

Sarophagos

The background of the page is a dark, atmospheric illustration. It depicts a cavernous or subterranean space filled with gnarled, ancient tree roots and thick, mossy vegetation. The scene is dimly lit, with a primary light source from the bottom center casting a warm, yellowish glow. Several vertical, glowing green pillars or structures are scattered throughout the lower half of the image, providing a stark contrast to the dark surroundings. The overall mood is mysterious and slightly ominous.

Auteur : Chuz



Avertissement

Ce produit n'est pas achevé: il ne contient pas de caractéristiques de personnages ou de monstres, ni même ne décrira toutes les règles gérant la magie ou la folie, par exemple. Toutefois ces règles peuvent se trouver dans d'autres suppléments D&D ou Pathfinder. La raison en est que l'auteur joue selon des règles qui lui sont propres, et n'avait aucune envie de retranscrire ces règles en système D&D, puisque cet ouvrage est le fruit d'un travail bénévole qui a surtout été fait pour lui et son groupe de joueurs, et qui vous est offert en partage. Mes excuses aussi aux illustrateurs et illustratrices, dont je n'ai pas retrouvé les noms. Qu'ils sachent seulement que je ne gagne pas d'argent sur leur dos, puisque ce produit est distribué gratuitement.

A plusieurs reprises, ce supplément mentionne Trembleterre et la Mangrove Maugré. Ces endroits seront décrits dans deux suppléments à part. Les cartes géographiques seront compatibles, puisque les trois endroits se trouvent dans la même région, région que vous pourrez aisément placer dans votre monde de campagne favori.





Avant, il n'y a pas si longtemps, le temps d'une vie d'arbre... le monde était différent. L'harmonie régnait entre les mortels et la nature. Les elfes y veillaient, et la nature procurait aux différents peuples ce dont ils avaient besoin. Ce n'est pas comme aujourd'hui, où nous devons batailler ferme pour la moindre stère de bois de chauffage. Où nous devons veiller sans relâche à l'orée de la Bruyère, de crainte que la forêt ne s'y installe durant la nuit. Ces maudits mycéliens sont partout, proliférant, dévorant tout ce qu'ils peuvent pour aider la végétation avide et folle à s'installer, à envahir nos terres, à réduire nos maisons en poussière. Comme ils aimeraient se servir de nos corps comme engrais ! Comme ils aimeraient faire disparaître jusqu'au souvenir des mortels qui habitent ce monde !

Ce ne fut pourtant pas toujours ainsi. Il y a deux siècles, la terre était à l'agonie. Plus aucun buisson ne paraissait à sa surface, et aucun bourgeon ne poussait sur les branches desséchées, car le Mal avait drainé presque toute vie de ce monde. Il fut repoussé au prix de grands sacrifices et de hauts faits, dont peu sont encore chantés par les trouvères. Tout ce dont on se rappelle, c'est qu'hommes et elfes combattirent vaillamment côte-à-côte, et ils vainquirent le Mal. Ce Mal que même les dieux avaient fui, abandonnant les mortels seuls face aux ténèbres qui s'apprêtaient à engloutir le monde. Mais ce fut une victoire au coût impossible à payer : la terre était exsangue, et la vie presque éteinte. La paix était revenue, certes, mais le monde était trop épuisé pour s'en réjouir. La terre ne produisait plus rien, et les mortels étaient proches de l'extinction.

Alors, puisque les dieux les avaient quittés, ils firent appel à ce qui restait : les arbres. Ils présentèrent leurs suppliques aux sylvaniens et aux dryades. Et la nature leur répondit. Un pacte fut conclu, et une magie sans précédent fut déployée : l'énergie de la vie se répandit à nouveau sur le monde, par le biais des mycéliens, ces racines-champignons se reproduisant en quelques heures seulement. Les arbres repoussèrent, plus grands et plus forts qu'auparavant. Les bêtes s'adaptèrent à ce nouvel environnement, et grandirent elles aussi. De nouveaux animaux firent leur apparition, dont certains de la taille d'un chêne, et se multiplièrent.

L'histoire faillit se terminer de belle façon. Malheureusement, il n'en fut rien. Après quelques décennies, la nature, qu'on appelait désormais Obad-Haï, se rebella contre l'homme. Elle semblait décider à recouvrir la terre entière, sans limite, mais les hommes s'y opposèrent, tenant à leurs fiefs. Devant leur refus à le laisser s'épanouir, Obad-Haï répliqua vite et fort. La nature s'anima, car elle était bien plus puissante qu'elle ne l'avait jamais été. En deux siècles, un certain nombre de sylvaniens s'étaient éveillés, et appelaient à eux toute la gente sylvestre. Elfes et killoren se joignirent à eux pour combattre les humains. Les dryades, plus sages, jouèrent les médiatrices, et tâchèrent de renouer les liens entre Obad-Haï et les hommes. A certains endroits, là où les anciennes alliances avaient été les plus fortes, la diplomatie réussit partiellement. On appelle désormais ces fiefs les Baronnies Frontalières, et Obad-Haï les respecte, ne cherchant pas à les envahir. Les autres civilisations humaines, en revanche, celles qui se sont éloignées des anciennes traditions, subissent l'assaut continu de la nature en furie... Elles ont trouvé de l'aide en les élémentaires de ce qu'on nomme la Bruyère, ces terres où Obad-Haï ne peut pénétrer facilement. Les élémentaires de la Bruyère semblent opposés à la forêt, bien que nul ne sache pourquoi. Quoi qu'il en soit, quand ils se lèvent pour s'opposer aux arbres furieux, la terre tremble, s'ouvre et crie, et il n'est pas bon pour les simples mortels d'assister de près à un tel combat de titans...





CHAPITRE I : GENERALITES

1.1. LES PEUPLES DE SAROPHAGOS

LES HUMAINS

Les humains se divisent globalement en deux catégories. Ceux des Baronnie Frontalières sont encore, pour la plupart, respectueux des anciennes traditions. Ils ne vénèrent plus les esprits des bois comme auparavant, mais ils les craignent et les respectent. Ils accordent encore de l'importance aux anciens serments, à la chevalerie (devenue presque inutile tellement les forêts sont denses), ou la loyauté. Les hommes là-bas sont forts, car ils sont solidaires grâce à un système féodal fort ancien. Le roi Velassar règne sur de fiers barons dont les ancêtres ont combattu le Mal en compagnie des elfes, et il reste certains elfes pour s'en souvenir. Les relations entre les deux peuples ne sont pas au beau fixe pour autant. En fait, on est en pleine guerre, ou peu s'en faut. Les elfes refusent souvent de quitter les forêts, et n'autorisent pas les hommes à s'y aventurer. De ce fait, les dryades et les rôdeurs de l'Ordre du Lierre sont les seuls à pouvoir tempérer les ardeurs de chacun.


