuvre, il faut faire 6 jets, 1 pour chacune des attitudes, . Le nombre de dés est égal au Savoir en

Hargne : La force du caractère et du trait qui devient la trace ! (bonus pour la peinture au couteau)

Adresse : La fidélité au modèle, à la représentation.

Élégance : Le raffinement dans le choix du sujet et des couleurs.

Opportunisme : La présentation de l'oeuvre au spectateur. (« Le prix quoi ! », dixit un artiste gob...)

Subtilité : Le rendu des sentiments, des expressions. (Incompatible avec l'art nain ou ogre, avec leurs scènes de bataille !)

Discipline : Le respect des règles d'occupation de l'espace, la perspective, les proportions

Outre la compétence "Savoir (Peinture)" qui permet de jeter des dés lors de la composition d'une oeuvre picturale, voilà des dons dérisoires pour les peintres en herbe. Comme les dons de buveur je les mettrais à 100 XP, mais ça n'engage que moi...

Avant-gardiste : *Quand vous vendez un tableau, tous vos échecs critiques (sauf en OPP) vous donne 2 paris gratuits pour le calcul du prix (/OPP). Vous avez l'art de faire passer les plus grosses maladrresses pour le top de la mode picturale : "L'art néo-contemporain, c'est Moi !"*

Gloire posthume : *Vous êtes un artiste, un vrai, un incompris de son vivant. Vous gagnez +1 à tous vos jets lors de la réalisation de vos tableaux, sauf en /OPP ou vous êtes condamné à un échec automatique. Les esthètes, les mécènes, les marchands... à de rares exceptions près, ne comprennent rien à votre peinture. Mais vous savez au fond de vous même qu'un jour on s'arrachera vos toiles pour des milliers de ducats. (Mais c'est des gobs qui récupéreront les bénéfices de ces ventes, donc inutile de faire hériter son prochain perso des toiles de son précédent !)*

A la mode : *Vous êtes la coqueluche des salons de la ville haute et de Soma. Tous les esthètes ignorants en art vous adulent. Vous bénéficiez de 2 paris gratuits dans toutes vos interactions avec eux (y compris pour vendre vos toiles...). Jaloux de votre gloire, tous les vrais artistes vous haïssent, et vous devez dépenser 2 paris supplémentaires dans toutes vos interactions avec eux.*

Artiste Maudit: *Votre génie a une muse particulière : la drogue (à vous de définir laquelle). Vous êtes sûrement un des meilleurs artistes de votre temps, vous pouvez allouer jusqu'à X paris à répartir sur l'ensemble de vos jets, et vous pouvez relancer tous vos 6. Malheureusement la drogue fait de vous une loque. Après chaque tableau vous souffrez d'un malus de X pendant 24 heures, et un malus de 1 pour les 24 heures d'après.*

Peintre de genre : *Vous êtes plus proche de l'artisan que de l'artiste. Vous êtes infailible dans votre genre, mais vous ne peignez que cela. Choisissez un style (parmi les différents styles de peintures raciaux). Pour ces tableaux vous bénéficiez de +X à chacun de vos jets, mais vous souffrez de -X pour toute autre peinture. L'originalité ne passera pas par vous !*

voilà des pistes sur l'art pictural d'Aarklash, par attitude. Toutes les références devraient être trouvable sur le net:

LA PEINTURE DES DIFFERENTES CULTURES

HARGNE: Fauvisme (Les Wolfens aiment adapter cette technique sur des natures mortes ! Ne leur demander pas d'où ils tirent leur couleur rouge ! C'est même un odorama suivant les ingrédients !)

ADRESSE: Force du détail, de la miniature, dans le style de l'école flamande du XVIe siècle. (Jan Van Eyck, Quentin Metsys, Jérôme Bosch)

ELEGANCE : Pour les Daïkenee, des nus à la Rubens ou à la Ingres placés dans des décors ingénument bucolique. Pour les Cynwall, des scènes dignes comme dans la peinture espagnole du 17e siècle, avec des élégants nobles en armures scintillantes. Pour les Akyshian, des vanités (jeunes femmes nues accompagnées de squelettes) ou des corps douloureusement contorsionnés à la manière de Schiele.

OPPORTUNISME : Typiquement l'art moderne (Mondrian, Soulages, Ben Vautier). L'essentiel de l'oeuvre, c'est le petit panneau à coté de la toile... et le prix exorbitant ! (La conception gobeline de l'art)

SUBTILITE : Natif Cadwë : Impressionnisme (Manet, Monnet, Degas)
Baran : Dame, chevalier à l'armure rutilante, et vierges préraphaélites (« Ophélie » de Milais, les femmes évaporées de Rosseti)
Akkylianien : Les fameuses descentes de croix, crucifixions, les scènes de martyr...
Keltois : Les Keltois pratiquent la peinture rupestre, « surtout les scènes de mammouths » (C'est pour ça qu'il n'y pas d'exposition de peinture keltoise à Cadwallon, « et qu'il n'y a plus de mammouth dans le monde d'Arklash ! »)
Syhar : Peinture biomécanique à la Giger. (« Ils font de très belles planches d'anatomie ! »)
Achéron : Les danses macabres, et les représentations moyenâgeuses de l'enfer...

DISCIPLINE : Académisme du 19e siècle.
Pour les Ogres ; représentation réaliste de grandes batailles.
Pour les Nains ; portraits de patriarche militaire à la barbe fleurie (« Sacre de Napoléon » par David)
Mid-Nor : Les nains de Mid-Nor sont le seul peuple à ne pas faire de la peinture... « Mais on est très fort en canevas et en broderie ! »

Le Bowling aux Gniards :

C'est un endroit à la mode, à mi chemin entre les fastes de Mont Céleste et les apaches de la Rue Morgue. Situé à l'étage d'un restaurant Wolfen particulièrement bruyant, cet établissement conjugue les joies conviviales d'une partie de bowling, avec les instincts les plus sombres de cette époque troublée. Car ici ce n'est pas des quilles que l'on chamboule dans un joyeux vacarme, mais un troupeau de gniards, peints en blanc et portant casaques, que l'on estropie dans un concert de couinements, sous les vivats des spectateurs. Il est diverses pistes, selon le niveau des joueurs. Dans les plus difficiles, les gniards sont des sortes de vétérans, capables d'aborder, face à la boule, des tactiques de groupe. Ces « employés » sont, pour la direction, denrée des plus précieuses. Aussi quelques apprentis mages viennent-ils ici faire leurs premières armes. Dans le local technique, passées les gouttières et la gueule noire, en bout de piste, qui avalent les gniards fauchés, les jeunes soigneurs attendent, gemme en main, que les blessés leur arrivent, les yeux pochés et les jambes en compote. Ils les relèvent et les redressent en quelques incantations, avant de les pousser à nouveau avec leurs frères, entre ces murs grillagés qui délimitent les pistes les unes des autres.

Le Hurlélune :

Ce restaurant en dessous du bowling aux gniards est tenu exclusivement par des wolfens. Du serveur au chef, des plongeurs aux marmitons, tous mesurent leur trois mètres tout en crocs et en griffes. La cuisine est mauvaise, le service exécration, les conflits de territoire se prolongent jusque dans les cuisines où l'équipe se jettent les plats du jour au visage. Mais qui songerait à réclamer face à autant de muscles et de testostérone...

L'Académie des 5 arts du Joyau :

Lisez derrière ce nom pompeux qu'à Cadwallon on ne rigole pas avec la cuisine. Pire, on en fait un art à l'égal de la musique ou de la tragédie... A l'origine de cette pensée : Ferrare, un alchimiste Lion qui mis sa science des fourneaux et des décoctions au service de l'art culinaire. Il fonda l'Académie des 3 arts il y a un demi siècle et donna aux trois cercles d'initiation des noms empruntés à l'alchimie.

Ainsi l'Œuvre au Noir, la première étape dans la création de la pierre philosophale, désigne la préparation des entrées, l'Œuvre au Blanc celle des plats de résistance et le Grand Œuvre celle des desserts dont Ferrare était particulièrement friand.

Depuis deux autres spécialités se sont greffées aux premières. Le Prestige est l'art difficile de la présentation. On a déjà vu des gâteaux immenses, reproduisant en nougatine les tours de l'île de la Chauderie, dans une mer de crème bleutée, aux fenêtres étincelantes d'éclats de gemme de lumière caramélisés ou bien des paupiettes qui explosaient dans un jaillissement de fleurs illusoire et de paillettes d'or. Le dernier art, l'Attache, est l'art exigeant des entremets.

Les diplômés de l'Académie arborent fièrement autour des articulations métacarpo phalangiennes de leur main gauche les cercles sombres, symboles de leur rang et des arts qu'ils maîtrisent parmi les 5. On retrouve ces mêmes cercles sur les enseignes des restaurants, mais l'académie vit des heures sombres. Ses énarques s'autocongratulent, et refusent de reconnaître le talent des femmes et ou de ceux qui ne seraient pas passés par leur école, mais la révolte culinaire gronde...

Le Sergent Sarkulhain

On sait somme toute peu de choses sur ce petit bonhomme en redingote verte et aux favoris roux, et surtout pas comment il a fait pour devenir le bras droit et vengeur du si diplomate Lieutenant Général Ghiéron. Même sa race semble incertaine, nain sans honneur passé par le rasoir, gobelin rosâtre ou humain contrefait, toujours est-il que le gnome a su imposer sa marque sur le fief.

Ses milices d'ogres rougeauds et couperosés font régner l'ordre à grand coup de triques, et il n'y a guère que les ruelles les plus étroites de la Rue Morgue ou d'ailleurs qui échappent aux rafles brutales que le nabot orchestre depuis son bureau sur le port de l'Ondine.

Les Malfrats du quartier n'ont qu'une peur, c'est d'échouer dans l'alambic géant de Sarkulhain et d'y être cuisiné à grand renfort de mandales, jusqu'à ce qu'on ait tiré d'eux des aveux ou un distillat de violence et d'angoisse, un vilain alcoolat qui ira faire tourner la petite tête des ogres et assurer au gnome leur éthylique fidélité. Après tout, ce n'est pas pour rien qu'on le surnomme le « Maître des

Liqueurs. »

PUI 4, portée 4/6/8, 5 canons
3 dés pour recharger un canon
mais seulement 1 pour presser
un canon chargé
devant la gueule.



Sur un 1 sur n'importe quel dé du jet en tirer, l'arme explose et blesse le propriétaire.

La Quinzième Arcane :

Une taverne louche et pas franchement facile d'accès, à quelques pas de la rue Morgue.

Le petit bourgeois, ou l'honnête père de famille, qui viendrait par hasard ou par curiosité, par folie ou par désœuvrement, pousser les portes de cette taverne, se retrouverait aussitôt escorté de deux gros bras qui le reconduiraient promptement vers la sortie, avant de lui masser onctueusement le colon a coup de botte. Ici ce sont les crapules, les scélérats et les tire laines qui ont la part belle ou des places réservées, ce sont les gredins, les voleurs et les saboteurs qui viennent en meutes, dépenaillés et le verbe haut, vanter entre deux pintes de Drueness leurs derniers exploits ou leurs plus belles grivèleries. Ils lèvent bien haut le poing, aboient et se frappent la poitrine, s'affublent d'une nappe afin de jouer les prêtres ou les bourgeois encapés de pourpre. Ils fabriquent des forteresses avec les reliefs des repas, transforment une croûte de pain en mur d'enceinte ou une salière en vigile armé, avant de rejouer avec ces marionnettes de hasard leur plus grande fable. Ils rient, se critiquent, ils applaudissent et se défient de faire mieux, rivalisent de bravades et de hurlements, mais tout ceci n'est que pour mieux conjurer le sort fatal qui semble promis à la majorité d'entre eux.

Car la quinzième arcane est celle du diable, celle du destin dans tout ce qu'il a de fatal et d'inéluctable. Pour rappeler cette réalité, les murs sont recouverts d'ex voto funèbres, ingrédients d'une fin tragique. Chaque objet a son histoire, de la chemise ensanglantée à coté du collier de chien clouté, jusqu'à cette main violacée et conservée dans l'eau de vie, parmi les bouteilles du bar. Tuiles tombés d'un toit, veste de cuir percée de plusieurs traits, corde de pendu, tous sont souvenir d'un d'entre eux qui ne fut ni assez rapide, ni assez fort, ni assez chanceux...



Le Ventre Souterrain de Kéto

Dans les sous sols de l'Ondine, serpente un réseau de tunnels étayés de poutres arrachées aux épaves des hauts fonds, un territoire d'ombres tout hanté de figures de proue dérobées aux abysses. Celui qui sait suivre leur piste finit par fouler des tapis moelleux, et poussant de lourdes tentures pourpres, il pénètre dans le Ventre Souterrain de Kéto.

Les lustres de cristal jurent avec les tréteaux de bois brut et les planches rustiques des tables, les chants gouailleurs avec le luxe exubérant de la place, sorte de caverne d'Ali Baba, ventre de la baleine, où l'on sert la piquette dans les plus fines flûtes, voire les nectars les plus doux dans les chopes les plus grossières, c'est selon.

L'ordinaire ici dépend des arrivages, des hordes de vauriens débarquant par vagues pour troquer le fruit de leur rapines contre du bon temps, des monte en l'air de la Rue Morgue, ou des contrebandiers des Bas Fonds ainsi que de la fréquence et de la force des marées policières.

Violenté par les rafles, confisqué, incendié même une fois, le Ventre est fécond quoiqu'il arrive, et même s'il se déplace, il finit toujours par se remplir à nouveau.

L'inattendu y est la règle car nul ne sait ce qui sera au menu, peut être célèbrera-t-on une noce ce soir ou y verra-t-on un grotesque défilé de gueules cassées de Cherche Fortune, hilares dans des robes de prix, à moins que vous trouviez le lieu désert et le mobilier brisé par quelques matraquages.

Régnant en dieu Chthonien et turbulent sur cette olympie souterraine, le Troll Maximilien est à l'image du bouge qu'il hante, colosse de poils rudes dans des habits de soie, tout en manches à crevées et en velours coûteux. Son haut de forme et son patronyme tout neuf ne sauraient faire oublier son passé de croquemitaine champêtre, amateur de bébés en brochette, ni ses longs états de service, merlin en pogne, dans les sanglants abattoirs de la Hure. Mategloire, la tenancière et mère maquerelle a beau lui donner des leçons de maintien, la bête couve sous le vernis.

Les Pensionnaires du Ventre

Tripot, cabaret, théâtre, taverne ou maison de passe, il n'y a pas de genre que le Ventre s'interdise. Dans cette dernière catégorie, faisons donc connaissance avec ses héroïnes.

De Typhon, la naine « vorace », à Salmacis « au sexe incertain », en passant par Podarge et son sale caractère ou encore Hyppolite, la « reine du saphisme pour bourgeoise dévergondée », toutes des demoiselles ont des noms pillés dans les gouffres de l'antiquité humaine... Toutes sauf Mategloire, leur dame patronnesse.

Les rumeurs abondent sur cette particularité curieuse. L'on raconte que la belle serait elle-même une créature échappée à l'antiquité, une de ces sirènes qui ont deux queues de poissons à la place des jambes, une fille de la mer qui irait parfois jusqu'à la baie au bras de son galant Troll, pour plonger entre les vagues et lui ramener des trésors engloutis et les fruits oubliés des épaves. On les verrait parfois rentrer du port au matin, ou empruntant les chemins côtiers qui relie le fief du Trophée à la Baie des Epaves. Lui, tirant à la force de ses bras massifs une charrette couverte d'objets hétéroclites et de tonneaux concrétionnés, elle, assise, princière, au sommet de cet attelage, les mèches encore dégoulinantes et alourdies de sel... Nuart la Filoche, le scaphandrier nain l'aurait même un jour croisée, par quelques vingt mètres de fond.

Sinon comment expliquer ces bottes lacées qui la gaignent jusqu'en haut des cuisses et dont elle ne se départit jamais ? Comment élucider ses longs séjours assise et les soirs où le colosse lui fait un nid de ses bras pour ne jamais la poser au sol ? Si la belle a les jambes fragiles, à cause d'un soi-disant accident de jeunesse, comment accepter ces nuits où elle valse sur les places du Jardin Comédien, au bras de cette bête élégante qui se fait appeler Maximilien ? On raconte qu'une fois, lors d'un de ces bals, elle chut, et que sous sa robe à crinoline apparut un système ingénieux de cerceaux et de roulettes destinés à la faire glisser au rythme de l'orchestre.

