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-Coureurs , 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 Rotonde 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, ou 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.

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

CADWALLON

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 nourrirent et le soignèrent, 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, Accoutrer 5...
Recroquevillée sur sa dormeuse, en fumant de petits serpents séchés et décapités ou du chanvre pour soulager ses articulations, Ol'Gerswan rêve du temps où elle était une véritable mata-hari, 120 ans en arrière, clone unique, agent de la société Syhare, à Cadwallon. Jusqu'au jour où elle fabriqua son décès de toutes pièces et commença une nouvelle vie sous une autre apparence. Aujourd'hui, méconnaissable et visiblement 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'autres sont de vrais champs de bataille, mouroir 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 monopolise les ressources de la capitainerie pour le plus grand bonheur des commerçants du coin. Spectacle grandiose où les comédiens s'invitent à bord des bateaux amarrés et improvisent 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 Paravents 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 coté l'on grime les spectateurs en goules et en spectres, comme issus des terres ténébreuses d'Achéron.

La Farderie :
Non loin de la Venelle de Croche Sonnaille serpente celle des Lanternes Sales, aux fenêtres étroites, toutes en culs de bouteilles. Dans cette traboule obscure, incendiée de chandelles même quand Lahn est au zénith, on trouve un des plus importants magasins de costumes du Jardin. Habits de théâtre, oripeaux 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 gobelins. Ces faux nez, ces oreilles en pointes sont d'une souplesse étonnante, faits « dans une nouvelle matière qui va tout révolutionner ».

Pour quelque ducats, la vieille Ol'Gershwan quitte sa dormeuse, 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 renarde 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 Kaïber » ou « la Tour de Kaiber » voire « le Château 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'Acheron/ de Kaïber...
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", "Uluhutc 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 daïkinees, 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 Drunes 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 complainte du muet".
6	Des musiciens de plusieurs origines essayent de jouer ensemble dans un esprit d'entente entre les peuples.

Le Vendeur de Sonnailles

Le Vendeur de Sonnaille est entre le barde errant et le mage musical. Il traîne de part le monde, avec dans sa musette moultes 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 tympans comme de gros matous s'enrouleraient dans les jambes de leur maître.
Certains Vendeurs de Sonnailles 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 Sonnailles…
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'enchante. 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 valses, 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 sonnailles 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 fatiguées 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 soie 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 tache 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 réprouvant 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 moufles 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 ravageaient 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'Akkylannie 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 a de brèves crises de furie, mais se faire des amis de ces deux là pourrait toujours être utile si vos ligueurs ont un jour besoin d'étincelles et d'artifices pour habiller un de leurs mensonges….

Profession TROUBADOUR

Le Troubadour est un barde. Conteur, 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 : Distraire/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.
Equipement : 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 Septobre :
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, resplendissent 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 sacripants 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 horrifiques.
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 Fero, 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-Coureurs :
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 galopeurs 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-Coureurs 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 Coureurs 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 habités 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 mélopée, 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 bourbier 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'Alchimile, les yeux gonflent, on s'étouffe et seul un souffleur gobelin 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 après un bref regard implorant, il se tapit apeuré sous la houppelande de cuir d'un des joueurs...

La Ferme :
Zampano vend bien plus que des singes libidineux. Marmouset cambrioleurs, chimpanzés 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 incompétents 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 ocres 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 coté 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 akkylanien 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 coligueurs, 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 paître 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'akkylanien, 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 étau. 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... »
Fantasme 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 Sonnailles

Rang 1 : Guetter/DIS. Survivre/OPP. Voie de la Magie (Sonnailles). 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 : Distraire/OPP. Accoutrer/ELE. Parer/ELE.
Rang 5 : Petite Rimaille Personnelle. Au terme de recherches, le vendeur de sonnaille 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 Sonnailles 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 : Sonnaille
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 : Sonnaille
Difficulté : MAI
Cible : Personnage
Portée : 3
Durée : Une heure
La sonnaille 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 : Sonnaille
Difficulté : 7
Cible : Personnage
Portée : zone de contrôle
Durée : 2 tours.
Cette sonnaille 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 : Sonnaille
Difficulté : 7
Cible : Personnage
Portée : une ville
Durée : à la discrétion du Maître de jeu, tout dépend de la densité de peuplement.
La sonnaille 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 comptines de quatre vers maximum. Dans les légendes barhanes, certaines auraient même traversé un pays entier…

Romance Sylvestre
Coût : 3 (AIR)
Voie : Sonnaille
Difficulté : 7
Cible : Personnel
Portée : Personnelle
Durée : Une heure.
Cette sonnaille se sifflote 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 sonnaille 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 : Sonnaille
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.