A l'opposé des Baronnie, les Cités Franches sont les fiefs ayant rompu leurs contacts avec Obad-Haï, se réfugiant en Bruyère. Leurs habitants, qu'on nomme les Francs, ont tourné le dos au passé, et misent sur l'avenir pour reconstruire leur civilisation. Ils ouvrent les bras à la technologie et au commerce, cherchant à construire un monde meilleur et plus indépendant que les Baronnie. Les mentalités ont elles aussi évolué, et on voit l'émergence de la bourgeoisie, ainsi que de pratiques telles que le mercenariat. En fait, l'argent remplace ici la hiérarchie.



Tout n'est toutefois pas aussi net, et certaines Cités Franches sont plus ou moins vassales de barons. D'autres Cités Franches refusent la technologie, et par conséquent sont plutôt en paix avec Obad-Haï, acceptant elfes et dryades en leur sein. A l'inverse, certains barons sont obligés d'envoyer des expéditions dans les bois pour récupérer diverses matières premières, quand les elfes refusent de les leur fournir. A tel point qu'il est assez difficile de tracer une frontière nette entre les Baronnie et les Cités Franches. On constate les mêmes paradoxes au niveau des individus : certains Baronniaux achètent des mousquets et des bombardes aux Francs, par exemple. Mais, jusqu'ici en tous cas, il existe une certitude : peu importe leurs différences, tous les hommes s'allient en cas de menace d'Obad-Haï, pour la simple raison qu'il n'en reste plus assez. Si cette alliance se brise un jour, l'humanité disparaîtra probablement en moins d'une décennie.

LES GNOMES

On a peu de souvenirs du rôle des gnomes lors de la guerre contre le Mal, car c'est un peuple discret, qui préfère laisser parler ses accomplissements pour lui. Or, ses accomplissements sont nombreux en cette ère de misère : en effet, leurs inventions technologiques participent à l'espoir de voir émerger une nouvelle civilisation glorieuse, tous peuples confondus ! Pour ne citer que la plus fameuse, les





ornithorions, des machines volantes à pédalier permettant de voyager jusqu'à la cité voisine sans craindre les attaques d'Obad-Haï. Le peuple gnome vit donc principalement dans les Cités Franches, souvent regroupés entre eux car peu nombreux, mais ne refusant évidemment pas la compagnie des humains, qui restent leurs meilleurs clients.

LES ELFES

Après avoir rejoint Obad-Haï, les elfes ont renoué avec leur nature, celle d'êtres sylvestres. Leur peau tend sur le vert, leurs cheveux rappellent des racines ou des lianes, et des plantes poussent sur leur corps, quand ce ne sont pas des cornes ou d'autres attributs rappelant le monde sauvage. S'ils restent assez longtemps au même endroit, des fleurs ou des herbes commencent à y pousser, et beaucoup d'entre-eux ont un lien plus ou moins profond avec les plantes de leur environnement direct. La majorité des elfes n'aime pas beaucoup les humains et les gnomes, mais ce n'est pas une généralité. Chaque tribu, étant affiliée à un rôle particulier, a sa propre opinion, et il arrive même qu'il y ait des opinions différentes au sein d'une même tribu. Ces divergences sont toujours résolues dans les plus brefs délais, car la forêt est un univers dangereux, même pour les elfes, qui ont intérêt à rester unis s'ils veulent survivre. Inutile de préciser qu'il n'y a que des elfes des bois à Sarophagos.

LES SANGS-MELES

Cette dénomination rassemble les enfants d'humains et d'elfes, et d'humains et de dryades. Les deux types de métis ont des capacités semblables (celles des demi-elfes). Les sangs-mêlés ont une vie difficile, pris entre l'inimitié que se vouent les peuples de leurs deux parents. Au mieux, ils sont vus avec méfiance, au pire ils sont traqués ou bannis. Leur cœur même est tiraillé entre les mœurs humaines, et l'appel de la forêt. Même quand ils choisissent un camp, on leur rappelle sans cesse qu'ils seront à jamais différents... Il arrive que les sangs-mêlés se rassemblent pour quelque temps, mais chaque individu est déraciné, et aura, un jour ou l'autre, besoin de partir en quête de lui-même, car le chemin est différent pour chacun d'entre-eux. Les demi-elfes ressemblent à des humains élancés et fins, quoiqu'occasionnellement leur héritage elfique refasse surface (branches ou autres). Les demi-dryades, quant à eux, ressemblent à des humains aux cheveux verts, aux yeux en amandes et aux pieds et mains tachetés de vert, comme s'ils avaient traîné dans de l'herbe humide (parfois leur visage est aussi tacheté, comme des taches de rousseur vertes).

LES FERAUX (*Wayfinder's Guide to Eberron*)

Entre l'homme et la bête, les origines des féraux se sont perdues dans le temps. Certains disent que ce sont des hommes dont la rage s'est emparée, et ne les a jamais quittés. D'autres, que c'étaient en réalité des bêtes, des lycanthropes, dont le sang s'est affaibli, ou au contraire, qui ont pu être assez forts pour reprendre une apparence presque humaine. Une chose est sûre : la sauvagerie est leur héritage. Impulsifs, violents, chaotiques, les féraux ne s'intègrent pas très bien parmi leurs semblables. En fait, ils sont souvent plus à leur aise dans les forêts impitoyables d'Obad-Haï. Les killoren les traitent presque en égaux, et les elfes les tolèrent. Pourtant, ils ne connaissent pas la sérénité de ces deux peuples. En eux bouillonne une sauvagerie que rien ne pourra jamais éteindre. Aussi certains se sentent-ils plus à l'aise parmi les humains, ou à cheval entre les deux mondes. Souvent les féraux vont et viennent entre Bruyère et nature, étant souvent sollicités pour combattre pour un camp ou l'autre. Beaucoup deviennent mercenaires. Un féral ressemble à un humain bien charpenté, à la pilosité développée, aux muscles saillants et aux dents pointues. Quand la rage s'empare d'eux, leurs pupilles se fendent.