La crainte qu'inspire la brute qui la chaperonne fait que ces racontars restent lettres mortes, vagues on-dit échangés sous le manteau, mais qui sait véritablement la part de vérité qu'ils véhiculent ?



Détail d'un chapiteau de la Loge Solitaire

La Golypto:

Ce lieu n'est accessible que par barque. C'est un navire reconverti, tenu par le Commandant Raskass. Ce vieux gob, ancien pirate, a décidé dans un violent accès de démence de saborder son navire à l'entrée du port sur un récif.

Son équipage a pris la fuite mais lui resta là, prisonnier de son délire, à commander aux poissons et aux crustacés. De plus en plus de curieux vinrent lui rendre visite.

Dans sa folie il entrevit le moyen de faire de l'argent en bon pirate qu'il était. Il mit en place son projet grâce à quelques ingénieurs et à un financement occulte que les mauvaises langues attribuent à la Guilde des Usuriers : le premier casino flottant était né.

La cale, transformée en salle de jeu, est criblée de hublots qui permettent d'observer la vie marine. Tout l'équipage est affublé de bonnet rouge et répond au doigt et l'oeil au Commandant Raskass, grand défenseur de la vie aquatique.

Adresses utiles

Le Charmeur d'Encre:

Si vous désirez un tatouage, alors je vous conseille de vous arrêter dans cette petite échoppe aux limites du quartier. Le vieux Daïkinee qui y œuvre travaille comme nulle part ailleurs. Il est normal que vous stressiez quand il déposera des vers grouillant sur votre bras et qu'en se tortillant, ils iront s'enfouir et gigoter sous votre peau. Leurs arabesques sont savantes et leurs circonvolutions agiles. Guidés par le pipeau de l'elfe, ils recrachent l'encre en petites touches expertes pour réaliser

Le Quai de « Mort te Manque »:

C'est sur ce long quai de bois que viennent s'amarrer les nefes noires d'Achéron. Ce débarcadère a fort mauvaise réputation, et le fait de le fouler, même quand il est vide de toute embarcation, provoque un certain rejet superstitieux de la part de la population de l'Ondine.

Nombre d'histoires tournent autour de ses lattes qui grincent, et l'on raconte, par exemple, que les ivrognes qui s'y aventurent auraient la fâcheuse tendance de trébucher et de finir noyés. Les plaintes du vent y serait plus déchirantes qu'ailleurs et ce n'est pas l'écume de la mer qui mouilleraient ses piliers, mais les pleurs sans fin des âmes damnées.

C'est sous ce quai maudit et sur ses eaux amères que se réfugient les **Enfants Perdus**, la **bande de Peterplom**, sur des radeaux de fortunes, fait avec du matériel de récupération.

Difficile de donner un âge à ce goblin goguenard, perpétuellement vêtu de vert, mais une chose est sûre, c'est qu'on ne devient jamais vieux dans son groupe, et que rien n'est trop ignoble ni trop dangereux pour eux, pour peu qu'on les paye suffisamment.

A peine leurs ducats en poche, les Enfants Perdus se ruent entre les griffes de **Crochette**, une vieille fée pervertie par la Rose de Fiel, qui vend de la drogue, dans un recoin sordide de la rue des Sœurs Noires à deux pas de la Promenade. Avec ce poison dans les veines, les mioches vont s'écrouler comme des poupées brisées au milieu des ballots qu'on décharge, les traits figés dans un sourire beat, et les prunelles clouées aux étoiles.



Les Gamins de l'Ondine

Parmi les va nu pieds de l'Ondine, on peut trouver bon nombre de gosses, orphelins de guerre, enfants abandonnés, ou juste fils de miséreux en maraude. Voilà donc plusieurs bandes avec laquelle les ligueurs pourraient être amenés à composer...

LA BANDE A FALINE: *Repaire : une crypte oubliée de la Loge Solitaire Activités : vol à la tire et cambriolages, renseignements*

Les activités et l'âge de ses membres les placent à la fragile frontière entre le monde du jeu de l'enfance et celui de la truande. Très disponibles, enthousiastes et aux qualités assez éclectiques, ils sont les interlocuteurs rêvés pour des PJS ayant des petites affaires à tramer. Leur leader, Faline donc (17 ans), est un monte-en-l'air de génie. Attirée par tout ce qui brille, elle met ses talents et ceux de ses compagnons au service de sa convoitise. Est-ce ses yeux verts et félins ou son étonnante agilité qui font que les autres la surnomment Falines-neuf-vies, on se le demande. Mais à la voir grimper à toute vitesse, sauter d'un bâtiment à l'autre ou sauter sans hésitation dans le vide avant de se raccrocher un peu plus bas, on ne serait pas étonné de la voir s'étaler par terre et se relever comme de si rien n'était. Sans compter qu'elle déteste tout particulièrement les chiens et qu'ils le lui rendent bien...

Carré-d'As (16 ans) est une jolie blonde aux tarots tatoués sur la joue gauche. Toujours le sourire ! Et toujours un paquet de cartes dans les mains. Il est très difficile de faire la part des choses entre sa chance insolente, sa connaissance des jeux de cartes et son art de la triche. On raconte même que les cartes lui parlent.

La Terreur (17 ans) a bien perdu de sa superbe. En vieillissant, il devient responsable (bah ! le vilain mot...) et c'est lui qui va jouer l'élément modérateur ou réfléchi du groupe. Mais en perdant la sauvagerie qui lui a valu son surnom, il a gagné un rôle capital dans la bande, celui de Monsieur Tout-le-Monde. Il est capable de se faire passer pour n'importe quel quinquin venu et de se faire oublier aussi sec.

La Douceur (16 ans alors qu'il en paraît 20 !) est un jeune orque colossal et placide mais cependant capable de dévoiler une fureur, somme toute assez naturelle pour sa carrure, à peine on touche à l'un de ses camarades.

La Peste (12 ans) aurait tout d'un petit ange blond si un marin ne l'avait affublé, un soir, d'un éternel rictus en découpant ses joues de l'oreille droite à l'oreille gauche. De cette aventure, il a retenu qu'il vaut mieux savoir jouer du couteau, aussi endosse-t-il, sans remord aucun, le rôle de l'assassin du groupe. Cynique, désabusé, se mêlant sans arrêt de ce qui ne le regarde pas, il sait se rendre insupportable. Mais c'est aussi celui qui s'attachera le plus facilement à vos aventuriers pour peu qu'ils semblent lui prêter un peu d'attention.

Dédé (11 ans) a des culs-de-bouteille en guise de mirettes, mais attention, c'est du fait maison ! Génial technicien goblin, il fabrique des pièges déments pourvu qu'on lui fournisse le matos et qu'on lui laisse le temps.

Lapinou (11 ans) est le demi elfe chéri de ces demoiselles. Il ne peut se déplacer sans une cour d'admiratrices aussi écervelées que lui. Naïf, il l'est et espérons qu'il le reste encore longtemps sinon, messieurs, la concurrence sera rude auprès de ces dames. En attendant, Faline le mène par le bout du nez, avec la promesse d'une perte de pucelage dont il n'aurait aucun mal à se débarrasser sans elle, et l'envoie quémander ce qu'elle désire. Il est tellement difficile de refuser quelque chose à ses grands yeux humides et son sourire « enjoliveur ».

Pour finir, citons l'âme du groupe : La Plume (15 ans) une jeune fille d'une gentillesse touchante et qui maternelle les membres de la bande, ainsi que Bébé (18 mois), le bébé ogre mascotte de la bande.

LES ORPHELINS® : *Repaire : un vieux voilier mal retapé, La Poularde Activités : contrebande, guet et diversions*

Attention, marque déposée. En moyenne plus jeunes que la bande à Faline, ils sont tout aussi capables de plans tordus !

Leur leader, Napoléon Botte (12 ans) est ce qu'on pourrait appeler un mastermind, ou bien un maître du Mal en devenir, c'est selon. Redoutable stratège en culotte courte, la grandeur de ses manigances ne sont pourtant pas à la hauteur de son mètre dix (avec talonnettes). Il possède à son arsenal quelques sortilèges clandestins après avoir trouvé une gemme sur un cadavre et suivi des cours au manoir Caméo déguisé en femme de ménage.

Bruno (14 ans), lui, est le conseiller fiscal du clan. Adeptes d'une théorie économique révolutionnaire, le klûnisme, il vend et achète tout ce qui se présente. C'est d'ailleurs lui qui a déposé le nom de la bande auprès de la Guilde des Usuriers (du moins d'après ce qu'il raconte aux plus petits que lui des autres bandes qu'il rackette chaque fois qu'il les entend prononcer le mot « orphelin »). Il a amassé un petit magot avec lequel il espère secrètement offrir une auberge, même miteuse, à sa bande.

Le géant Totai (6 ans) est la force de frappe du groupe. Nul ne sait ce que faisait ce géant, aux muscles cerclés de tatouages keltois, abandonné sur les plages lorsque Napoléon Botte l'a trouvé, il y a deux ans, en train de manger des moules avec la coquille. Le nabot a tout de suite compris le parti qu'il pouvait tirer d'un être aussi fort que frustré. Depuis Totai assomme les ennemis de son chef à grands coups de « Ah ! Ah ! Ah ! Totai trop fort ! ».

La rouquine Attila (11 ans) aimerait être aussi forte que Totai. En fait, elle voudrait être la plus forte de tout Aarklash depuis que sa famille, des fermiers du Trophée, s'est faite décimée par des Akkishans en maraude. Alors elle s'entraîne. Bien qu'étant nettement disposée à abattre ses ennemis de traits mortels, elle se refuse pourtant aux armes de jet. Car « une vraie guerrière se bat à l'épée ! ». Attila encaisse donc mandales et torgnoles sans trouver un style qui lui convienne, le maniement de l'espadon convenant plus à Totai qu'à elle...

Gaylord (11 ans) est aussi appelé « stouquette » ou « sale petite anguille » ou encore « sodomie surprise », ... Son problème est bien au-delà de l'obsession. Chaque geste qu'il fait, chaque mot qu'il entend, chaque respiration est un acte sexuel en puissance. Il n'a aucune inclination sexuelle particulière, il a toutes les déviances connues et imaginables ! Nombreux ligueurs, et même des plus chevronnés, hésitent à lui tourner le dos...

Côtelette (12 ans) est la dernière du groupe. A la voir, grande et maigre, toute en jambes d'un léger vert pâle, et les oreilles en chou fleur, on peut se demander à quelle race appartient cette pauvre môme craintive et toujours en retrait, et quel hasard cruel l'a affublé d'un patronyme propre à faire saliver un ogre ou un wolfen. Sitôt un danger repéré, la gamine fait preuve d'un instinct de survie digne d'un goblin, esquivant les yeux fermés les mandales les plus terribles. Puis c'est à un elfe que l'on pense, tant elle présente de talent dans l'art de la course. Mais quand elle se recroqueville entre deux caisses, sanglotante et la tête entre les genoux, ce n'est plus qu'une pauvre mioche terrifiée par la violence de cet univers que l'on a devant soi...

EVENEMENTS DANS LE FIEF

Mont Céleste

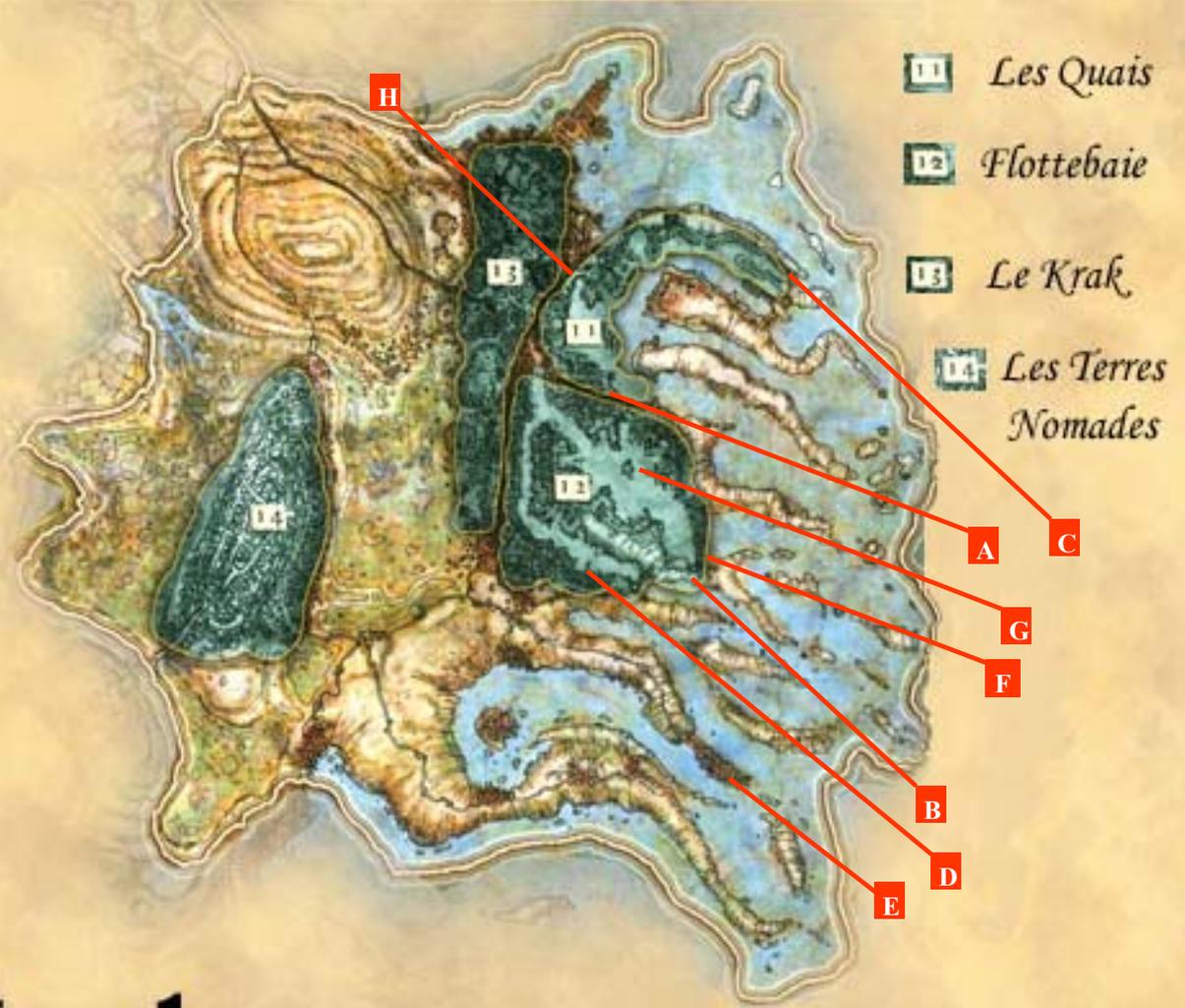
- 1) Le jeune peintre elfe Edelran, excédé par des remarques à répétition injustifiées, a défié en duel pictural le Van Warol, professeur de peinture. Il vont tous les deux faire le portrait d'un modèle tiré au hasard parmi la foule. Un jury populaire déterminera le vainqueur. Une colombe est lâchée et s'en va se poser sur l'épaule d'un joueur... (cet événement débute l'excellent scénario duel au pinceau de casus belli, facilement adaptable)
- 2) Les ligueurs se retrouvent au beau milieu d'une manifestation d'opposants à l'inquisition akkylanniene, qui remonte vers la loge solitaire. Frère Sauvalle a beau expliquer que la Loge dépend du Temple, les pogres de Sarkulhain semblent bien décider à charger, alors que Krorin, entourée de quelques amis mages, se prépare à s'immoler par le feu pour dénoncer les bûchers des Griffons.
- 3) Deux artistes de la Dernière Danse se crêpent le chignon au milieu du chemin... Tout oppose les deux demoiselles. L'une, jeune et jolie, ne doit qu'à ses charmes son emploi, alors que l'autre est une bête de scène sur le retour, encore bien conservée. Les deux furies vont prendre les joueurs à partie et les prier d'organiser un rapide test pour les départager. Quelqu'en soit l'issue, elles reviendront les jours suivants, pour réclamer des épreuves supplémentaires, leur faire goûter leur cuisine, juger de la puissance de leur voix, de leur intensité dramatique...
- 4) Des élèves du Manoir Caméon abordent les ligueurs pour leur vendre des bonbons magiques, afin de financer une de leur fête avec les élèves de l'Alchimile. Bonbons qui changent de goût, en passant par tout les plats d'un repas complet (soupe à la tomate, bœuf bourguignon, tarte aux pommes), caramels à cheveux qui font pousser les poils, roudoudous heliumesques qui rende la voix suraiguë pendant 24 h, sans oublier le redoutable Hogwart qui vous couvre de pustules, heureusement temporaires...
- 5) Un incendie s'est déclaré dans un atelier. Le peintre est prêt à se jeter dans les flammes pour aller sauver ses tableaux.
- 6) Un chariot transportant une cargaison de statues a un accident en haut d'une cote. Une horde de Venus, de Victoire, de David, de bustes et de Penseurs roulent et rebondissent jusqu'au bas de la rue, à un train d'enfer. Devinez qui est sur leur passage...