LES KILLOREN (*Races of the Wild*)



A l'origine membres du peuple des fey, les killoren se sont séparés du Songe lorsqu'Obad-Haï a commencé à envahir toute terre connue. Alors que le Songe lui-même était menacé, les fey ont dû faire un choix difficile. Pour la plupart d'entre-eux, ce fut l'exil. Ils se réfugièrent dans les songes mêmes de la forêt, puisque la forêt n'était plus un asile sûr pour eux. Les killoren, eux, décidèrent de devenir la forêt, pour influencer ses songes. Ils devinrent donc une partie de l'essence même d'Obad-Haï. Ils mirent plusieurs années à se remettre du choc et à s'accoutumer à leur nouvelle nature, mais depuis peu ils sont à nouveau maîtres de leurs moyens. Il leur reste maintenant à savoir quelle orientation donner à la forêt, pour autant qu'ils puissent l'influencer. L'approche de certains killoren est de tenter un rapprochement vis-à-vis des humains et des féraux, mais tout autant de leurs frères et sœurs sont

enragés, et veulent détruire les humains jusqu'au dernier. La plupart restent en contact distant avec leurs cousins feys.

LES DRYADES (*Tall Tales of the Wee Folk*)

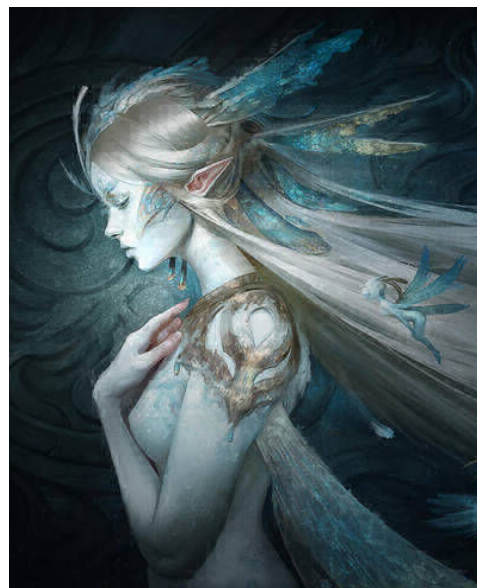
Quand la forêt se dressa, tous ses enfants devinrent avides de vengeance. Que ce soient les sages sylvaniens, les elfes joviaux ou les faunes hédonistes, soudain, tous voulaient goûter au sang. A travers cette folie, les dryades, en tant que mères de la forêt, se firent un devoir de garder la tête froide. Et puisque personne d'autre ne voulait le faire, elles abandonnèrent leur forêt bien aimée pour aller voir les humains et les gnomes. Comme la situation n'avait pas l'air de se désamorcer, elles s'installèrent chez les hommes, afin de servir d'intermédiaires. Elles leur apportèrent beaucoup, grâce à la magie druidique. Mais aujourd'hui encore, elles sont vues avec suspicion, et sont souvent les premières à subir la colère des hommes lorsqu'ils souffrent des actions d'Obad-Haï. Alors qu'au fond d'elles, elles n'ont qu'un désir: pouvoir regagner leurs forêts chéries, où résident leurs arbres-cœurs.

LES HSIAOS (*Tall Tales of the Wee Folk*)

Originaires du Faering, les hsiaos ressemblent à des hibous de la taille d'un gnôme, et ils parlent comme les mortels. Ce sont d'ailleurs des puits de science, et des enchanteurs reconnus. Quand les feys furent agressés par la rage aveugle de la forêt, les pertes furent nombreuses. Les faunes cédèrent à leurs pulsions et devinrent les hommes-bêtes. Les farfadets et autres leprechaunes étaient bien trop faibles pour survivre, et les pookas allèrent se cacher au fond des bois, redevenant des bêtes sauvages. Seuls les plus forts et les plus sages de Faering survécurent. Les plus forts étaient les sidhes. Les plus sages furent les hsiaos. Ce sont eux qui proposèrent de se retirer dans les rêves d'Obad-Haï pour survivre. Ce fut fait, mais depuis, les hsiaos se sont portés volontaires pour voyager entre le Songe et le monde des mortels, afin de suivre les événements et de porter les nouvelles, notamment à leurs frères et sœurs killoren.

LES SIDHES (*Tall Tales of the Wee Folk*)

Pour qu'un seigneur sidhe quitte l'abri du Faering, les circonstances doivent être exceptionnelles. En effet, ce sont les seigneurs du peuple fey, et peu de mortels en ont contemplés. La noblesse des sidhes transparait dans leurs traits, et le moindre d'entre eux a une beauté, une dignité et une grâce que rien ne peut altérer. Ils sont souvent arrogants et fiers, mais ils peuvent l'être, car nulle créature en ce monde ne leur arrive à la cheville. Et s'ils peuvent se montrer froids voire cruels, ils savent se montrer généreux envers ceux qui les ont aidés. Leur maîtrise de la magie reste inégalée, peut-être parce qu'ils peuvent vivre plusieurs millénaires, avant de tout simplement décider de mourir pour se réincarner dans une autre enveloppe.




LES ARACHNEAS

Dans les profondeurs d'Obad-Haï, voire sous terre, rôdent les arachnéas. Après la guerre contre le Mal, elles se sont terrées, car elles étaient dans le mauvais camp : celui qui fut vaincu. Pendant deux siècles, on n'a pas revu une arachnée à la surface. Mais leur retraite forcée ne fut pas inutile. Car sous terre, les arachnéas découvrirent un danger pire qu'Obad-Haï : les morts ne reposent plus aussi paisiblement qu'on le croit, et sous le bois, sous la roche, ils s'agitent. Les arachnéas commencèrent par étudier ce qu'il se passait, et quand elles finirent par comprendre, elles réalisèrent que la découverte était trop importante pour la garder secrète. Car cela ne pouvait signifier qu'une chose : le retour du vieil ennemi... Le Mal. Or les femmes araignées se rappelaient que le Mal avait failli détruire le monde, elles comprises, et elles ne reproduiraient pas l'erreur de l'aider une nouvelle fois. Alors, elles prirent le risque de sortir de leurs grottes, afin de contenir le réveil de l'ancien adversaire. Partout, elles traquent les secrets qui essaient de s'extirper de la terre et de se répandre dans le monde... ainsi que ceux qui essaient de se les approprier. Ce sont les Gardiennes du Dessous, et elles connaissent les secrets des morts. A défaut d'être appréciées, elles sont respectées et redoutées,

Les Compagnies Aventureuses

Ce sont des groupes d'aventuriers qui agissent pour le compte de l'un ou l'autre seigneur, qu'il soit d'Obad-Haï ou de Bruyère. Une Compagnie est toujours mandatée pour une mission précise, qui est décrite sur la charte qu'ils portent sur eux. Cette charte a tendance à garantir une certaine sécurité aux Compagnies. Certes, ils seront toujours arrêtés par leurs ennemis, mais les aventuriers qui ne possèdent pas de charte sont vus comme des pillards ou des espions, et souvent sommairement exécutés. Tandis que les Compagnies Aventureuses ont une chance d'être emprisonnées contre rançon. Le clan elfique Om'Aja, ainsi que les plus chevaleresques des baronnies (telles que la Sylennie et dans une moindre mesure Carnost), sont même connus pour traiter leurs prisonniers avec égards.



aussi bien par les forces de Bruyère que celles d'Obad-Haï ; mais on s'en méfie aussi, car qui peut garder l'esprit sain à étudier les forces du Mal ?

1.2 LES CLASSES DE BASE

Sur Sarophagos, toutes les classes habituelles ne sont pas représentées. Et certaines des classes habituelles ont une saveur particulière, à cause de traditions locales.

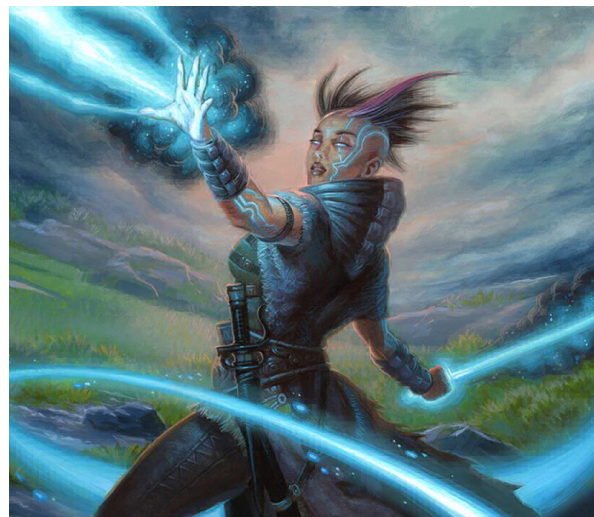
Barbare : les barbares de Sarophagos ne sont pas plus barbaresques que les autres mortels. C'est seulement qu'ils ont été « appelés par la Bête », ce qui est le terme pour décrire un caractère colérique et impulsif, comme on en voit de plus en plus. Ces « barbares » sont parmi les combattants les plus résistants, et peuvent entrer dans une rage destructrice quand ils sont provoqués. La plupart des gens ont tendance à rester le plus possible éloignés des barbares, car ils les redoutent... à juste titre.

Barde : partout où on trouve des mortels, on trouve des bardes, que ceux-ci soient itinérants ou sédentaires ; elfes, humains, killoren ou autres. Les bardes de Sarophagos sont très importants pour la communauté: ce sont eux qui engagent tous les moments d'importance: fêtes, inaugurations officielles, présentations de délégations, mais aussi avant un combat entre deux armées. Ils le font d'une chanson spécialement écrite pour l'occasion, qui présente les protagonistes (sous un jour plus ou moins méritant) et rappelle les enjeux de leur rencontre. Ces morceaux sont plutôt codifiés, et chaque type d'occasion a son rythme propre, même si les variantes permettent d'y ajouter sa touche personnelle. Les bardes qui voyagent avec des aventuriers sont bien entendus tenus de conter les exploits de leur groupe.

Éclaireur (*Codex Aventureux*): les éclaireurs sont des gens qui aiment voyager, et qui ne craignent pas Obad-Haï. A vrai dire, ils s'y débrouillent à merveille. C'est un métier relativement commun, car la nature est hostile, et seul un fou s'y aventurerait sans guide. L'éclaireur n'est pas un combattant d'élite ; son métier consiste en fait à éviter les combats, à lui et son groupe. Il n'est pas non plus un grand orateur: comme le rôdeur, il est plus à l'aise dans la nature à chercher des traces ou dépecer un lièvre pour le repas.

Ensorceleur : à Sarophagos la magie ne s'apprend pas, elle est instinct ou cadeau. C'est dû à la présence autrefois, dans les rangs du Mal, de nombreux magiciens noirs : depuis, toute étude de la magie a été proscrite et abandonnée, jusqu'à ce que ses secrets se perdent. Seule la magie innée des ensorceleurs est tolérée, et encore : ceux-ci n'ont accès qu'à très peu de collègues. Il n'existe donc plus de magiciens en tant que tels.

Il est bien vu, et même attendu, d'un ensorceleur qu'il fasse montre de ses talents quand il est invité, généralement quand la confiance est bien





établie. Un charme bénéfique, même si temporaire, est toujours apprécié. Il arrive que l'ensorceleur de la maisonnée de l'hôte défie l'invité à un petit duel de magie convivial: Parfois, deux ensorceleurs se rencontrant ou décidant de régler un différend se défient sur la place publique, au plus grand bonheur des spectateurs. Ces duels restent toutefois très réglementés: hors de question d'utiliser des sortilèges qui pourraient nuire à l'adversaire.

Druide : les druides sont nombreux et puissants, surtout en Obad-Haï. Les gens de Bruyère s'en méfient énormément et parfois les lapident à vue, à cause de leur lien avec la nature, et aussi de leur lien avec les animaux, qui leur permettent d'utiliser ceux-ci en tant qu'espions. Mais ce sont, avec les chamanes spiritistes et quelques rares rôdeurs, les seuls à pouvoir utiliser de la magie de guérison, ce qui les rend précieux aux yeux de tous. D'ailleurs, le rôle social des druides est aussi de rassembler les communautés en donnant des nouvelles de ce qui se passe en forêt quand ils arrivent dans un village. Par ailleurs, s'attaquer à un druide attire la colère d'Obad-Haï. Il existe toutefois quelques druides parias, ayant décidé de prendre parti pour la Bruyère, voire de rester neutres ; d'autres encore, détruisent la nature pour lui arracher son pouvoir plutôt que de collaborer avec elle.