La Rue Morgue

- 1) Niala, une tendre et douce nympnette vient se jeter en toute hâte dans les bras d'un des joueurs, mendiant sa protection. C'est une prostituée débutante, et son premier client n'a rien d'un enfant de coeur... (variante à cet événement, le ruffian et la petite sont complices. Niala compte en effet dévaliser le PJ grâce à sa bague au chaton empoisonné)
- 2) Le quartier est en effervescence, on y dresse des tables et on y fait de la musique. Des feux d'artifice éclatent. Mais que fête-t-on au juste ? Un héritage, une noce ? Un cambriolage fructueux ? Une sortie de prison ? Ou fait-on juste du bruit pour occulter quelque obscur méfait ?
- 3) Spimitz se présente aux joueurs comme le roi des voleurs. Ce petit rat emphatique et mégalomane propose aux joueurs de s'associer à lui pour cambrioler un riche marchand. Ceci est en fait un guet-apens destiné à faire tomber les voleurs indépendants aux mains de la justice
- 4) Un noble fauché aborde les PJs leur demandant de voler pour lui une reconnaissance de dettes qu'il a contractée auprès de Maître Loder, banquier. Evidemment il niera les connaître si ça tourne mal et rechignera à les payer si cela réussit. De toute façon, il n'a plus un sou...
- 5) Relanpago, un franc tireur, s'écroule dans les bras des joueurs. Sous sa cape tachée, il saigne de multiples blessures. De sa voix mourante il supplie les joueurs de le soigner et de le cacher. Derrière lui les pogres lancent une raffle sur la rue Morgue.

L'Ondine

- 1) La bande des Orphelins est en train de voler sous leurs yeux le bateau des gardes cotes, qui trépigent sur les quais. Comme les gamins hésitent à la manœuvre et que les « cagnes des mers » réquisitionnent rageusement une yole pour rattraper les jeunes voleurs, les marins, sur le pas de leurs portes, se mettent à entonner des chants de mer où ils conseillent les gosses en douce: « Des mains, des pieds, les gars il faut virer, brassons bien par tout carré. Nous sommes plein vent arrière...»
- 2) L'Ondine est mise sans dessus dessous par une des nombreuses fêtes de pêcheurs. Capelet, où des concurrents s'élancent sur un mat enduit de suif, pour aller décrocher un chapeau au dessus de l'eau (une excellente vidéo avec un des héros de mon enfance est trouvable sur le net, tapez « lo capelet » dans google et il vous expliquera tout); processions de marins qui vont faire bénir des maquettes de leur bateau dans tous les temples de la ville, décorations des navires pour la bénédiction en mer. Les marins sont des gens superstitieux et il y a toujours un mauvais sort à conjurer.
- 3) La bande à Faline s'est fabriqué, sous la direction de Dédé-la-Bricole, un véritable canon à vapeur, qui tire et tout, et tout ! Les autorités portuaires, devant le risque latent d'une telle machine de guerre, ont bien l'intention de confisquer l'engin. Hélas pour les représentants de l'ordre, Carré d'As a eu vent de l'affaire par un fonctionnaire qu'elle a plumé aux cartes. Furieux les gosses n'entendent rendre les armes qu'après un dernier baroud d'honneur. Dans les heures qui vont suivre, ils vont utiliser leur joujou et crépir de guano les demeures de plusieurs officiels. Cavalcades et sifflet de milice en perspective...
- 3) Maximilien, patron du Ventre de Keto, aborde les gens dans la rue. Affolé, il recherche une jeune femme blonde, avec la frange, Mategloire, reine de son cœur et de son établissement. Pour peu que les ligueurs la recherche, il la retrouveront horrifiée devant le contenu du filet d'un pêcheur, une étrange dépouille, gonflée par les eaux. Le troll sera fort reconnaissant et il ira chercher les joueurs la prochaine fois que la damoiselle disparaîtra. (cet événement lancera le scénario : « Le Boucher connaît la musique »)
- 4) Des bancs de saumons se sont fourvoyés et viennent mourir sur les quais. Alors que les traines-ruisseaux et les ménagères se font un plaisir de remplir leur cabas et de se crêper le chignon pour les meilleurs spécimens, certaines personnes se questionnent sur la raison d'un tel événement (et si un laboratoire syhar avait rejeté ses toxines dans le port ?)



Le Kraken

Maintenir le cap.

- A** *La Mère Poulpard, L'Encornet*
- B** *La Fromagerie des Lamantins , 7 voiles 8 étendards*
- C** *Vierge en Poupe, la Féroce Furie*
- D** *Le Repos du Marin, Seize Bouteilles*
- E** *Les Bûches,*
- F** *Port Fêlé*
- G** *Les Bains Communautaires d'Or-Bao*
- H** *La casse de l'oncle Torm*

Où Manger ?

L'Encornet :

L'Encornet est une taverne typique du Kraken, une salle exiguë et encombrée d'ex-voto, envahie par une foule hétéroclite de buveurs en tous genre, de joueurs invétérés et de marins hors d'âge. On y servait jadis la meilleure baudroie au champignons du fief, mais depuis un problème avec l'hygiène, on n'y mange plus que des conserves, dont les boîtes vides s'entassent dans le fond de la salle, bosselés par les jeux de massacre qu'organisent les clients réguliers. Aussi n'y allez pas pour faire un bon repas. Laissez plutôt votre regard se perdre dans les entre-lacements tentaculaires du poulpe tatoué sur le ventre énorme du tenancier. Des houles graisseuses se soulèvent à chaque mouvement du bonhomme, tandis que la pauvre pieuvre tente de lutter contre le courant par de savantes et puissantes reptations de ses huit bras manchots. Ici, vous entendrez les plus ténébreuses histoires et bien des contes à dormir debout. Le tout est de savoir faire la part des choses.

La mère Poulpard :

Cette pauvre vieille gobeline, qui ne vit jamais revenir son mari ni son bateau d'une tragique saison de pêche à la morue, s'échina pendant trente ans à faire vivre sa petite famille, un bande de fainéants et de soiffards comme on en vit peu, même à Flottebaie.

Travaillant du matin au soir, l'aïeule n'avait pas assez de ses deux bras pour mener à bien toutes les tâches ménagères, aussi dressa-t-elle un poulpe comme concrétionné sur ses épaules afin qu'il lui donne la main, enfin le tentacule, pour les besognes les plus simples. Elle se fit une

petite célébrité grâce à ses dons de cuisinière, et sa pension de famille devint au fil du temps une gloire locale. De nos jours, il ne reste plus d'elle qu'une poignée de riches héritiers qui exploite son nom de toutes les façons imaginables. De la pension hors de prix « qui a su conserver son cachet authentique », en passant par la conserverie « la plus moderne du Joyau » et ses « recettes traditionnelles », tout est bon pour gagner de l'argent. Disons encore, pour finir, que la Mère Poulpard est l'héroïne de plusieurs chansons populaires comme cette chanson à boire, courante sur les docks.



**« Allons la mère Poulpard
Encore un verre (bis)
allons la mère Poulpard,
encore un verre' il se fait tard.
Si l' paternel,
Si le paternel revient,
On lui dira qu'son fils (sa fille)
Est toujours plein, plein, plein »**
Chanson d'ivrogne...



Pendant le chant quelqu'un commence par trinquer avec la personne à sa gauche, qui trinque à son tour avec la personne à sa gauche etc ... Quand le chant arrive à tard, la dernière personne dont le verre a été touché (mais qui n'a pas encore eu l'occasion de trinquer à son tour) boit son verre à fond pendant que le chant continue (les "plein, plein, plein" rythment l'instant jusqu'à ce que le godet ou la chope soit vide). On recommence jusqu'à ce que tout le monde ait vidé son verre...

La Fromagerie des Lamantins:

Mr Bing est un fromager comme les autres. Il travaille avec application, toujours à la recherche d'une nouvelle recette. Très soucieux quant à la qualité de ses produits, il aime et bichonne son troupeau. A ceci près que ce ne sont ni des vaches ni des brebis que le brave gobelin va traire, mais des dugongs, bétail dolent et joueur aux embrassades étouffantes et sous marines.

Il faut le voir sur sa barge à vapeur accompagner, dans le port du Kraken, les dos larges et pâles des gros mammifères marins, ou bien dans l'eau jusqu'aux épaules, lorsqu'il seconde Maracan, l'ogre vétérinaire, dans un des bassins abrités de sa ferme aquatique.

Ses fromages aux saveurs particulières font la joie des gourmets en quête d'exotisme. Au nombre de ses spécialités on compte le « Fleur de Cave » aux champignons, ou la « Surprise fondante des Vendanges » ses raisins secs et ses lamelles de pommes, ou encore le « Délice piquant de Noël » ensemencé de grains de poivre, dans sa robe de cendre. Le « Venin des Gouffres » est une curiosité. Fabriqué uniquement à base de lait trop rare d'une femelle quinquagénaire, on dit de ce fromage qu'il est capable de marcher tout seul et qu'il est malodorant comme un nain de Mid-Nor. Espérons pour Mr Bing que ces commentaires n'arrivent jamais aux oreilles putréfiées du Despote... Les dégustations sont ouvertes aux alentours de midi et souvent bien arrosées.



LA BARBOTE :

Les voyageurs qui arrivent à Cadwallon pour la première fois par le port du Kraken se demandent souvent ce que sont ces fermes aquatiques où des gens pliés en deux, baignent jusqu'au genoux dans des bassins remplis de varechs. Ce sont des exploitations où l'on cultive la Barbote.

Cette pâte à chiquer brune, fabriquée à grand renfort d'algues fermentées et parfois d'estomacs de poissons et de miel, est un des fléaux des bas quartiers. Ses sucres ont à la longue des effets secondaires peu connus, et transforment peu à peu le consommateur aux dents brunes en abruti fou furieux. Les effets sont encore plus ravageurs, quand comme la moitié des habitués, on fait tremper sa chique dans de l'alcool bon marché, qu'on se prépare une « infusion » comme on raconte. Nombre de drames de port Kraken ont la barbote comme ingrédient et c'est à se demander pourquoi les autorités ne se sont pas encore opposées à sa fabrication.

A moins que ces buveurs devenus sauvages, dont les recruteurs militaires s'emparent à la première occasion, pour les envoyer sur tous les fronts, ne soient devenus des troupes trop précieuses, insensibles à la peur et sanguinaires à souhait...

Où Sortir ?

Vierge en Poupe:

Le jour où son navire se brisa sur les récifs, Beotius fut sauvé de la noyade par une figure de proue qui lui tendit sa main de bois. Etreignant cette vierge rougissante et dénudée, il vint s'échouer sur une des plages du Kraken. L'akkyllannien ne fut pas long à y voir un signe divin, il travailla dur et finit par se bâtir une taverne, qu'il baptisa la « Vierge en Poupe ». Les figures de proue sont pour lui une vraie passion, il les collectionne et les expose dans son établissement. Du Serpent Dragon d'un grand Knor Keltois, en passant par la chasseresse velue d'une Agyro-nef Akkyshanne, toute les nations sont représentées, et l'on trouve des raretés comme l'Effeuilleuse Macabre d'Acheron, ou le cochon anthropophage qui ornait jadis le Black Pork...

Beotius rêve de posséder celle de la Féroce Furie, mais le moins qu'on puisse dire est que le capitaine Malapierna n'est pas prêt à la céder...

7 voiles 8 étendards:

Le patron de cette auberge a eu une longue carrière de mercenaire, il a écumé de nombreux champs de bataille, en s'accrochant à son rêve, son espoir : voir la mer. A l'âge mur, doté d'un solide pécule, il décida de voyager jusqu'à la cote et de se payer un navire et un équipage, qui le formerait sur le tas. Hélas, souffrant d'un mal de mer chronique et convulsif, il dut abandonner tout cela. On le vit accoster dans le port du Kraken un beau matin, remercier ses marins et commencer à déborder son navire à la hache. Pendant un mois, il s'acharna, sans adresser la parole à qui que ce soit. Les planches, les espars et les cordages s'entassaient sur le quai, et parfois « le forcené » comme on l'appelait, s'asseyait au sommet du monticule, la tête dans ses mains. Un jour, alors que Isimore Foucas accrochait un panneau « à vendre » à sa porte, il vit « le forcené » quitter sa pyramide de débris, et s'avancer vers lui, la hache à la main. Depuis son achat, « forcené » est le propriétaire de l'auberge Foucas, rebaptisée « sept voiles et huit drapeaux », à cause des voiles écarlates du navire, qui forment des drapés sur les murs, et des drapeaux et gonfalons de toutes les compagnies de mercenaire dans lesquelles le patron a servi. Ici, le marin et le guerrier itinérant sont sur de trouver un bon accueil et de solides camarades de beuverie...

Le Repos du Marin :

Un marin de passage trouvera tout ici sauf du repos ou du réconfort. Cette taverne peut vite devenir un vrai coupe-gorge et les bagarres y sont fréquentes. Le voyageur peut vite se trouver accusé de tous les torts et devoir rembourser le mobilier « très coûteux », en « bois précieux ». Ce n'est pas non plus le capitaine Blasky, cousin du propriétaire et membre de la Milice, qui sauvera le malheureux, bien au contraire! Ses poches sont pleines de reconnaissances de dettes ! Car le Repos du Marin est avant tout une grande entreprise familiale, et ce n'est pas le Vladimir MouchKine, négociant en « meubles de luxe » au quartier des Bûches, et beau frère du capitaine Blasky qui dira le contraire...

(un personnage possédant le savoir: fief (Kraken) à 3 ou plus est au courant de cette escroquerie)

Seize Bouteilles :

Le patron de cette taverne confortable est un elfe akkys-han nommé Ramshan. Sur une étagère derrière le bar trônent 15 maquettes de bateaux, 15 merveilles de précision, enfermées dans leur bouteilles. L'elfe est le concepteur de chacune de ces miniatures, ce sont des répliques fidèles des navires à bord desquels il a servi, fabriquées à base d'esquilles de bois grappillées à même la coque, le mat ou les espars.

Seule une seizième bouteille demeure tristement vide. Elle est le souvenir d'un cotre qui fut coulé par des pirates gobelins, un jour de brouillard, au large de l'Archipel des Immobilis. Ramshan eu de la chance de s'en tirer et de s'échouer sur le rivage. C'est là qu'il a rencontré une belle indigène, une ondine à la peau salée, qu'il a ramené jusqu'à Flottebaie.

La fée, hélas morte en couche il y a 14 ans, a donné à Ramshan trois filles, Ninon, Nina et Nineth, la cadette, toutes plus belles les unes que les autres. Comme Ramshan est un elfe affable, et très apprécié de tous les marins, chaque demoiselle a au moins une trentaine de tons, prêts à châtier les coquins qui auraient la main trop lestée.

Port Fêlé :

La spécialité de cette taverne, grande baraque de bois sur pilotis, au bout d'un quai branlant, est la bagarre généralisée. Le mobilier porte les traces de multiples réparations, et la seule décoration ce sont des incrustations de porcelaine en morceaux dans les murs. En effet le patron, un nain couturé du nom de Guid Digrinz, a de la famille dans les fabriques de vaisselle et récupère bien souvent les invendus ou les fins de série, qu'on se jette ensuite joyeusement au visage !

Le patron et ses employés ont aussi une méthode particulière de punir les mauvais payeurs, ils les font « boire ». Ligotés à une chaise, ils les descendent par une trappe jusque dans le golfe où ils le trempe pour lui font passer l'envie de recommencer.

Les jours de forte houle, l'établissement grince comme une vieille caravelle, il tangué et se soulève tant et si bien qu'on se croirait en pleine mer. Parfois, ces soirs là, la taverne s'emplit de vieillards nostalgiques, d'anciens marins cloués à terre traînant derrière eux de pleins sacs de souvenirs dépareillés...