Guerrier : même si on trouve encore des guerriers à l'ancienne, en armure et à l'arme longue, ceux-ci se font de plus en plus rares. On les trouve principalement dans la noblesse frontalière. Depuis, la majorité des guerriers s'est adaptée au monde moderne : les armures sont inefficaces contre les arquebuses et gênent le mouvement dans les bois ; quant aux armes longues, elles y sont impossibles à manier. D'autant plus que le métal est cher, car rare. Beaucoup de guerriers se sont donc spécialisés dans le combat à mains nues ou à armes courtes, développant parfois des classes de prestige basées sur la rage. D'autres ont opté pour les armes de tir, notamment les armes à feu modernes. Haches, machettes et feux grégeois sont aussi de grands favoris.

D'un point de vue social, l'influence d'un homme se mesure certes à sa position sociale et à son argent, mais surtout au nombre de "héros" (aventuriers à partir du niveau 5) qu'il peut rassembler sous sa bannière. De plus, dans une société martiale telle que celle de Sarophagos, le guerrier est souvent le référent d'un groupe. On s'attend à ce qu'il se présente le premier, et présente son groupe. C'est souvent au guerrier qu'on s'adresse en premier, question d'étiquette. Il est le porte-parole de son groupe, et c'est lui qui présente les requêtes à des tiers. Mais ce respect ne va pas sans obligation: en effet, tant qu'il est sous le toit d'un hôte, un guerrier est sensé aider celui-ci et/ou le défendre, qu'il s'agisse de sa sécurité physique ou de sa réputation... sans quoi ce sera la réputation du guerrier qui en prendra un coup. De plus, si son groupe crée des problèmes, on en imputera la responsabilité au guerrier... quoique ça n'empêchera pas les réels coupables d'être punis.

Moine : après la disparition des dieux, nulle religion ne fut répertoriée jusqu'à il y a peu. Il y a deux décennies, est né le Cénacle. Pas une religion en tant que telle (il n'existe toujours aucun prêtre à ce jour à Sarophagos), mais un mouvement spirituel, le Cénacle enseigne que le sacré se trouve à l'intérieur de tous, et que c'est à chacun de développer son corps et son esprit pour le révéler. Beaucoup de guerriers s'intéressèrent au mouvement, et développèrent un style de combat visant à se transcender. Ils se firent appeler les Moines du Cénacle. Reconnaisables par leurs tatouages en formes d'arabesques et leurs vêtements simples, ils sont vus avec crainte, respect, mais aussi méfiance, car un certain nombre de moines sentent se développer, au cours de leur progression spirituelle, un appel du monde sauvage. Aussi, certains d'entre-eux finissent par partir pour Obad-Haï... Et n'en reviennent jamais.





Rôdeur : c'est une classe fort répandue chez les aventuriers. Les plus réputés d'entre eux sont ceux de l'Ordre du Lierre, composé uniquement de demi-dryades cherchant à garder à maintenir le statut quo par tous les moyens nécessaires. Mais on en trouve aussi dans l'Ordre des Veneurs, les patrouilleurs de la Bruyère. Ils sont gardes frontières et estafettes, un rôle crucial en temps de guerre. Les rôdeurs, comme les druides, sont sensés être les messagers de la forêt, et raconter les nouvelles aux villages qu'ils traversent.

Roublard : les roublards se croisent partout, et comme partout ailleurs, regroupent des gens ressentant souvent l'appât du gain et de l'aventure, sans toutefois la volonté de se retrouver au plein cœur des combats. La plupart des roublards vivent en Bruyère. Ceux préférant la nature deviennent souvent éclaireurs. Mais certains d'entre eux combinent les deux, pour explorer les tumulus des anciens rois enfouis dans la forêt, que ce soit au sein des Compagnies Aventureuses, ou tout à fait illégalement, à leur propre compte.

Chamane spiritiste (Codex Divin) : pour un chamane spiritiste, le monde entier est vivant. Il ne fait pas de différence entre la vie et la mort, car il parle aux fantômes ou aux pierres comme à ses voisins. Il a souvent un rôle de conseiller, d'oracle, mais aussi de guérisseur (car il est le seul à maîtriser la magie de guérison, hormis le druide). Les chamanes les plus fréquents se trouvent parmi les elfes et les orques Wamaruk (voir "La Mangrove Maugré").

1.3 LES CLASSES DE PRESTIGE

Les classes de prestige de Sarophagos viennent d'autres suppléments D&D. Voici les abréviations des suppléments utilisés.

DC: Dragon Compendium (compilation de Dragon Magazines qu'on trouve sur internet)

CM: Codex Martial

CS: Chapitres Sacrés

BNS: Book of Nine Swords

MW: Masters of the Wild

MA: Marches d'Argent

CP: Codex Profane

MF: Magie de Féerune

TM: Tome of Magic

GC: Great City Player's Guide

CD: Codex Divin

CA: Codex Aventueux

GPM: Guide des Personnages Monstrueux



RW: Races of the Wild
EASM: Encyclopedia Arcana Sovereign Magic
CI: Chapitres Interdits
RPC: Ravenloft Prestige Classes
RE: Races of Eberron
CR: Champions of Ruin
GM: Guide du Maître
HH: Heroes of Horror
LM: Libris Mortis
MI: Magic of Incarnum
SH: Shaman's Handbook
GW: Ghostwalk
RR2: Relics and Rituals 2

Les combattants

Beaucoup de combattants optent pour un style de combat léger, souvent à mains nues. On trouve donc les classes suivantes en quantité : Monk of the enabled hand (DC 171), Reaping mauler (DC), Fierce grappler (DC 175), Weightless foot (DC 154), Acolyte of the fist (DC 167), Moine tatoué (CM), Pugiliste intrépide (CM), Poing sacré (CD).

A l'opposé du combat technique, on trouve ceux qui préfèrent utiliser la rage de la Bête : Primal rager (DC 174), Berserker frénétique (CM), Champion de Gwynharwey (CS), Totem rager (MI).



Le refus des armes longues n'est pourtant pas une règle absolue, et certains s'en sortent fort bien avec une arme : Swordsage (BNS), Duelliste (GM), Chantelame (CM), Chevalier protecteur (CM), Preux cavalier (CM), Knight of the Chase (DC), Ghostblade (GC).

Et puis il y a ceux qui préfèrent les armes à distance : Initié de l'ordre des archers (CM), Archer-mage (GM), Deepwood sniper (MW), Archer hors-pair (MA).

Les ensorceleurs

Beaucoup d'ensorceleurs, avec le temps, comprennent que la vraie source de la puissance, c'est de céder à la Bête. Les choix les plus communs sont donc : Rage mage (DC 225), Mage berserker (CM), Mage sauvage (CP).

Mais certains préfèrent apprendre à se contrôler. Cette voie révèle des secrets insoupçonnés sur le corps (quitte à être confondus avec un nécromancien) : Mage du sang (CP), Blood witch (RPC), Osteomancer (DC 340), Flux adept (DC 343), Danseur de sorts (MF).

Enfin, il y a surtout le Sovereign mage (EASM), qui contrôle la terre et la forêt.



Les prêtres

Il n'y a plus de divinités sur Sarophagos. Les seules entités qui s'en rapprochent, ce sont les Vestiges. Une fois qu'ils auront compris la nature de ces entités et qu'ils pourront s'en rapprocher, les héros pourront devenir Prêtre, Scelleur (TM), Apostat Ténébreux (TM), ou Aliéniste (CP).

Les druides

Ceux d'entre eux qui développent leurs pouvoirs magiques se retrouvent vite à la tête d'une puissance effrayante : Seigneur des tempêtes (CD), Earthshaker (DC 205), Sentinelle de Bharrai (CS), Arcane hierophant (RW)

Malheureusement, il y a aussi ceux qui se détournent du chemin de la nature : Fiend binder (DC 180), Saccageur tellurique (CD), Blighter (MW), Maître des vermines (CI), Maître des mouches (GPM), Aliéniste (CP).

Les métamorphes

Qu'ils soient combattants ou druides, souvent l'appel de la Bête se fait ressentir. Alors ils l'acceptent pleinement, et deviennent capables de se transformer en monstres avides de carnage : Animorphe enchantelame (CA), Maître des formes multiples (CA), Maître des bêtes (CA), Guerrier ursidé ou félidé (CM), Bellimorphe (CM), Shen (DC 160), Shaper of forms (DC 198), Géomancien (CD), Moonspeaker (RE), Maître transmogriffiste (CP).

Les roublards

Ceux qui se basent plus sur l'agilité se dirigent souvent vers ces voies : Voleur acrobate (CA), Mystificateur profane (GM), Maître des ombres (GM), Lame invisible (CM).

Les alliés de la nature

Pour celui qui s'intéresse à la nature, il existe une pléthore de voies : Bloodhound (MW), Green hunter (DC), Green whisperer (DC 252), Treefriend (DC 277), Worldspeaker (DC 248), Incarnate (MI), Totemist (MI), Ruathar (RW), Wildrunner (RW), King of the wild (MW), Reachrunner (RE), Verdant lord (MW), Seigneur des animaux (CA), Hiérophante (GM), Eclaireur sauvage (MA), Combattant de la nature (CM), Seigneur des cieus (CS), Justice of weald and woe (CR), Jordeh (RR2), Spirit walker (RR2).





Les adeptes de la mort

L'existence ne s'arrête pas à la mort. Beaucoup le savent, et peuvent contacter le monde des esprits, pour le meilleur ou pour le pire : Thaumaturge (GM), Dread necromancer (HH), Death delver (HH), True necromancer (LM), Palemaster (LM), Tenebrous apostate (TM), Anima mage (TM), Wytch slayer (TM), Dirgesinger (LM), Ghost guide (SH), Healer(SH), Necrocarnate (MI), Night mask deathbringer (CR), Spirit speaker (DC 242), Shade hunter (CR), Eidolon (GW), Eidoloncer (GW), Son of Mirth (RR2).

... et les autres

Il existe une série de possibilités pour ceux qui ne se retrouvent pas ci-dessus : Maître créateur (CA), Artificier gnome (MF), Waker of the beast (DC 325), Ranger knight of Furyondy (DC 98), et le très utile Savant élémentaire (CP).

1.4. LA RELIGION

Lors de la guerre contre le Mal, les dieux ont abandonné Sarophagos. Depuis, plus aucun dieu n'a foulé cette partie du monde, et l'absence totale de prêtres ou de paladins est là pour le prouver. Il existe pourtant deux types de magie provenant de forces supérieures : celle des anciens, et celle des druides et rôdeurs.

Ces derniers font appel à la magie d'Obad-Haï, qui en certains lieux est connu comme un dieu. Ici pourtant, ce n'est pas le cas. Obad-Haï est simplement le nom qu'on donne à la nature. Peut-être sont-ce les esprits de la forêt qui fournissent la magie druidique, peut-être est-ce l'entité connue comme la Bête, ou peut-être est-ce la terre elle-même, une sorte de magie élémentaire. Nul n'a la réponse à cette question, mais nul n'ose élever la voix contre un druide, car ils sont influents, et bénéficient d'un pouvoir considérable, même sans compter le soutien des elfes et des sylvaniens.

Les chamanes quant à eux parlent aux esprits. A les écouter, les esprits des ancêtres. En réalité, tous les esprits : ceux des morts, ceux de la nature, ceux de l'inanimé... Mais les chamanes ne parlent pas des autres esprits au commun des mortels. Ça les rapprocherait bien trop des druides, ou des sympathisants d'Obad-Haï ; voire, encore pire, des plates-bandes des Gardiennes du Dessous (les arachnéas).