LA MAUVAISE PIOCHE :

Port Fêlé ferme ses portes parfois très tôt... trop tôt pour un rade de ce type. Et puis que dire de ce wolfen tout couturé qui semble dormir tranquillement devant l'escalier au fond à gauche. Surtout quand celui-ci se voit remplacé par un Troll accompagné de son mini lui, ou par un Ogre mâchouillant les restes d'un os d'on ne sais quoi ... Comme s'ils montaient la garde. Cet escalier que vous ne voudriez prendre pour rien au monde si vous n'êtes pas ligueur ou accompagné par un ligueur, mène à ce que certains appellent la Mauvaise Pioche.

La Mauvaise Pioche a parfois des allures de légende. Mais elle existe. C'est ici que les Ligues Franches règlent leurs différents les plus violents, par les mots d'abord et le jugement de leurs pairs, mais aussi par la force, en s'affrontant dans un entrepôt voisin. Tout cela est organisé et sous haute surveillance et si l'un de vos joueurs est un soigneur, il se peut qu'il soit réquisitionné un soir pour éviter le pire à un combattant blessé grièvement...

Par la taverne de Port Fêlé, transite un bon nombre de ragots et d'emplois potentiels. Un contrebandier peut chercher des muscles pour dérober la cargaison d'un concurrent dans une taverne crasseuse de Flottebaie et le lendemain, une poignée de ligueurs se présentent à lui comme par magie.

Quelques initiés pourtant arrivent à gravir les escaliers de la Mauvaise Pioche. Ces figures du grand banditisme, pirates gobs, contrebandiers de toutes espèces, magouilleurs, ou même riches nobles masqués proposent des missions insolites ou criminelles. Les propositions les plus alléchantes entraînent parfois des rixes, et le futur employeur est alors heureux de pouvoir juger sur pièce des talents de ses futurs employés... La paye est très aléatoire, rarement en ducats, mais plutôt sous la forme d'un intéressement aux bénéfices. Il y a souvent besoin de plus de muscles et de poudre pour ce genre de contrat...

Adresses utiles

Les Bûches:

C'est sur cet îlot qu'arrive tout le bois, en radeaux charriés par les flots. Les bûcherons qui l'ont convoyé jusqu'ici l'abandonnent sur les plages dès qu'ils ont touché leur solde, pour aller se débaucher dans le port. Les troncs, marqués à la hache du sceau de leur propriétaire, sont ensuite empilés en de précaires pyramides, dont la hauteur défie parfois la raison, pour flatter l'orgueil du négociant. Beaucoup d'immigrants keltois se sont implantés ici, et les scieries résonnent de leur patois rugueux. Les ébénistes sont légion, un doux parfum de sciure et de sève caramélisée flotte dans l'air. Les travaux nécessitant des gens qualifiés, les salaires sont corrects et la vie souvent plus joyeuse que dans le reste de la Ville Basse. Les chalets de bois gravé ou peint remplacent les bâtisses de pierres.

La Féroce Furie:

Le capitaine Malapierna, aventurier cadwe devint riche le jour où il déroba le trésor de guerre d'un groupe de drunes des Bois Noirs. Une lanhyfh en furie le poursuivit sur deux lieux, et lui arracha un morceau de la cuisse et la queue de son cheval. Avec l'argent, Malapierna a fait construire un bateau magnifique, un des plus rapide de la baie. Il fit placer à la proue une figure de bois rappelant la furie drune, une queue de cheval au poing. La spécialité de Malapierna est la sortie rapide de Cadwallon, que ce soit pour les marchandises ou les personnes, le bateau est toujours prêt à mettre les voiles. Il n'y a qu'avec les esclavagistes que le capitaine ne soit pas prêt à faire affaire. Ce n'est pas par humanisme, c'est parce que pour poser des fers au fond de sa cale, il faudrait d'abord qu'il accepte qu'on plante un clou dans son beau bateau.

La casse de l'oncle Torm :

Au milieu du champ de ruine qu'est le Crache-Cendre se dresse un lieu improbable. Une énorme pancarte signale "La Casse" mais derrière ne s'étend qu'un trou. Seuls les courageux et les curieux qui osent s'aventurer jusque là peuvent découvrir le trésor qui s'y cache.

Un bric a brac s'offre au regard du visiteur qui est accueilli par le ronflement du fauteuil-vapeur de l'Oncle Torm. Ce vénérable nain a beau n'être plus que la moitié de lui-même, il déborde d'énergie. Le tour du propriétaire est mené tambour battant et le désordre apparent laisse place à une organisation minutieuse. Ici des casques, là des durites à vapeur, plus loin des lames sans gardes... Toutes ces "merveilles" sont dénichées et ramenées par ses "neveux", des miséreux qui gagnent quelques ducats et un toit dans l'affaire. Cette petite famille protège la casse comme son foyer.

A l'abris des regard Torm peut cultiver son rêve. Ancien fouisseur il perdit ses jambes après sa rencontre avec une créature rampante et depuis il ne pense plus qu'à une chose: concevoir une machine pour aller encore plus profond sous Cadwallon et percer ses secrets.

L'oncle Torm a su garder les meilleurs trouvailles loin des fouineurs. Son prototype est bien avancé et si quelques francs ligueur l'aidaient dans sa quête il serait bien avisés.

Les Bains Communautaires d'Or-Bao:

Rachomom, le vieux gobelin rabougri qui tient les Bains d'Or-bao est une vraie figure locale. Quand il fait son jogging du matin, sur les quais, accompagné de son fils Trizomik, un grand mutant tout en bourrelet et sans cervelle, il y a toujours quelqu'un pour le saluer, pour lui offrir une babiole, du poisson fraîchement pêché, une bourse de tabac tout juste débarqué, ou des nouvelles du pays. Tout le monde respecte cette mémoire vivante du quartier, et la dévotion qu'il inspire n'est pas étrangère aux sentiments que l'on pourrait ressentir face à un prêtre. Car à sa manière, Rachomom détient les clés d'un sanctuaire, d'un lieu hors du temps, aux grandes portes rondes, un monde masculin où l'on se croise au milieu des vapeurs, les reins cerclés d'une serviette immaculée, avant de se plonger dans des bassins gouailleurs où flotent les rumeurs et des hommes hilares.

Véritable lieu de vie, on peut y passer la journée, y jouer aux cartes ou au majhong, y faire la sieste ou lire le journal. Certains maris viennent s'y réfugier et s'y faire plaindre, devant une tasse de thé, tandis que leur mégère tempête à l'extérieur.

Rachomon est aussi un carabin accompli, ses massages vous débloquent, ses ventouses vous décongestionnent et son fils, malgré son peu de jugeotte, peut s'occuper efficacement de vos mains ou de vos pieds usés par une dure vie de labeur. Si vous avez un problème, il est toujours prêt à vous écouter et à vous aider comme il le peut.

Certaines journées viennent des musiciens, alors les massages et les tapes se font au rythme du shamisen et du koto de No Dan Kar. D'autre fois ce sont des combats de poulpes minuscules qu'on organise, et il est cocasse de voir de solides dockers keltois se chamailler avec des vieillards gobelins sur la longueur non réglementaire des tentacules de leur champion. Ces après midi là, les bassins sont vides et les héros s'appellent « Roi du Gauche » ou « Fureur des Encres », ils se tournent autour, et s'affrontent en de brèves empoignades d'intimidation. Puis, dès que l'un fuit devant l'autre, on les retire du bocal avec des baguettes avant de proclamer le vainqueur.

Même s'il semble s'écouler au ralenti, le temps commence à peser sur les épaules de Rachomon et l'ancêtre se demande ce qu'il adviendra de son établissement, de son fils et de ses habitués quand il aura rejoint Rat dans le dernier royaume. Aussi le soir, si vous avez le temps, aidez donc ce héros du quotidien à nettoyer ses thermes, vous pourrez entendre de vieilles balades gobelines et peut être disputer un dernier concours d'apnée, dans le grand bain tiède où se réchauffe, entre deux eaux, une bouteille de vin de riz...

ADRIAN

-Tu as triché, ça ne compte pas!

-Pourquoi ça ne compterait pas! J'ai gagné!

-Avoue, avec quoi tu l'as nourri?

-Par Rat, rien de spécial...

-Avoue! Tu lui a donné des œufs de fourmis!!

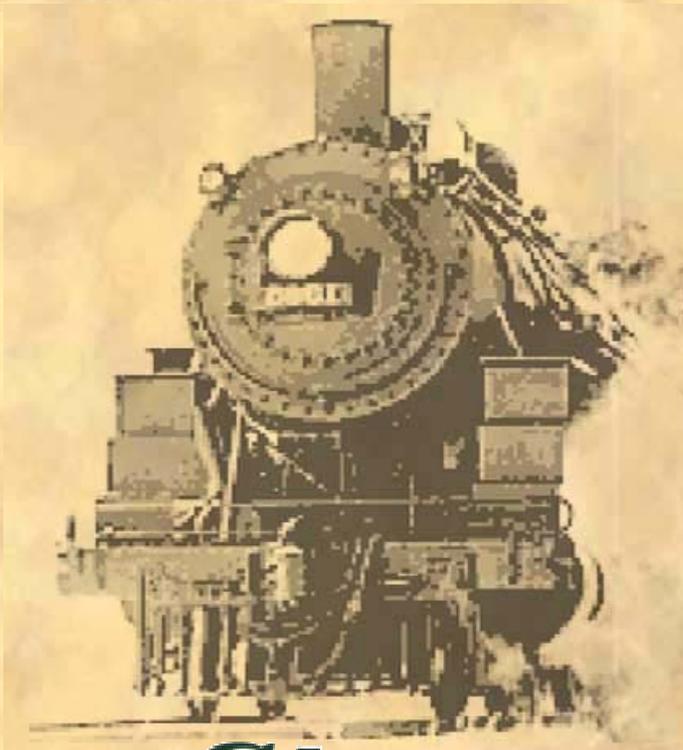
-Non!

-Non ? Comment serait-il devenu aussi fort alors? C'est pas parce que je travaille aux docks que j'suis idiot! T'as pas l'esprit sportif et c'est tout!! C'est honteux de doper son poule comme tu l'as fait!

Propos recueillis dans les allées des Bains d'Or-Bao

CADWALLON

LA TRACTEUSE



ADWALION

« Je fais là un métier terrible, et dire que je me suis fait pistonner pour y entrer... Vu de loin, ça avait pas l'air difficile, il suffisait de contrôler les billets des passagers et d'allumer les contrevenants... Mais cette fichue tracteuse est un joyeux foutoir! Si ils ne se cachaient que derrière les portes, ou sous les fauteuils, ce serait le rêve. Mais voilà qu'ils vont se fourrer sous les essieux, ou sur les toits! Bon, avec mes 400 kilos, je peux aller les chercher là haut sans avoir peur de m'en voler, mais voilà que les orques se mettent à aimer les hauteurs aussi, même avec un ticket!! Soit disant, ils pourraient mieux admirer le paysage.

Les grands jours, les queues au guichet sont si longues que les gens courent autour des wagons au départ et montent en marche. Et après ils ont le toupet de vous réclamer un billet!

ADWALION

SANGRIN LE TROLL :



Sangrin est une légende vivante dans le Kraken, et même s'il demeure un sujet de plaisanterie pour beaucoup, il reste un héros pour d'autres. Quoiqu'il en soit, il est clair qu'un troll de cette taille, au visage ravagé et coiffé d'une casquette de cuir, ça ne s'oublie pas.

Depuis qu'il a débarqué dans le Village Nomade, Sangrin est obsédé par une seule chose, un symbole de puissance, crachant feu et vapeur, un monstre de métal massif que rien n'arrête: la Tracteuse. Le géant rêve de la surpasser, de se mettre sur son chemin et de l'arrêter par la simple force de ses bras nus., arc bouté entre les rails, dans une gerbe d'étincelles. Il s'est déjà mis plusieurs fois sur son chemin, on l'a toujours retrouvé brisé, mais vivant, agonisant sur le bas coté. Il a toujours fini par se relever, régénérer de ses blessures, et a repris son entraînement. Vous le verrez parfois soulever des caisses sur le port, ou bien s'opposer à des bandes entières de voyous dans le simple but de s'endurcir aux coups. A moins qu'un jour à la faveur d'un trajet en train, il ne passe sous les roues de votre wagon...

Sangrin (8)
Espèce: Troll Culture: Rat
Métiers: Gros Bras 5 / Loup de Mer 3
Savoirs: Fief (Kraken) 5 Culture (Rat) 2 Contrée (Rat) 3
Dons Régénération Signes Particuliers: Enorme, Dur à Cuire
Localisation: Kraken (Le Village Nomade)



La Faune du Kraken

Nichés sur les toits de tuiles vertes du Port du Kraken, ou bien frayant dans ses eaux sombres, oiseaux criards et chameilleurs ou longues silhouettes d'argent éventrées sur les pavés des criées, la faune du Kraken a des parfums d'embruns, de goudron et de plumes...

LANCELIERS et AUTRES VOLATILES MARINS

« C'était dans le port de l'Ondine, à quelques jets de pierres du quai de Mort Te Manque. J'allais, peinar, et voilà-t-y pas que je te distingue dans les brumes salées du Port, trois silhouettes décharnées et bossues, trois spectres débarqués tout droit d'Achéron, et qui cliquetaient et claquaient entre eux de la langue et des mâchoires, comme les rejetons maudits des gouffres de Mid Nor... Sans mentir, j'ai cru que j'allais mouiller mon burnous, j'en ai tombé mon barda, et le bruit les a fait s'enfuir à tire d'ailes. Parce que c'était juste trois foutus lanceliers, trois fichus volatiles sur leurs échasses, qui se partageaient des restes de poissons après une criée... »

Ces grands hérons qui se disputent les ordures du Kraken avec les mouettes, et les cheminées du Joyau avec les corneilles et les pigeons, sont bien tout sauf des volatiles de salon. Ces grands oiseaux issus des Immobilis ont pris de biens vilaines manières, en arrivant à la ville. Passé leur port gracieux et leur huppe, ils sont bagarreurs, sans gêne et d'une audace propre à laisser sans voix le plus menaçant des fils d'Yllia.

Prêts à effrayer à cinq une ménagère gobeline, puis à piquer dans son sac de provisions, ou capables de cogner nerveusement du bec contre vos volets à toutes les heures de la nuit, ces échassiers cendrés sont parfois de véritables nuisances dans les quartiers qu'ils colonisent. Mais l'admiration que leur vouent les Cynwalls les a jusqu'ici protégés de tout projet à grande échelle.

On peut parfois apercevoir un noésien, debout au bout d'un quai de Flottebaie, suivre du regard leur vol en piqué, tandis qu'ils embrochent en planant des poissons trop près de la surface. Ou bien se concentrer sur leurs duels, alors que leurs becs en forme d'épée se croisent et s'affrontent, au bout de leurs cous gracieux en des mouvements presque liquides.

LE LABRE TIGRÉ

Ce petit poisson est une des calamités du port, pour la simple raison qu'il se régale du goudron dont on se sert pour assurer l'étanchéité des coques. Le nombre d'embarcations et de vaisseaux qui ont eu de sérieuses avaries à cause de cette « friture vandale » est tel que la capitainerie paye quelques centimes de ducats pour chacune de leur dépouille. Ainsi, ils sont pourchassés par les gamins du fief, qui essayent de se faire quelques sous dans les eaux peu profondes, épuisette ou trident à la main.

Il est intéressant de remarquer que pour protéger ses jeunes enfants, le male garde les alevins à l'abri dans sa bouche pendant plusieurs semaines, ainsi, grâce à une mortalité infantile ridicule, le nuisible se reproduit à une vitesse telle qu'il n'a pas fini d'être une nuisance pour la capitainerie ou une source de revenu non négligeable pour les va nu pieds du fief.

LE PESCADONTE

Mastodonte des mers, le pescadonte est un reste des temps anciens, un fossile vivant de quelques 100 kilos, massif et facile à élever en bassin. Un seul individu peut servir à confectionner des dizaines de plats et un de ces filets suffit à une famille entière. Mais la bête a un sale caractère aussi attention à celui qui par mégarde ou au terme d'une poursuite, finirait dans un des bassins, les coups de queue du bestiau sont dévastateurs...

LES MOUETTES à RELIQUES

Nul ne sait ce qui pousse ces oiseaux batailleurs à accrocher ainsi les dépouilles de leurs proies au moindre clou, à la moindre épave, tel des danseurs empalés se balançant lentement dans la brise marine. On a dit que c'était pour se constituer une garde manger.