Les habitants de Bruyère vénèrent souvent les « petits dieux ». En réalité, ce sont les élémentaires qui s'opposent à Obad-Haï. Mais la plupart des croyants ont besoin de se raccrocher à une force supérieure capable de les protéger de ce qu'ils ne comprennent pas, et un nombre suffisant d'entre eux ont vu se lever la terre sous forme d'élémentaires, pour prendre les armes contre la forêt en mouvement. Aussi un culte s'est développé autour des « petits dieux » locaux – quoique les élémentaires n'en demandent pas tant, pour autant même qu'ils comprennent de quoi il s'agit. Cela n'empêche pas les croyants d'invoquer leur protection, ni de sacrifier des offrandes à l'endroit où on les a vus apparaître. On leur laisse une petite parcelle sauvage dans chaque champ ou potager, on laisse pousser l'aspérule et le sorbier qui sont à ce qu'on dit leurs plantes sacrées, on leur sacrifie des gemmes semi-précieuses, à la lisière des villages on fait des empilements de cailloux sensés stocker la malchance, et on met des petits carillons partout pour que le vent y joue. Bien entendu, aucun dévot des élémentaires n'a jamais reçu de pouvoirs divins.





Un très petit nombre de gens vénèrent un dieu nommé Atropus. Le Clergé d'Atropus est un culte à mystères très discret, ne cherchant pas à convertir en grand nombre, mais réunissant chaque jour plus d'adeptes, rendus fatalistes par la vie. Les dévots recevraient des pouvoirs de leur seigneur, à en croire les ragots, mais personne ne sait où trouver les membres de ce culte.

Et puis, il y a les esprits. Les esprits des ancêtres sont respectés et priés, en particulier par les chamanes spirités - qu'ils soient elfes ou humains. Les esprits de la nature en revanche, reçoivent un accueil plus mitigé. En Bruyère, ils sont souvent exorcisés. En Obad-Haï, esprits ancêtres et esprits de la nature sont courtisés, car le premier imbécile venu sait qu'il vaut mieux connaître un esprit et les rites qu'il demande avant de s'engager sur son territoire. Certains esprits sont plus anciens que les dieux, et ont un pouvoir inimaginable. Certains chamanes ont essayé de s'approprier leur savoir. Malheureusement, leur esprit est incompréhensible, et ils ont une tendance marquée pour la cruauté. Une cruauté sans fioritures, primale, terminant inmanquablement par la mort.

Enfin, il y a le Cénacle. Apparu il y a une vingtaine d'années, le Cénacle prône que la divinité est à rechercher en chacun de nous, et que le seul moyen de la trouver est de transcender ses limites, aussi bien physiques que spirituelles. Pour ce faire, il faut entraîner corps et esprit encore et encore, par des exercices de combat et de méditation, afin de rechercher la perfection physique et la sagesse qui mènent à un état supérieur de conscience. Par la nature de son dogme, le Cénacle attire beaucoup de combattants. Et comme beaucoup de combattants préfèrent le combat à mains nues sur Sarophagos, il n'est guère surprenant d'apprendre que beaucoup d'entre eux deviennent moines. Le Cénacle récupère ainsi principalement des féraux cherchant à maîtriser leurs pulsions, des humains cherchant à dépasser leurs limites, et des sang-mêlés qui y trouvent un sens à leur vie. Mais quels que soient les efforts déployés et les résultats obtenus par certains, nul membre du Cénacle n'a jamais eu accès à la magie divine. En revanche, certains d'entre eux sont devenus Sages de l'Épée, une classe de guerriers au talent inimitable, dont les exploits sont presque divins.

1.5. LA MAGIE

Les types de magie

Les prêtres et les mages n'existant pas à Sarophagos, les lanceurs de sorts sont assez rares. De plus, la magie est très particulière.

Il existe deux manières d'avoir accès à la magie :

- avoir un guide spirituel qui vous l'enseigne. Les druides écoutent la nature elle-même, tandis que les chamanes écoutent leurs esprits tutélaires.
- apprendre la magie à l'instinct. On devient alors ensorceleur.

La magie sur Sarophagos est limitée. En effet, lorsque les dieux ont quitté le monde, ils se sont arrangés pour bien sceller la porte qui le liait aux autres mondes. Aussi, la magie menant à d'autres dimensions ne fonctionne pas. Ceci élimine d'office et entièrement les collèges d'évocation et d'invocation. De plus, les magies trop tape-à-l'oeil, celles qui puisent trop d'énergie dans la toile de la magie, ne fonctionnent pas non plus: ainsi les collèges de transmutation et d'illusion sont inconnus sur Sarophagos (hormis pour les créatures féeriques, qui, dans les zones proches du Faering ou à





l'intérieur de celui-ci, sont capables de lancer la magie d'illusion). Les théoriciens se perdent quant aux raisons de cette particularité. Certains pensent qu'Obad-Haï monopolise la plupart de l'énergie magique disponible pour maintenir sa conscience et son existence; tandis que d'autres estiment que le monde a subi trop de dégâts lors de l'invasion du Mal, et souffre depuis de "fuites" magiques, comme autant de blessures mal refermées, qui empêchent l'utilisation de magie trop exigeante.

Quoiqu'il en soit, au final, les pratiquants de magie n'ont accès qu'aux collèges suivants: abjuration, divination, enchantement, nécromancie.

La magie sauvage

Dans un monde aussi sauvage, est-ce vraiment une surprise d'apprendre que la magie, elle aussi, est plus difficile à dompter ? La magie offerte par Obad-Haï (celle des druides et des rôdeurs) est dangereuse à utiliser à cause de la Bête (voir plus loin); quant à la magie chamanique, le spirite doit prendre garde à ne pas offenser ses esprits totems.

Les ensorceleurs, eux, manient une magie pure, sans intermédiaire, travaillant comme qui dirait sans filet. C'est ce qu'on appelle la magie sauvage.



Chaque lieu a une probabilité, forte ou pas, de détourner tout sortilège d'ensorceleur qui y est lancé en un effet aléatoire. On appelle cette probabilité le seuil. Ce seuil peut être 4, 6, 8, 10 ou 12. Lorsqu'un personnage lance un sort de magie profane, il jette un dé correspondant au seuil fixé par le MD. Ainsi un seuil de 8 oblige à jeter un D8, par exemple. Si le résultat de ce dé est un 1, le sort échappe au mage, et un effet aléatoire se produit. Le sort est tout de même perdu pour le mage.

Au plus l'endroit est sauvage, au plus la magie a des chances de l'être aussi (c'est-à-dire d'avoir un seuil bas). Ainsi, en Bruyère, la magie est presque toujours sans danger (pas de seuil), mais dans les zones les plus profondes d'Obad-Haï, le seuil peut être très bas, rendant la magie très incertaine. Ce qui rend ces zones particulièrement dangereuses, car c'est aussi là où se terrent les bêtes les plus redoutables de la sylvie. Or, sans le concours de la magie, on ne peut plus compter que sur la force de ses bras... ou de ses jambes.