Mais nul n'a jamais vu un de ses volatiles se nourrir, et si certains cadavres disparaissent c'est assurément plus le fait de la putréfaction que de quelconques habitudes alimentaires. On a dit que c'était une façon de marquer son territoire, une manière de se constituer une armée de fantômes grelottants, afin de donner une impression de nombre aux prédateurs éventuels.

Mais même un chat ne s'attaquerait pas à ces volatiles.

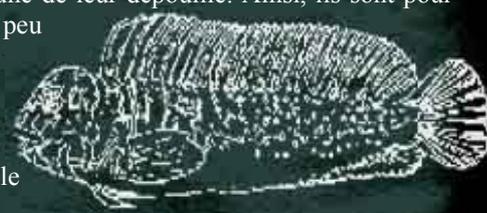
Ces mouettes à tête noire demeurent un mystère. Il y a cinq ans, personne n'avait encore vu la queue d'une.

Personne n'avait trouvé, accroché à ses rosiers ou aux pointes d'acier du chantier naval, un de ces cadavres de rat en sautoir, un étourneau éviscéré ou bien un caneton sans tête. Aujourd'hui, ces oiseaux encagoulées de ténèbres ont colonisé les cieus du fief et les marins racontent que leur ululement morbide est annonciateur de mort et de sordides aventures.



LES DIRLOMBES à JABOT

Même si leur démarche pataude est sujette à nombre de moqueries, les Dirlombes sont de formidables nageurs capables de pointes sous marines étonnantes. Oiseaux pêcheurs par excellence, on les trouve en élevage dans des chaumières gobelines, où, dressés et la gorge obturée afin qu'ils n'avalent pas toutes leurs prises, ils remplacent souvent avantageusement filets et hameçons. Ils remplacent même parfois les couvres chefs si l'on en juge par cette habitude de leur propriétaires de les arborer sur le crâne comme des chapeaux. Ces palmipèdes partagent avec les wolfens une fascination pour Yllia, et ils deviennent vite insupportables les nuits de pleine lune...





LES SHAY ULUD et leurs HARPONNEURS

On les croise sur les quais du Kraken, ces colosses orques, aux braies rayées d'écarlate, perle à l'oreille et un miroir en sautoir, ou bien ces ogres tatoués d'encre violette, pipe au bec et portant un veston tout étoilé de surfaces réfléchissantes. Dans leur sillage, l'on chante et l'on festoie car ils ne sont pas avares de leurs ducats. C'est qu'il faut faire vite, vivre toute une vie en quatre jours d'escale, des amours au raccourci, des querelles éclairs, se créer des familles qui durent ce que durent les haltes.

La vie du harponneur est nomade, comme le sont les grands bancs de Shay Ulud, ces mastodontes tentaculaires, qui glissent à la surface des houles comme de grandes raies encadrées d'un cortège de bras à ventouses. Ce sont de véritables fortunes flottantes, car tout est bon dans le Shay Ulud.

La chair de son corps est un trésor de viande et de graisse. On sale sa chair pale et fondante, on fabrique de l'huile de son lard, pour l'éclairage, la lubrification des machines à vapeur, ou même l'éclairage des familles keltoises. Les os sont utilisés comme matériau, on taille des peignes dans ses arêtes, des manches de couteau, des boules de billards... Les fanons de sa bouche sont utilisés, grâce à leur résistance et à leur flexibilité, pour fabriquer des baleines de parapluie et des corsets. Le cuir rouge brun de leur dos est utilisé pour fabriquer des ceintures. Leurs intestins séchés utilisés pour réaliser des cordages. Les alchimistes se disputent pour plusieurs de ses humeurs, pour fabriquer des onguents ou d'autres remèdes.

L'ambre gris trouvé dans ses entrailles sert à fixer les parfums. Les dames de la Ville Haute lui donnaient aussi des vertus aphrodisiaques. De l'huile extraite de son crâne, on fabrique de rares bougies, que les enchanteurs se disputent. L'on raconte même que les mages de la Chimère auraient armé à leurs frais plusieurs bateaux de chasse.

Mais la bête n'est pas sans danger, et l'on ne compte plus les marins qu'elle a entraîné avec elle par le fond, ou bien les barques broyées sous ses coups. Le plus dangereux serait le regard étrange de ses deux yeux pédonculés. L'on raconte que qui le croise, perd son âme. Aussi c'est pour se protéger que tous les harponneurs portent un ou plusieurs miroirs, afin de renvoyer son regard au colosse et de se prévenir d'un destin grabataire...

Le LIROULOU

Ce coquillage est un véritable prédateur pour tous les bivalves du port, comme les moules ou les huîtres, dont il perce la coquille avec sa langue en vrille, avant d'y injecter ses propres sucs gastriques. Il aspire ensuite leur substance et s'en repaît.

Ces mauvaises manières en ont fait un classique de l'argot portuaire, comme en témoigne les prostitués du fief, qui vous proposeront de vous « faire le liroulou » au fond d'une impasse, ou les escrocs de bas étage, que l'on baptise des « perces coquilles »...

LA DORADE MIROIR

Quelquefois, en traversant un banc de dorades, les marins croient brièvement voguer sur une mer de vif argent, un océan de vaguelettes métalliques et clapotantes, de dos brillants glissants entre brise et écume. Il arrive que parfois, la lumière qu'elles réfléchissent aveugle un pauvre type, et qu'il tombe de la vigie, ou bien qu'un bateau fasse une mauvaise manœuvre, mais doit-on pour autant prêter l'oreille aux racontars de ces ivrognes à marais basse, quand ils prétendent entre deux bouteilles que ces dorades si elles sont suffisamment nombreuses ont une sorte d'intelligence de masse, et qu'elles savent alors s'organiser comme autant de facettes et concentrer la lumière du soleil pour enflammer les voiles des pêcheurs. Quoiqu'il en soit, leurs filets sont un délice...

LA GOULUGRE

Les autorités portuaires se demandaient s'ils nous étaient amenées par les courants chauds, les étés de canicule, mais il semblerait que ces prédateurs longilignes, à la gueule élargie et armée de plusieurs rangées de crocs soit capable d'hiberner dans la vase pendant plusieurs années.

La vase, le refuge des goulugres, monstres sinueux et couards malgré leurs deux ou trois mètres de long. A peine se sent-elle agressée que la bête sinieuse file s'y réfugier. Aussi est elle difficile à chasser, car si on ne la tue pas d'un coup, elle disparaît pour croquer un autre baigneur un autre jour. Des membres de la guilde des Architectes ont été contactés afin de construire des pièges, mais jusque là sans succès. Le fief envisagerait de confier l'affaire à des ligueurs.

MAIS ENCORE

S'il y eut dans le temps des huîtres perlières dans le port, leur population a été depuis longtemps décimée par les traînes misères et les chères fortune du fief. Les algues sont aussi exploitées. Dulces rougissantes, haricots de mer, ou Foche-Marine en salade ou en condiment, dans des pains, ou en garniture, ou autour des sushi gobelins. Mais attention à vous, si vous voulez tenter vous-même la cueillette, sachez que certaines zones sont envahies d'anémones urticantes, et que si les gens du fief se sont mithridatisés au fil du temps, ce n'est pas le cas des non natifs...

Nombre de coquillages et mollusques garnissent les tables des gargotes, comme les bulots qui pullulent dans la baie, et qu'on déguste accompagnés de sauces diverses et épicées, ou bien les moules qui colonisent les piliers des pontons. Une variété plus rare de ces bivalves est si colossale qu'une seule suffit pour un repas entier, et qu'on vous la sert à même sa coquille et baignant dans la crème ou le vin keltois, vous pouvez alors vous y attaquer couteau à la main. Pour finir, citons ces drôles de patatoïdes glaireux, ces êtres transparents et mous apparentés à la méduse et que les garnements du fief adorent se jeter à la figure, ou se glisser dans les pantalons quand c'est la saison. Des syhars opiomanes songeraient à en faire des prothèses mammaires, enfin... S'il fallait écouter tout ce qui se raconte dans le port...



Le Coin du M.J.

L'Encornet:

sera publié quand on l'aura fini sur le forum

INSTANTANNE

Seize Bouteilles et Deux Enlèvements :

Les Pjs sont attablés dans la taverne et viennent de se faire remettre leur salaire pour une affaire terminée, quand Nineth, la cadette de Ramshan, descend affolée de sa chambre, les lits de ses sœurs sont vides et les fenêtres ouvertes.

Les tontons marins et les amis de Ramshan se mettent immédiatement en marche, mais il faut vite se rendre à l'évidence: elles ne sont nulle part sur le port, et les contacts de Ramshan sont trop nombreux pour qu'elles puissent partir par les eaux sans que cela ne se voit. Reste la terre et les esclavagistes drunes de Havresud. L'elfe supplie les ligueurs d'enquêter, et si ce sont des sans cœurs, il s'avère même prêt à hypothéquer sa taverne pour les payer.

Les petites ont bien été emportés par les drûnes, qui sont sortis de la ville par le Trophée, en direction des Crocs de Vile-Tis. Il faudra les pister et les poursuivre.

Lors de l'assaut, ils ont la surprise de voir les jeunes filles se battre (mal) au côté de leurs ravisseurs. En effet elles ont été séduites par ceux qu'elles prennent pour des keltois.

Une fois les esclavagistes défaits, les PJs se retrouvent à la tête d'une caravane d'objets et de marchandises en tout genre, aux portes de Wyde, ainsi que responsables d'une demi dizaine de jeunes filles magnifiques. Voilà ce qui pourrait les pousser à ne pas rentrer tout de suite au Joyau. Mais le seigneur libidineux d'Allyvie à qui ces demoiselles étaient destinées pourrait essayer de remettre la main dessus.





Les Remparts

Mieux vaut vivre debout que mourir à genoux.

A L' « Avenue » des Traîne-Misère

B La Rotonaphte

C La Noiraude , 3 étages et demi

D

E

Où Sortir ?

L' « Avenue » des Traîne-Misère :

Cette rue est un des « gouffres » du fief des Remparts, une de ces failles où chutent les cadwës en perte de vue et dont parfois, ils ne remontent plus. Baptisée ironiquement « Avenue », cette rue serpente comme un ivrogne à travers le fief, et possède le triste record du nombre d'assommoirs et de débits de boisson. C'est les pieds dans la boue, et dans un concerto de beuglements d'ivrognes, que les boit sans soif vont se ruiner de bouges ingrats en cambuses borgnes...

On peut commencer la soirée au **Quart de tour** :

Une horloge mécanique occupe le mur derrière le bar. Dès qu'elle sonne, il est de tradition de boire la consommation de son voisin de gauche. Attention aux pique-assiette...

A **La Valedingue**, le tavernier empile les bouteilles vides au fur et à mesure. Quand il a fini une pyramide, c'est au premier qui déquille la pile, les clients sont habitués et tous lancent leurs chopes au petit bonheur la chance, ou bien courent se mettre aux abris. Derrière le bar, avec ses sabots de fer, le patron piétine joyeusement les débris.

Le Bord du Vide, haut perchée dans une des empilements urbains des Marécages, porte son nom à merveille. Ici, les clients ont tous touché le fond et certains somnolent, écroulés, sous les tables. Trouver un cadavre parmi ces assoupis ne serait pas une première.

A côté de ce bouge malsain, **Les 10 Chopines** paraissent tout de suite une petite gargote sympathique et repeinte de frais. On y propose "Le Rail", spécialité de la maison, où, pour un ducat, on vous amène 10 chopines sur un rail de bois, remplies de 10 bières différentes.

Comment cette péniche, **Fleur de Zukoi**, a pu s'échouer ici, au milieu d'une mare boueuse du fief, ça, personne ne sait. On y parle en patois gob et les plafonds sont si bas que les ogres et les wolfens qui voudraient y être servis devront aller s'asseoir sur le toit.

A moins qu'ils ne préfèrent aller s'échouer à **L'Os**. Dans cette taverne, on peut admirer un ossement de quelques cinq mètres de long que le patron a trouvé un jour qu'il voulait agrandir sa cave. Pour deviner de quelle carcasse monstrueuse vient cette relique, les paris vont bon train. Les habitués ont même mis dehors un elfe bizarre qui essayait de lire quelque chose dans ses craquelures...

Aux **8 Petits Gniards** le patron nain trouve hilarant de faire servir ses employés gobs dans les tenues les plus ridicules, de la ballerine en tutu en passant par la bonniche et son bonnet en dentelle, ou en caniche de luxe à grand renfort de coton collé un peu partout avec de la résine. Même si bon nombre de personnes du quartier partagent son sens de l'humour, parmi le personnel la haine couve et tout cela risque de bien mal finir.

Tout ça pour finir au **Chat Pourri**, une taverne borgne, et un cabaret miteux à ses heures, où le patron possède un œil de verre. Eborgné depuis l'enfance, époque où il chassait les matous pour sa pitance, il voue une haine particulière aux félins. Aussi, la dépouille d'un chat est toujours pendue par la queue à l'enseigne. Quand il se détache tout seul, c'est à celui qui fournira le premier une nouvelle enseigne, pour gagner une cuite à l'œil

Adresses utiles

la Rotonaphte : C'est un bunker à demi souterrain, un ancien fort d'origine inconnue, enseveli sous les échoppes miteuses et les logements surpeuplés du fief des Remparts. Il faut pour y entrer, y montrer patte blanche, par un judas ouvert à hauteur de genoux. Le portier gobelin qui vous ouvre vous parlera d'assauts et de colis piégés. Mais rien ne saurait museler les rédacteurs hargneux de la Rotonaphte.

Enchaînés comme des galériens à leur pupitre, ils plantent leurs stylets dans le papier comme une dague entre deux omoplates. Tous gobelins, ils glapissent, grognent et se démentent, pareil à des écureuils cocainomanes dans une roue, tout enivrés qu'ils sont par les émanations des encres et des produits toxiques.

Pour limiter les débordements d'une telle meute, les contremaîtres ogres font régner une discipline de fer, le knout à la main. Les allusions graveleuses, les appels à la haine et les délires de toute sorte sont bien souvent censurés, et parfois certains fous furieux disparaissent de leur lutrin, tandis que le bruit des rotatives couvrent leurs cris de panique ou de douleur...

Leurs informateurs sont nombreux, dans toutes les strates de la population, que ce soit dans la ville basse où on se lit le matin dans les tavernes, ou dans la ville haute où l'on se plaie à torpiller ses concurrents et ses associés par de fortuites fuites d'informations confidentielles. Les débuts de ce presque quotidien furent des plus difficiles, leurs locaux furent incendiés à plusieurs reprises, ce qui les força bien souvent à déménager. On plaisanta même sur leur possible installation définitive dans la Prison des Milles Pas. Mais force est de constater que ces dernières années furent bien plus tranquilles. Des accords avec les Pairs, trop de dossiers en otage, ou trop de lecteurs, qui sait?

NANY GOB :

Nany Gob est l'âme du quartier. Agée de 189 ans, la gobeline mutante a été le témoin de nombre d'événements. Fut un temps où elle courait les ruisseaux de la Gadouille, et vendait ses grenouilles aux gargotes du quartier. Un temps où mère au foyer et déjà toute en jambes, elle couvait ses petiots au fond d'une impasse des marécages, dans l'ombre immense d'un refuge aujourd'hui écroulé. Un voisin l'a peinte, alors qu'elle mesurait déjà 2 m 32 tout en os et travaillait avec son deuxième mari au ramonage des cheminées.

Ces membres n'ont jamais cessé de grandir tant et si bien qu'aujourd'hui, elle est perpétuellement alitée, les bras et les jambes dans des suspensoirs pour éviter qu'ils se brisent sous leur propre poids. Elle et sa famille occupent tout un pâté de maison à demi englouti par la fange. En remontant un dédale de couloirs, avec pour seul guide une de ses jambes, suspendue au plafond, les ligueurs pourront remonter jusqu'à sa chambre remplie de souvenirs et de marmots verdâtres, la goutte au nez.

Nany adore raconter des histoires, et ses arrières arrières arrières (...) petits enfants veillent sur elle avec amour.

La Noiraude : D'aussi loin qu'on s'en souvienne, la Noiraude a toujours été ici, même si dans certaines histoires des ancêtres, on parle aussi d'une source à laquelle tout le monde venait s'abreuver. Difficile d'y croire en voyant l'ichor sombre et noirâtre, presque pâteux qui remplit cette dépression dans le sol du fief.

Cette mare a toujours focalisé la haine des gens du quartier. Peut-être est-ce parce qu'ils lui reprochaient de leur attirer les plus gros moustiques de Cadwallon, ou peut-être est-ce à cause d'une histoire plus ancienne encore, toujours est-il que les indigènes ont pris l'habitude d'y cracher lorsqu'ils passent à côté. Il semblerait que bientôt il leur faille se rééduquer...

(Si vos personnages ont joué le scénario « Ne réveille pas l'eau qui dort » cette mare n'a plus de secret pour eux et a été comblée pour en faire une placette au nom de leur ligue. Une petite plaque indique « ici, bientôt, des jeux pour vos enfants » comme un appel discret à la générosité de vos joueurs)

GUISARD DE VALGRINPE :

Ce courtisan rompu à la tâche se présente comme un des secrétaires de Camélia d'Orrkkrk, chargé du projet d'assainissement du fief. Les multiples travaux liés à ce projet peuvent devenir de bonnes occasions de faire travailler les Ligueurs : assainissements de souterrains, découverte de ruines lors d'excavations...

Néanmoins nous vous rappelons que le fief est bien pauvre, aussi Guisard jouera plus sur leur désir d'aventure et de richesses probables que sur une rétribution en bonne et due forme.

Le personnage sait parfaitement donner l'impression qu'il est indispensable ou que la dernière bonne idée est de lui. Extrêmement poli voire obséquieux, même lorsqu'il patauge dans la fange, cet homme d'âge mûr a appris à aimer ce quartier et à porter des cuissardes de pêcheurs jaunes, à bretelles, par-dessus ses somptueux atours de soie émeraude.

3 étages et demi:

« Notre grand principe, c'est la confidentialité... » Voilà qui est préférable quand votre travail consiste à enlever des gens et à les retenir prisonniers, pour un prix modique... Il est bien sur des contrats que la maison se réserve le droit de refuser; quand le client est trop dangereux ou trop connu et que sa disparition ferait trop de vagues.

Mais si vous êtes dans le petit négoce et que vous voulez vous débarrasser d'un concurrent gênant, ou qu'après une sordide histoire d'héritage, un membre de votre famille vous devienne subitement insupportable, alors adressez vous aux gens de 3 étages et demi. Votre fâcheux disparaîtra de la circulation et passera le temps que vous désirez enfermé dans une chambre sordide, à se demander pourquoi et surtout jusqu'à quand il est là. Six mois, un an, cinq... Sachez que pour un forfait d'au moins deux ans, l'enlèvement vous sera gracieusement offert. Mais ne cherchez pas à nous contacter directement, ni à connaître notre adresse. Adressez vous plutôt à un de nos multiples contacts dans la ville basse.

Le Cirque du Malheur :

Les plus chiens d'entre vous les traiteraient de ramassis de vauriens, tout juste bons à faire la manche, de manouvriers incapables, prêts à toutes les bassesses pour arrondir leurs fins de journées, crèvent la faim et va nus pieds, ne possédant qu'un seul triste tour à leur répertoire. Pourtant, ils sont le Cirque du Malheur.

De Gorge l'ogresse, qui avale tout ce qu'on lui tend, que ce soit une poignée de gadoue, des clous ou un gniard en larmes, en passant par Dar Bok, le nain cul de jatte, qu'aucun lien ne saurait retenir, il faut les voir, gobelins cracheurs de flammes et de naphte, dresseurs de chèvres, menuisiers keltois jonglant avec des marteaux, encombrer de leur parade une de ces ruelles de briques rouges, menant à la Taverne ou au bordel de Sous la Jupe, vous obligeant à jouer des coudes entre leurs numéros, à vous baisser sous leurs échasses, vous hurlant dessus, à pleins poumons, les visages peints, dans la lueur chaude des torches et des lampions.

A qui laisserez vous une obole ? A Fer et Forge, les deux wolfens imberbes et rachitiques, à Verne, le monstre akkyshan, qui peut flétrir une fleur d'une simple caresse, ou bien à ces filles de peu, écuyères défraîchies, qui vous promettent quelques contorsions et acrobaties pour peu que vous les suiviez dans une impasse toute proche...

Le Père Bellor (6)

Le père Bellor Gol'Achab ne fut pas toujours ce féal de la souffrance qui reconforte les mourants de l'hospice de la Léproserie. Fut un temps où il était un membre respecté du clergé Griffon, un libre penseur et un homme compréhensif, qui prêchait dans les dunes syhars aux alentours du Temple du Sud. Prompt à voir Mérin en toutes choses, y comprit dans les faiblesses des hommes et dans ses propres failles, le Père bâtit sa propre vision de la foi, toute de tolérance et de plaisir de vivre. Persuadé d'être dans le vrai, et que le divin se retrouve plus dans les rires que dans la crainte, Bellor commença à ressentir comme un présence constante à ses côtés, à percevoir par delà le voile des choses, un regard bienveillant posé sur lui. Cette sensation le renforça dans ses croyances, mais avec le durcissement du régime religieux, les autorités théurgiques commencèrent à trouver impie ses idées libertaires. Les agapes et les discussions philosophiques avec les fidèles, l'éloge de la différence et du métissage, et les aventures du Père avec des jeunes « fleurs des dunes » eurent tôt fait de le condamner lui, et ses paroissiens, et tandis que les Thalion expurgeait par le fer et le feu ce nid d'infidèle, Bellor fuit, pétri de honte et de culpabilité, et s'enfuit à bord du premier bateau pour Lanever.

Aujourd'hui, il n'est plus que l'ombre de lui-même. Cette radieuse omniprésence à ses côtés n'est plus qu'un souvenir qui l'enivre, le travaille, et le ronge. Il ne sait si c'est son orgueil, sa lâcheté ou sa complaisance envers lui même qui a détourné de lui le regard du Très Haut. Comme un drogué en période de manque, le père se presse auprès des mourants, à l'hospice ou autour des arènes, cherchant toujours à apercevoir dans le regard de ces personnes au seuil du royaume des cieus, comme un soulagement, une parcelle de la grâce divine que lui même percevait jadis en toute chose. Mais rien. Jamais quoique ce soit d'autre que le voile grisâtre de la mort.

Le Père est en perdition. Il se réfugie parfois entre les bras des jeunes filles du Temple du Plaisir, mais son divorce avec Merin le hante. Il pense que s'infliger une épreuve pourrait lui permettre d'attirer à nouveau l'attention du dieu sur sa personne. Peut être en sauvant une âme vouée aux enfers, l'âme d'un de ces ligueurs qui ne respectent rien, peut être qu'en la guidant vers des havres plus spirituels...

A moins que sa recherche macabre du visage de dieu dans l'œil des mourants ne le pousse à côtoyer la mort de trop près, quitte à la provoquer lui-même et chercher les victimes les plus pures... Le respect de la vie et l'amour des hommes sont encore bien ancrés dans le cœur de Bellor, mais qui sait...

Le Père (6)

Espèce: Humain

Culture: Griffon

Métiers: Missionnaire 5 / Féal de la Souffrance 1

Savoirs: Contrée (Griffon) 3, Contrée (Scorpion) 3, Culte (Merin)

5, Culte (Scorpion) 2, Culture (Scorpion) 3, Culture (Griffon) 4,

Culture (ville basse) 2

Signes Particuliers: Rigueur, Fanatisme

Localisation: Rempart (La Gadouille)

Aux Portes de la Ville Haute

Des endroits comme la Porte Nord sont comme des sas entre deux mondes, entre deux organismes vivants et pas forcément compatibles. Les voyageurs peuvent y trouver des guides, des passeurs ou de la protection, mais ils y trouveront aussi des « anticorps », chargés d'empêcher une trop grande contamination d'un milieu par un autre.

LES PORTEURS D'ARMES :

Les Porteurs d'Armes, bien que rassemblés dans une même guilde, se suivent mais ne se ressemblent pas.



ALCESTE le Vaste: Ce petit homme, plus large que haut, est courageux et fidèle à la personne qui l'emploie. Discret et honnête, il n'a qu'un seul défaut: sitôt sa paye empochée, alors qu'il a encore votre attirail sur le dos, il ne pense plus qu'à dépenser son pécule dans toutes les pâtisseries de la Ville Haute. Du coup, sans mauvaises intentions aucune de sa part, vous vous surprendrez à l'attendre plusieurs fois, alors qu'il salive devant une vitrine. Mais encore, estimez vous chanceux si au moment d'empoigner votre fendoir, celui-ci ne vous échappe pas des mains, le manche tout glissant de crème pâtissière.

PHILAIRE le Sentencieux : Cet avorton tout en os gauchis et de guingois ne ploiera pas comme on pourrait s'y attendre sous le poids de votre bardât. Il portera fidèlement votre colichemarde comme un nourrisson d'acier dans ses bras tremblotants. Mais peut être ploierez vous vous-même sous toutes ses petites piques et ses remarques acides. Entre les soupirs appuyés quand vous marchandez, les « j'aurai pas fait comme ça, moi... » quand vous établissez un plan tactique et les « Qu'est ce que j'avais dit... » quand le sort s'acharne contre vous, le bonhomme a tout pour déplaire et vous ne serez pas le premier à lui arracher votre masse pour lui courir après, du moins jusqu'à ce que la milice vous arrête...



Le HIRSUTE : Pas de prénom pour cet encapuchonné, ce costaud trapu et tout emmitouflé dont vous ne connaîtrez certainement que les paluches velues. Le bonhomme est silencieux et dur à la tâche, on raconte même que plus d'une fois il aurait pris les armes pour défendre son employeur tombé dans une embuscade. Mais ses proportions sont trop étrange, sa tête trop baissée pour réellement inspirer confiance. Les chiens hurlent sur son passage et les chats s'enfuient. Et si jamais il vous accompagne pour une entrevue diplomatique, il sera dur de détacher le regard mal à l'aise de votre interlocuteur de sa silhouette contrefaite.

PADPANIK Le Mal Nommé : Gobelin jusqu'au bout des ongles, Padpanik a un instinct de survie bien prononcé. Toujours volontaire pour faire le guet et rester en arrière, quand ce n'est pas lui qui en lance l'idée, toujours prêt à courir chercher « du secours », le peureux est capable, en cas de trop forte menace, de laisser vos armes sur le sol, avant de prendre ses jambes à son cou. Le bougre aurait du perdre son emploi depuis longtemps, si il n'avait pas comme un sixième sens pour sentir à l'avance les embuscades et les souricières. Quelques ligueurs lui doivent une fière chandelle, et c'est un invité toujours bienvenu à la Bonne Pioche.



PROLIX Le Sourd : Il est parfois utile d'employer un sourd. Il peut vous assister sans trahir vos secrets pour peu qu'il ne puisse pas lire sur vos lèvres. Dans ce cas, engagez Prolix. Cela lui permettra de nourrir sa nombreuse marmaille. À la fin de sa mission, le bon père de famille demandera à sa petite dernière de vous faire un « areuh » enthousiaste, ou bien il vous racontera la triste histoire de son fils qu'il ne peut pas faire opérer par des omnimanciens par manque d'argent et qui va peut-être mourir de cet appendice infecté... Il faut dire que le bougre a un don pour tirer les larmes du ligueur le plus endurci, et que malgré toute votre détermination, vous finirez, vous aussi, par lui laisser la pièce ou bien plus que vous ne l'escomptiez.

BOZ DE NARN : Le moins qu'on puisse dire de ce vieux nain blanchi sous le harnois, c'est qu'il ne manque pas de courage. Jamais il ne vous laissera tomber au cœur d'une bataille, la plus désespérée soit-elle... et c'est d'ailleurs ce qu'on pourrait lui reprocher. Boz adore les batailles ! Et s'il fait ce dur métier, c'est pour voir des professionnels s'étriper. Aussi ne vous étonnez pas s'il glisse une ou deux remarques acides pour vous pousser, vous et votre interlocuteur, à sortir vos fendoirs. Petite consolation, si vous survivez aux ennuis dans lequel il vous aura plongé, Boz se montrera le meilleur des supporters et vantera les mérites de votre technique de coupe ou votre capacité à éviter les boules de feu.



La Bibliothèque Emmurée

Même si elle n'est accessible que depuis la ville basse, la Bibliothèque Emmurée s'étend au cœur d'anciennes carrières cynwalls sous les fiefs du Rempart, de l'Automate et de Drakaër. Dans des alcôves taillées à même la roche sommeillent des trésors de science, rangés dans un ordre incompréhensible, s'il existe, réseaux inextricables de sections et de cellules placés sous la responsabilité de hauts bibliothécaires censés aiguiller les lecteurs et veiller à la conservation des ouvrages.

Véritable cité sous la cité, elle possède son auberge, ses commerçants et bon nombre de boyaux interdits ou secrets, d'autres totalement à l'abandon soit à cause de l'incurie de leurs responsables, ou de la dangerosité et de l'étendue des

tunnels eux même. Où que marche le voyageur, ce ne sont que des livres à perte de vue, parfois incompréhensibles ou totalement aberrants plus l'on s'écarte des sentiers battus. Tout cela semble sans fin, et l'on a vu parfois remonter des profondeurs, des robinsons exsangue, perdus entre les rayonnages depuis des dizaines d'années, et se nourrissant d'un régime exclusif de vélin, de champignons et d'eaux de ruissellement...

Certaines sections font quasiment office de légendes. Comme l'Enfer, salle secrète et fortifiée où seraient entreposés les ouvrages voués aux gémonies: des psaumes apocryphes de certains prophètes akylanniens, passés depuis par le bûcher, aux opus macabres de cuisine ogresque, dont le mal-famé « Comment Servir l'Homme », en passant par le manuscrit maudit de la « Fin des Temps » que personne n'a jamais lu sans connaître une fin tragique.

Les bibliothécaires savent aussi mettre en place de grands projets, comme celui de la sauvegarde de la culture orale Orque, qui fait que certains soirs le scriptorium proche de l'entrée des Remparts se remplit de conteurs et de shamans.

Les Factions de la Bibliothèque

La milice n'a pas ses entrées dans la Bibliothèque Emmurée, pas plus que les trois quarts des organisations et guildes de Cadwallon. Ici tout le monde entre à titre privé, pour peu qu'il puisse déboursier les quelques ducats de l'entrée. C'est un univers clos, un dédale de corridors sans fin que se partagent trois grandes familles, en plus de celles des bibliothécaires.

Le clan Leahbar, des exilés sessairs, une tribu à demi éteinte, jadis coincée entre la mer et les envahisseurs drûnes, ils ont abandonné leurs plaines pour venir échouer ici et fonder un nouveau royaume dans ces profondeurs verbeuses, entouré de vieux grimoires et de parchemins. Les keltois ont toujours cru au pouvoir des mots, à la puissance évocatrice des écrits et des runes, où auraient-ils été plus à l'abri que dans la bibliothèque? L'on raconte qu'ils ont fini par établir un lien quasi mystique avec elle. Torses nus et tatoués de strophes et de citations arrachées aux livres alentours, les cheveux en bataille, et parsemés de perles de bois peintes, on peut les voir traverser à grandes enjambées les grottes et les corridors, leur chargement sous le bras. Il s'en vont changer les grandes cages à lucioles qui servent d'éclairage, ces grands orbes de vannerie, accrochés aux stalactites, et remplis d'insectes tourbillonnants comme autant de petites étincelles vrombissantes. Sans eux, les ténèbres s'empareraient des lieux. Car le feu est une chose proscrire, d'ailleurs on vous confisquera vos briquets aux entrées...

Les seules flammes que vous pourrez contempler sont celles des fourneaux de l'Anobium, la seule auberge de tout ce quartier qui n'en est pas un. Un véritable havre pour les lettrés et les doctes qui veulent rester plusieurs jours près de leurs chers bouquins sans renoncer à leur petit confort. C'est "Gourmet" Pavol qui règne en ces lieux, un ogre, épais d'esprit comme de taille, qui martyrise ses employés mais qui joue les fêrus de culture. Nul ne sait comment il dégoté les autorisations mais un beau jour on a vu fleurir son établissement, entre les racines d'un grand arbre qui régnait au dessus, à la surface, dans le fief de l'Automate, au coeur d'un bosquet féérique.

Par contre, personne n'a jamais donné quelque autorisation que ce soit au clan Nori Kami. Mais force est de constater qu'ils sont là et qu'ils savent se faire discret. Ces vendeurs à la sauvette exploitent l'immensité de la bibliothèque, et la soif de connaissance qui pousse certaines personnes non préparées à rester plus qu'elles ne devraient. Nourriture, couchage, encre, parchemin, ou autre, ils peuvent vous procurer ce que vous voulez, pour un prix élevé il est vrai, mais après tout ils n'ont aucune concurrence... Quant à savoir si ces gobelins qui savent si bien se mêler à la foule et disparaître dans l'ombre sont véritablement un clan de ninjas des confins de terres de Rat, là, cela dépasse mes connaissances.

Sinon, pour maintenir l'ordre, en plus de tous ces agents sensibles à l'état de leur lieu de travail (ce qui peut paraître un doux euphémisme quand on a déjà vu un keltois du clan Leahbar casser les deux bras d'un crétin qui venait d'arracher une page d'un livre), c'est un élémentaire de la terre qui chapote le tout... On ne peut jamais savoir s'il n'est pas là dans le coin, à vous surveiller. Après tout, le moindre caillou peut avoir des yeux.

Amusant hein ?

Foutus bouquins...

La théorie des Dominos

Pour simuler le labyrinthique chemin de vos aventuriers au cœur du dédale de la Bibliothèque, nous vous proposons d'utiliser une idée développée par Will Favre dans un scénario de son site (ADRESSE DU SITE) : employer un jeu de dominos.

Nous laissons le maître de jeu libre de décider combien de dominos distribuer en début de partie à ses joueurs, s'il joue contre eux ou non pour leur compliquer la tâche et du temps écoulé que représente chaque domino posé. Chaque domino ou duo, ou trio... de dominos parcourus par les joueurs peut donner lieu à un tirage de rencontre aléatoire.

Les doubles doivent être posés comme des intersections.

Lorsque les joueurs ne peuvent plus développer leur jeu dans la branche qu'ils suivent, ils sont obligés de rebrousser chemin. On compte alors les dalles et l'on effectue autant de jets de rencontre que nécessaire.

Plusieurs buts peuvent être poursuivis par les ligueurs. Soit poser TOUS les dominos, pour parvenir à la sortie, à la salle secrète etc... Soit tirer et poser le double 6, terme de leur voyage. Soit poser tous les dominos comportant un 6, et découvrir au fur et à mesure, tous les indices ou toutes les parties de l'histoire préparés auparavant par le MJ.

Vingt endroits et sections à visiter :

- 1) Atlas perfectibles et Cartographie hésitante.
- 2) Le boyau des Portulans d'Outre Monde
- 3) Les empilements des Essences philosophiques et Traités neo-Gobeliniens
- 4) La grande étagère des Précis Sibyllins (attention à l'escalade)
- 5) Un long colimaçon surnommé l'Astronomique Escalier des Relevés Célestes.
- 6) Les Rayonnages Odorants des Herbiers Enchaînés (certaines plantes carnivores restent très vivaces.)
- 7) Le Cimetière des livres, volumes incomplets ou abîmés, et lugubres bibliothécaires croque-pages qui les entreposent.
- 8) Le Dédale des Tablettes et des Volumineux Parchemins (il y a même quelques rares pierres levées wol-fen.)
- 9) Le Sentier des Cairns de Papier (empilements d'essais sans réel rapport avec quoique ce soit)
- 10) La Grotte Feutrée des Aérôpages Erotiques (certains vieillards libidineux seraient prêts à payer pour connaître le chemin jusqu'à ces rayonnages)
- 11) Le Pilier aux Calligrammes (des étagères criculaires encerclent et habillent entièrement cette grande conression)
- 12) Le Gouffre des Poètes Drûnes.
- 13) La grande Echelle de fer des Romans et Chansons Interlopes. (maigres barreaux le long d'un tombant de roche sans fin)
- 14) Le Puits des Amours Mortes (les romans d'amours désespérés de cette section ont déjà poussé certains lecteurs au suicide)
- 15) L'Interminable Labyrinthe des Auteurs Prolifiques (on en ressort rarement)
- 16) Gestes Culinaires et Poèmes de Cuisine
- 17) La Longue Salle des Petits Traités (réservée aux ouvrages de moins de 30 pages)
- 18) Stratégies Tortueuses et Machinations Perverses.
- 19) Le Corridor Glissant des Ethologies Philanthropiques
- 20) Cave aux Excentriques (pas les auteurs mais des formations rocheuses biscornues)

Yquem

« Yquem de la section des Abscons Ouvrages et des Traités Douteux ? Hum, comment ne pas vous perdre

Prenez cet escalier en face de nous et bifurquez à gauche, juste après le grand comptoir aux marque-pages. Suivez la section des Bien-pensantes Biographies jusqu'à la lettre S et depuis la cursive vous devriez alors être capable d'apercevoir en contrebas un portulan de bonne taille représentant une vision antique du fief du Kraken. En dessous de ce portulan, une étroiture s'ouvre sur les Terrifiantes billevesées et Théories du Complot en tout genre. Un colimaçon grimpe vers les Sombres Elucubrations, mais ne vous y engagez pas. A la place, glissez vous entre les deux étagères et vous découvrirez un boyau, ma foi, euh, tortueux. Yquem doit être en train de cuver tout au bout, enterré sous les livres...»

Un copiste cynwall...

Yquem

Yquem

Yquem est un naufragé. Relégué au fin fond d'une salle obscure et mal chauffée, il clame à qui veut l'entendre qu'il n'a rien à faire ici, et qu'il est bibliothécaire dans un bâtiment très important, quelque part, dans une ville nommée Laelith. Passé le premier demi litre, il se calme. Dépêchez vous alors de lui poser votre question, car ce puit de science quelque peu hirsute a la fâcheuse tendance à se remplir de tout le mauvais vin qui passe.

Sa section est à son image, empilement brouillon de cahier et d'opus, en équilibre précaire et n'attendant qu'un maladresse pour vous tomber dessus en avalanche. Chercher un livre précis là dedans c'est comme aller aux champignons et l'on a même vu certains fousseurs y amener leur pelle...

Yquem fait l'unanimité de ses collègues: une moue dégoûté et un soupir d'incompréhension. Et pourtant...

Et pourtant si il faut trouver une théorie tordue, une légende oubliée ou une voie originale, si vous devez déchiffrer une strophe incompréhensible et incomplète alors Yquem est votre homme. Enfin, pour peu que vous arriviez à le cueillir entre deux gueules de bois...

Ce personnage, parfait pour le Mj, peut soit remettre les aventuriers sur les rails, soit les envoyer à la chasse au dahu, soit être trop saoul pour pouvoir aider. Merci au magazine Casus Belli pour ce Pnj dont je n'ai pas su me séparer.

EVENEMENTS DANS LA BIBLIOTHEQUE

Les zones à forte population

1) Un groupe de moines copistes Cynwalls s'est approprié cette salle. Ayant fait vœu de silence, ils voient d'un très mauvais œil toute irruption bruyante dans la pièce. Juché sur les « sandales de la parole », sorte de plateforme shoes qui lui donne le droit de parler, Céliandre, leur chef spirituel sermonnera durement les ligueurs qui ratent leur jet en « se cacher » ou qui seraient très bruyants. Il n'hésitera pas à aller chercher un des bibliothécaires ou même l'élémentaire si il le faut...

2) Un demi elfe drapé de noir, l'enseignant Rogue du manoir Caméon a en charge une classe de jeunes mages prometteurs qui préparent un exposé. Un des élèves vient d'apprendre le sortilège de galvanisation mystique et sa baguette est cassée. Tout ceci va avoir des répercussions étranges. D'un seul coup toutes les gemmes dans la zone sont pompées de leur magie et un anobium, un ver mangeur de papier est agrandi de manière colossale.

Le Colossal Anobium

TAI, PUL, POINTS DE VIE = 10 ARMURE 4(graiss) POT (à juger par le MJ)

Régénération, chaque tour automatiquement il crache un magma de glaire et de papier mâché et donne un malus de -1 à un PJ HARGNE 5, cogner ××(pui 6, +6 dégâts) OPPORTUNISME 4, avaler qqun × (similaire au talent lutter, avec de l'asphyxie en plus)

Entre protéger les enfants, gérer la panique, tuer le monstre et remplir leurs gemmes, les ligueurs devraient être bien occupés.

3) Une bande de jeunes nains presque imberbes se poussent du coude et pouffent autour d'un ouvrage. Si l'un de vos joueurs s'intéresse au titre de l'ouvrage, c'est un volume ethnographique sur « les rites hiérarchiques chez les wolfens »

4) Un esprit farceur s'amuse parfois à empiler tous les volumes d'une section en de gigantesques et savants châteaux de cartes. Parfois il s'attaque à des centaines de grimoires abandonnés depuis longtemps dans des caves obscures, parfois c'est dans une salle plus en vogue qu'il joue et rejoue la même plaisanterie à une dizaine de bibliothécaires atterrés. Qu'il faille tout reclasser ou simplement traverser la salle, gare à l'imprudent qui ferait choir par maladresse une de ces voûtes littéraires sur sa pauvre caboche. Quant à la nature du plaisantin, potaches farceurs, constructs fous ou esprit féérique rieur, nul ne sait...

5) Les ligueurs pénètrent dans une salle alors qu'un conteur orque y officie, et que nombre d'auditeurs écoutent, assis sur des tapis, en dégustant des produits orques très sucrés. Des copistes dans un recoin essayent de garder une trace de toute la richesse du patrimoine oral orque. Le conteur est passionnant, les pâtisseries sont vraiment spéciales, bref, tout ce qu'il faut pour distraire les joueurs du cours de leur mission.

6) Un vendeur clandestin du clan Nori Kami va se faire coincer par deux costauds du clan Leahbar. Que feront les ligueurs? Rester neutre, aider le gobelin à s'enfuir, ou lui couper la route...

Les Zones Désertes

1) Un campement dans un recoin, sous un escalier, abandonné depuis plusieurs jours. On peut y récupérer un saucisson bien sec et un sac de couchage.

2) Dans un endroit perdu au fond d'un boyau inusité, un lecteur momifié lit à jamais un traité sur les coiffes féminines traditionnelles de la basse Akkylanie.

3) Un livre tombe bruyamment derrière un de vos ligueurs. Qui l'a renversé?

4) Céliandre, le chef des moines copistes cynwalls, surgit tout à coup, au beau milieu des corridors déserts, un chandelier à la main, et réprimande les ligueurs pour tout le désordre qu'ils sèment et le boucan qu'ils font.

5) Une plume écrit toute seule sur un parchemin : « Vous êtes perdus ? »

6) Alors qu'ils ont en train d'avancer dans un long couloir éclairé, un des ligueurs s'aperçoit que là bas, tout au fond, les lucioles s'éteignent. Un vent froid se met à souffler soulevant des tomes et faisant tourbillonner des feuillets jaunis. Force est de constater que le phénomène se propage vers vos joueurs en une vague de plus en plus rapide. Il est des puissances contre lesquelles il vaut mieux ne pas lutter et vous devriez facilement faire comprendre à vos joueurs qu'il vaut mieux détalé dans la direction opposée. Faites chauffer les dés pour leur faire peur et arrivé à une bifurcation, le phénomène prend un autre chemin.

7) Un plumier aux armes d'Ermold le Noir repose sur une table poussiéreuse. S'il est authentique, il vaut une petite fortune...

8) Tout commence par des cliquetis d'ossements. Ce sont des squelettes brandissant d'étranges lances : ces morts vivants armés de plumeaux étaient jadis au service d'un nécromant sévissant dans le quartier de la Hure. Préposés jadis au nettoyage du manoir de l'Achéronien, ils furent offerts à la bibliothèque par la Ligue de la Seconde Chance.

9) De la lumière ! Alors que voilà un long moment que vos ligueurs s'enfoncent et se perdent dans le dédale obscur des étagères à parchemins, ils croisent un autre groupe en exploration. Il pourrait être amusant de proposer une image déformée de votre propre groupe : même nombre de membres, même nombre de grands, de petits... Mais glissez çà et là des différences : le leader naturel est une femme plutôt qu'un homme, un wolfen est remplacé par un ogre, ... Les deux groupes vont pouvoir s'échanger des informations tout en se jaugeant d'un air suspicieux.

10) L'esprit farceur, décrit dans l'événement 4 des zones à forte population, a frappé cette fois-ci dans une pièce reculée.

11) Une salle oubliée où les livres ont moisie. Sur ce substrat amidonné s'est développé une véritable jungle de champignons, certains comestibles...

12) Une salle très haute avec un puits de lumière. Un cerisier improbable a surgi là dans la tache de lumière.

13) À partir de cet instant, les aventuriers se sentent épiés tandis qu'ils s'enfoncent dans les profondeurs. Ben Ogrim les suit. Le vieil ogre famélique est tout ce qu'il reste de l'équipage de la terrible capitaine Ophélinth, sauvageonne piratesse célèbre pour son amour des autodafés. Mais si l'on met la main sur le rescapé et qu'on l'écoute, il racontera que la dame ne brûlait pas tous les ouvrages et qu'elle s'en serait constitué un véritable trésor de guerre. Et elle l'aurait enterré là ! Quelque part ! Avant de passer par le sabre les pauvres bougres qui connaissaient son secret... Voilà des années que Ben, jadis petit mousse à bord du « Brûle Pourpoint », erre entre les étagères sans jamais trouver la sortie.

14) Alors que les ligueurs négocient un escalier sans rambarde surplombant un gouffre vertigineux, ils aperçoivent des silhouettes sinueuses sur une coursive opposée. Le vide les empêche de s'approcher, mais pendant un temps, les deux groupes s'observent. Les inconnus sont longilignes, inidentifiables, ils semblent glisser sur le sol et sont sans éclairage. Après avoir un instant toisé vos joueurs, ils s'engouffrent dans un boyau inaccessible...

15) Alors qu'une pile de livre bascule et se répand, les ligueurs mettent à jour l'entrée d'une petite salle, une véritable caverne d'Ali Baba : conserve de la mère Poulpard, bière keltoise, viande séchée, sac de couchage en duvet d'oie, quelques globes alchimiques, torches, chandelles, briquets. Si les aventuriers ne se dépêchent pas, ils sont pris sur le fait par des gobelins du clan Nori Kami, propriétaires de cette cache.

16) Le Maleficorum Scriptorium est un livre hautement maléfique, à tel point qu'on lui a mis une « muselière ». Enfermé dans sa salle, il attend qu'on le libère, et il est suffisamment puissant pour tromper les joueurs, leur faire croire qu'il est le volume qu'ils recherchent et les pousser à ouvrir la boucle qui scelle sa reliure. A peine libéré, il se déchaîne, noyant les ligueurs sous un déluge d'opus et de bouquins, il couronne un véritable golem de livres qui les prend en chasse, renversant les étagères comme des dominos. Peu importe les coups ou les balles, le Scriptorium est indestructible. La seule chose qui pourrait le calmer est qu'un des ligueurs escalade le golem et referme le grimoire.

17) Les portes sont des choses assez rares dans la bibliothèque. Si les ligueurs arrivent à trouver le mécanisme de celle là, ils débouchent dans une salle abritant sous ses voûtes naturelles une véritable nurserie d'étoiles. C'est une des pièces secrètes où les Leahbar élèvent leurs lucioles jusqu'à leur maturité, un enchantement lumineux, comme une pluie de vives étincelles qui se heurtent et se posent sur les joueurs.

La Véritable Nature de la Bibliothèque:

Les boyaux de la bibliothèque semblent infini parce qu'ils le sont. Tous ces livres, ces lecteurs, cela crée une sacré charge émotionnelle, le genre de chose propre à titiller le sommeil de Désir. Le dieu assoupi rêve de la bibliothèque, de ces corridors sans fin et tapissés d'opus. Plus on s'enfonce dans les profondeurs, plus la réalité devient ténue, les livres ne recèlent parfois qu'un seul mot répété à l'identique sur deux cents pages.

Parfois les histoires elles même prennent corps, comme le diable que certains prétendent avoir croisé. Le Brûleur de Psaumes, silhouette entourée de fumée, corps carbonisé, comme passé par le bûcher et revenu de l'enfer des Griffons. Il grillerait des feuilles de bouquins comme d'autres grillent des cigarettes.

D'autres sections subissent l'influence plus ou moins discrète du Dormeur...

Les Factions en place:

Le Rag'narok se joue aussi au cœur de ce sanctuaire. Si les Leahbar sont des agents assez évidents de la Lumière, les usuriers sont eux derrière l'autorisation de « Gourmet » Pavol d'ouvrir son restaurant, sous ses dehors affable à l'extrême avec ses clients, l'ogre se renseigne sur tout et sur tout le monde pour le compte de la Ténèbre. Quand au clan Nori Kami, ils sont les yeux du Duc dans toute cette pagaille.



INFECT (tirez 3 fois 1 dé 6)		Accompagnement	
1	Escargots vivants	Sauce aux fraises	Patates mal cuites, frites molles
2	Foie vert dessous, noir dessus	Baignant dans de l'huile froide	Spaghettis pâteux aux bouts brûlés
3	Volaille syhar génétiquement trafiquée	Façon goulasch à la naine	Etuvée de racines akkyshanes
4	Cuissot de vieux solitaire wolfen	Sauce au tabac froid avec des mégots	Cœurs de céleris et endives bouillies
5	Hachis d'insectes daïkinee	En papillotes gobelines explosives	Choux fermentés au vinaigre
6	Poisson qui pue la marée	À la wolfen (cru et qui court encore)	Gruau de la gadouille
NORMAL (tirez 2 dés 6, attention à l'ordre, trois fois)		Accompagnement	
11 12	Rôti de porc/ sanglier / razorback	Aux aïelles / russules / cèpes	Cèpes / mousserons / girolles
13 14	Cuissot de renne / chevreuil	Coulis de mûres / framboises	Choux
15 16	Pieds de porc/ sanglier / razorback	Vinaigre et miel / pignons	Purée de carottes / pommes de terre
21 22	Renne / veau / bœuf bouilli	Aux pruneaux / armagnac	Oignons frits et clous de girofle
23 24	Insectes frits	Au jus de légumes	Navets
25 26	Rognons	À l'hydromel	Pommes rôties et pignons de pin
31 32	Foie de renne / de veau / de boeuf	Au vin (marchand de vin)	Pâtes à la crème / au fromage
33 34	Lapin	À la moutarde	Haricots
35 36	Volaille	À la crème	Épinards
41 42	Jambon braisé	À la béchamel (+ fromage)	Tomates et poivrons
43 44	Gras double	À l'ail (rose) / échalottes	Lentilles
45 46	Tripes	Farci	Pois chiches
51 52	Langue de renne / de veau / de boeuf	Au roquefort	Marrons (+ oignons)
53 54	Truite / poisson de rivière	Aux arachides	Petits pois paysanne
55 56	Pigeons	À la purée d'olives noires (tapenade)	Ratatouille
61 62	Sole / poisson de mer	À l'oseille	Topinambours à la crème
63 64	Moules / Crustacés	À la menthe	Riz
65 66	Œufs	Au curry / tandoori	Semoule
EXCELLENT (entrée, plat principal et dessert)			
1	Tartare de requin aux deux coriandres, soupe d'avocats et son glaçon au piment syhar.	Magret de canard fumé et rôti au thé vert, gaufre au maïs et packshoi Zuog étuvé	Légèreté d'ananas en trois textures
2	Nems au foie gras et truffes d'été sur salade de choux de No Dan Kar.	Le Suprême de poulet d'Allyvie au caramel d'épices et son riz sauté	Cannelloni aux parfums extrême et son sorbet gingembre
3	Trilogie de soupes glacées à boire de bas en haut	Filet d'Omble Chevalier au beurre d'encre, légumes "crus-cuits", bulots aillés	Galette de risotto au safran, poire pochée et son sorbet
4	Carpaccio de champignons au parmesan, olives et basilic des Champs.	Foie de cerf keltois fondu à la fleur de sel et jus acidulé aux baies sauvages ...	Tarte chaude aux figues, air d'amande, glace au balsamique et caramel de vin akkylannien muté aux épices
5	Foie gras mi-cuit au rhum et à la vanille des Immobilis, chutney de mangue du Qui-thayran.	Dos de Cabillaud migol rôti sur sa peau Pomme de terre écrasée à la fourchette, à la fondue d'herbes et pelure frite comme des chips. Jus d'oignon aromatisé à la girofle, air de persil	Brioche tiédie, perle de pommes au Larmes de Tourbes, glace marron et caramel au beurre demi-sel
6	Crème de potimarron, mousse de lait aux quatre épices	Le saumon « bûcheron » au sirop d'éradle, champignons des bois et pommes écrasées	Soupe chaude au chocolat "Vanius" mousseux à verser au moment, glace vanille des îles Immobilis.

TAVERNIER,

À BOIRE Boissons diverses et règles d'éthylisme

Les boissons présentées ici sont suivies de deux indices entre parenthèse: d'une part leur **rareté**, (C) pour commune, (P) pour peu commune et (R) pour rare, ce qui permettra au Mj de fixer un prix; et d'autre part le **degré d'ébriété** nécessaire pour utiliser les règles d'éthylisme ci contre.

LA BIÈRE

1	La Pisse de Chèvre (C,1) claire et sans saveur, qui n'a d'attrait que son prix dérisoire...
2	La Chaude Pelisse (C,2) une bière rousse et mousseuse. Du gingembre et des épices aphrodisiaques entreraient dans sa composition...
3	L'Accroc (C,2) aux arrières goûts métalliques, la préférée des mercenaires et des miliciens...
4	La Bière de L'Ane Caine (P,2): reconnaissable à son étiquette frappée d'un inquisiteur du Griffon ventru, chevauchant un âne.
5	La Kaïber Spécial (P,4) qui fera de vous un zombie d'Achéron avec ses 28°
6	L'Ecume d'Ynkaro (P,2) aux saveurs exotiques, brassée par des trappeurs demi elfes, aux frontières des jungles de Quitaryan.
7	Le Cheval Vapeur (R,3) une mousse puissante et rude comme les pentes des monts Aegis, brassée par la confrérie des nains du même nom. Par un procédé alchimique unique, elle a la faculté de faire cracher au buveur des panaches de vapeur par les oreilles, le nez ou la bouche.
8	La Drueness (P,3) une bière noire comme le cœur d'un Fomor et forte comme un coup de masse de minotaure. Elle est brassée, dans le plus grand secret, par une petite communauté Drune de Cawallon.
9	La Mille Scies, Sang soit Sang IV (R,2) Aimée des Dévoreurs et des tortionnaires...
10	La terrible Bière à l'Oseille , (R sauf à la Bonne Pioche, 2) invention d'Unamano qui si elle fait vomir 90% des buveurs, devient vite une véritable drogue pour les 10% restants... Ce serait le bonheur si elle ne vous teintait pas les dents d'un beau vert pâle
11	La Kar Noz littéralement « la joie des profondeurs » brassée avec des champignons par des nains désespérés de n'avoir ni malt, ni houblon, cette brune vous donne gratuitement le don de buveur « désinhibé », mais attention, on la surnomme aussi « la patte du Despote »...

SPECIAL: LE SAHAR

le Sahar (R sauf au Kraken,5) est un poison violent, qui ingéré, peut provoquer la paralysie des organes internes, ce qui est convenons en fort malséant... Il faut bien être un fichu goblin pour distiller à partir d'un poison un cocktail à la mode. Ainsi, le petit octopode jaune qui s'agite tout seul au fond de votre verre, sécrète un antidote tout à fait efficace. Ce beau liquide bleuté vous descend dans le gosier comme le Pape Innocent en culotte de velours. Et le plus singulier c'est quand la bestiole commence à vous chatouiller le pancréas.. Bon dieu, j'en frissonne encore...

BOISSONS SANS ALCOOL

1	La Gazouze (P,0) fabriquée par l'Alchimile et aimée des enfants, cette poudre jaunâtre transforme un verre d'eau en ancêtre de la limonade.
2	Le Thé Noir de No Dan Kar (P voire R,0) Lorsque Miceliom vit arriver sa cargaison de thé intégralement pourrie, le négociant gob ne s'affola pas et inventa une fable comme quoi l'on buvait le thé comme ça dans les lointaines terres des Rats. Depuis le thé noir est une coqueluche des salons de la Ville Haute, ce qui fait doucement sourire les majordomes gobelins ...
3	Lhassi des Terres Rouges (P,0) du lait fermenté parfois aromatisé aux fruits des forêts de Quitaryan.
4	Arc-en-Aarklash (C à R,0) Grand jeu de certaines tavernes : obtenir un dégradé de goûts et de couleurs, sans prendre des ingrédients d'une même provenance. Par exemple, pour l'Arc-en-Aarklash sanguin : une couche de lourde sève sucrée et brune daïkinee, une rouge de tomates des Champs, une orangée d'Allyvie, une citronnée de Laverne... Mais en cherchant bien, vous pourrez commander un Arc-en-Aarklash bleu (composé de sirops sucrés de fleurs) ou un Spécial Arc-en-Aarklash avec les vraies couleurs de l'arc-en-ciel.

RÈGLES D'ÉTHYLISME

Avant de laisser un personnage picoler, calculez donc son **taux de sobriété** en ajoutant ses Pdv, sa TAI et sa PUI (ce qui donne 6 pour un goblin normal et 13 pour un ogre). Un personnage n'ayant pas mangé voit son taux baisser de un. Chaque consommation ajoute son **degré d'ébriété** à la suivante : 1 pour un alcool très faible, 2 pour de la bière ou du vin, 4 pour du cognac akkylannien, 6 pour du sahar distillé etc...

A chaque fois que le degré d'ébriété dépasse le taux de sobriété, le personnage change d'état, comme si on comptabilisait des niveaux de blessures. (Ainsi un goblin ayant bu 3 bières totalise 6 degré d'ébriété, et va passer à l'état « Pompette » dès la prochaine consommation alcoolisée.)

Niveaux d'ébriété :

Normal : aucun modificateur

Pompette : 1 degré d'intimité gratuit pour qui voudrait tenter une interaction sur le PJ.

Ivre : -1 à toutes les actions

Cuit : 2 degrés d'intimité gratuits pour qui voudrait tenter une interaction sur le PJ. -2 à toutes les actions. MOU divisé par 2

Raide : incapacité

LES DISTILLATS

1	Cognac Anthracite de Carthag-Fero (P ou R, 5)
2	Les Larmes de Tourbe de Naël Tarn (P, 5 ou 6) Cet alcool ambré vient du grain et des hautes landes du clan nain des Carn Belg, petites perles d'or pleurées goutte à goutte par les plus célèbres alambics de tout Aarklash.
3	Arak de Poisson du Kraken (C, 4) perd sa limpidité si on l'allonge avec de l'eau.
4	Liqueur de Désir (R, spécial) les liqueurs se suivent mais ne se ressemblent pas. Distillés à partir des fruits improbables des Bosquets Féériques ou du Jardin de Désir, ces alcoolats offrent en prime des rêves « tourmentés ». Les Shakkas Orques en raffolent, et les utilisent dans certaines préparations.

LE DJIN

Cette boisson n'est trouvable que dans le quartier de Soma, et principalement autour du Manoir Cameon. Fabriquée on ne sait comment par les élèves magiciens, elle renferme une petite étincelle magique (1 point de mana maxi) que le buveur stocke dans son corps et qu'il peut utiliser pour jeter un sort en complément d'une gemme. La charge magique s'évapore dès que le buveur touche une personne vivante, et ceci dans un petit éclair assez douloureux. Il existe un Djin par élément, chacun a une couleur et un goût propre, du Djin de lumière phosphorescent au Djin chtonien et son goût de ferraille en suspension en passant par le Djin de feu qui vous enflamme les tripes. A une exception près, personne ne s'est encore vanté d'avoir dégusté un Djin de ténèbres, bien que cela doive exister...

DONS DE BUVEUR

Accessibles pour 100 PE

Alcool Mauvais: le personnage passe en hargne comme attitude favorable et gagne le signe particulier possédé, dès qu'il passe en Ivre. Abruti par l'alcool, il ne ressent plus la douleur
"kesta toaaa?! Tu m'cherch?"

Alcool Triste: plus rien n'intéresse le joueur ivre à part son malheur. Toute tentative d'interaction avec lui est vouée à l'échec.
"Mais tu peux pas comprendreeeeeeeuh!!"

Courage éthylique: +1 par niveau d'ébriété pour résister à la peur
"kess il a le wolfen, il est pas content le wolfen?"

Désinhibé: chaque fois que le joueur franchi le seuil ivre, il devient une bête festive, torse nu sur les tables, prêt à toutes les effronteries.
lancer un 1d6 : 1) le joueur se réveille aux Mille Pas pour insulte à milicien 2) il se réveille dans une chambre inconnue et ne saura jamais ce qui lui est arrivé 3-6) il se réveille au lit avec une personne du sexe opposé (voire du même sexe si c'est son inclinaison sexuelle). La beauté du ou de la partenaire est à tirer au dé...
" Euh, bonjour euh... Madame???"

Génie Créatif: a pleins d'idées, plus ou moins bonnes (+3 pour les compétences de révolution, mais uniquement pour faire des trucs idiots). ex: créer une catapulte pour envoyer une fille chez les voisins

Meneur 3points d'intimité avec les autres ivrognes, pour les convaincre de faire des choses diverses.
"Allez tous au Manoir Cameon, et prenez les œufs pourris!!"

Roi du naphte: Dès qu'il est ivre le personnage dépense sans compter ses ducats

Trou noir : Chaque fois que le joueur boit, il oublie ce qui se passe. Bien qu'il ne fasse rien de très méchant, il peut s'avérer horrible de se réveiller à côté d'une ogresse nue, ou de se faire appeler par ses amis ligueurs "3 centimètres et demi" après la dernière sortie à la bonne pioche. Des gens le connaissent que le PJ ne reconnais pas, il as des contacts qu'il ne soupçonnerait même pas... Ce qui peut être un bon moyen pour le MJ de jouer les deus ex machina...

Vomito: à partir de ivre, le PJ acquiert une arme de tir naturelle, portée 1/2/3, tout personnage atteint est sonné (il est surpris, voire aveuglé par le liquide et contemple ses habits maculés)

Un personnage ivre possédant le don Vomito génère une peur de 4 pour les personnages ayant l'élégance comme attitude favorable.

LE VIN

1	Les Coteaux de Belle Garde: (P,2) ces crus furent longtemps les vins de messe des hauts dignitaires de l'église du Griffon. Mais suite à une brouille avec l'inquisition, ce nectar n'est plus aimé que par les connaisseurs...
2	Les Vins de Patience d'Allmoon: (R,3) Parfois dans certaines vallées isolées d'Allmoon, le temps est assez clément pour que pousse une grappe, mais elle ne mûrirait jamais si on ne la cueillait pas et si on ne l'aidait pas longuement en intérieur. Les vins de Patience d'Allmoon sont des raretés coûteuses mais inimitables.
3	Le Morgoes de Kel-An-Tiraidh (C,2) surprenant et allongé à l'eau de mer
4	Gelée de vin Keltoise (C,spécial): Le vin chez les Keltois est bien souvent sous forme semi solide, comme de la confiture. Ils la mélange avec de l'eau en plus ou moins grande quantité, suivant qu'ils veulent se livrer à la débauche, se battre, rire ou discuter.
5	Le Résiné Daikinë (C,3) Vin blanc souvent très alcoolisé, amer et parfumé à la résine de pin.
6	Étincelant de Wyde (P,2) Champagne pétillant et pailleté d'or, les meilleurs crus deviendraient lumineux avec l'age.
7	Sombre des Dunes (C,3) faussement shyar, ces vins rouges sont très épicés et souvent miellés..
8	Le Muscat d'Allyvie (C,2) Liqueureux, riche en bouche et plein de fraîcheur, robe vieil or...
9	Vins de Christostom (P,2 ou spécial) tardifs ou non (voir article dans le Trophée)
10	Le Vin de Riz de No Dan Kar (P,3)
11	Pulque orque (R, 3) certes on a connu breuvage plus délicat, mais dans le désert des Terres Rouges, à part faire fermenter du jus de cactus... A réserver aux orques nostalgiques, sinon un jet en discipline à 6 est nécessaire pour ne pas faire la grimace et ne pas déplaire à votre hôte.

RESISTER À L'ALCOOL

Résister à l'Alcool en DIS.

Réaction: seuil 6, un jet en résister à l'alcool permet de diminuer de un point le degré d'éthylisme d'une boisson. chaque pari permet de baisser le degré d'un point supplémentaire.

(exemple en faisant un pari, je peux boire des bières jusqu'au bout de la nuit)

La compétence résister à l'alcool est une compétence "bonus", accessible à divers niveau de métier, elle n'est pas nécessaire pour passer au rang supérieur.

Coupe Jarret (4) Guide (2) Loup de Mer (1 et 4) Bandit (3) Gros Bras (1) Garde (3) Soldat (2) Courtisan (2 et 6) Emissaire (4) Espion (3) Fâcheux (2) Clerc (1) Missionnaire (4) Chirurgien (3)