Zones de magie morte

Il existe des zones où la magie ne fonctionne simplement plus du tout. Ce sont celles qui ont subi des dommages irréparables à l'époque du Mal. Elles sont évitées par les animaux... sauf les prédateurs les plus dangereux, qui aiment y amener leurs proies humanoïdes, où elles sont sans défense.

La magie souveraine

Les elfes et druides d'Obad-Hai ont accès à la magie souveraine, aussi appelée magie tellurique. C'est une magie très puissante, qui permet des rituels élaborés si l'on rassemble plusieurs pratiquants autour des pierres dressées qui parsèment la forêt et canalisent l'énergie magique. Les effets les plus connus de cette magie sont le soutien indéfectible de la terre et de ses créatures au seigneur du domaine, le pouvoir de se frayer un chemin n'importe où en Obad-Hai et de pouvoir l'emprunter sans tracas, l'impossibilité de traverser une zone protégée par des totems, ou la levée de créatures élémentaires gigantesques.

Les artefacts

Lorsque la magie écrite fut interdite, beaucoup de savoir fut perdu. Et entre autres, la capacité de façonner des objets magiques. En effet, si n'importe quel ensorceleur peut lâcher une décharge d'énergie sur un monstre, la fabrication d'objets magiques demande de comprendre les principes de la magie, pour pouvoir les utiliser à son avantage. Aujourd'hui, plus personne n'est donc capable de fabriquer ce genre d'objets. Les artefacts sont donc rarissimes. Même chez les aventuriers, qui sont pourtant réputés pour en être bardés, il est rare à Sarophagos qu'un groupe n'en possède ne serait-ce qu'un.

1.6 LES VESTIGES

Les Vestiges sont ce qui reste d'anciennes puissances. Elles errent à jamais dans un lieu qui n'existe pas, au-delà du temps et de l'espace, car aucun endroit ne pourrait les accueillir. Et pourtant, qui tend l'oreille dans la bonne direction peut entendre leurs murmures.

Le plus célèbre d'entre eux fut sans aucun doute Tenebreous, qui fut le champion de la Mort lors de la guerre contre le Mal. Ce demi-dieu avait acquis une telle puissance, qu'il influait sur la nature même de la région. Chaque fois qu'il faisait usage de magie, les arbres se flétrissaient, et l'herbe brûlait. Aujourd'hui, il ne reste de lui que de la poussière, et un écho d'esprit. Mais il y en a d'autres, moins connus et tout aussi mystérieux, qui, si l'on pouvait leur parler, auraient bien des secrets immémoriaux à enseigner...

La description des Vestiges se trouve dans le *Tome of Magic*. Les Vestiges ayant échoué sur Sarophagos sont Chupoclops, Acérérak, Leraje, Euronome et Tenebreous.





CHAPITRE 2 : OBAD-HAÏ

"Honnêtement gente dame, s'il est un endroit où nous devrions chercher, c'est à Jestanaï: l'endroit regorge de grinnigs. Laewyndiel n'a jamais été fréquenté par la race Fay, et j'en sais quelque chose. Et ce d'autant moins depuis que les Cîmes baignent dans des énergies étranges et malsaines. Saviez-vous qu'on y a aperçu des druides bannis par le clan Valgyllis, il y a deux lunes?" Shouhou, le hibou à la taille d'elfe, n'en finissait pas de jacasser ainsi depuis des heures.

"BAAAST !!! Vas-tu te taire, inepte volatile? Quel besoin le Faering avait-il de m'adjoindre ta pénible présence? Comme si je ne savais pas moi-même où le trouver, ton jouvenceau de sidhe..." Djima la Faucheuse avançait en tête du trio, à un pas difficile à soutenir en dépit de son âge avancé. La dryade était exaspérée, et un oeil averti, tel de celui de Sailleach, pouvait sentir le pouvoir sourdre de son aura, prêt à être déclenché sans avertissement.

Sailleach, l'elfe du clan Qyuku, sourit sous cape. Autant d'entendre le clapet du hsiao se fermer, outré, que d'entendre le seigneur sidhe Gallaroch se faire traiter de jouvenceau, lui qui devait approcher les cinq siècles. Quel âge avait donc la dryade? Quel qu'il fut, sa vitesse de marche épuisait l'elfe. Au moins, du côté physique, elle se portait comme un charme. Parce que du côté mental... Par les pierres sacrées de l'Omphalas, elle avait bien failli le tuer quand il l'avait rencontrée, envoyé en tant que porte-parole du clan. Il avait dû lui prouver par une bataille de logique complètement perverse qu'il n'était pas un mort-vivant sortant tout droit de Noggrauth. Et cela, en lui argumentant le fait qu'il était bien vivant à l'intérieur, de façon métaphorique. La vieille bique avait bien réussi son coup: il en était tout chamboulé, et la question "en quoi suis-je vivant?" hantait son esprit depuis leur départ.

La forêt avait changé depuis le début de leur ascension. Par endroits, elle laissait apparaître la roche à nu, et les sapins qui obscurcissaient la région répandaient leur odeur entêtante. Mais il y avait quelque chose de plus, un je-ne-sais-quoi d'étrange, qui picotait l'épine dorsale de Sailleach. Une anomalie, qui le mettait mal à l'aise. Peu importe, cela serait bientôt fini, du moins il l'espérait. Ils venaient de pénétrer à l'intérieur de Laewyndiel, les fameuses Cîmes Etoilées. Arrivée auprès du huitième menhir, Djima s'arrêta en plantant son bâton dans le sol d'un signe à la fois de halte et de défi. Elle se retourna pour foudroyer le Qyuku du regard, ses nombreuses breloques de bois cachant ses seins flétris.

Sailleach savait ce qu'il avait à faire. Baissant les yeux respectueusement (ce qui lui permit d'échapper au regard angoissant de la vieille folle), il s'agenouilla, ouvrant son sac de médecine aux esprits. Répandant de la poudre de menthe et d'aspérule, il traça dans la terre un glyphe qui invitait l'esprit du lieu à se faire connaître.

"Sourcils-Hauts-Comme-les Nuages-Dessus-la-Montagne, nous voici devant toi. J'ai apporté le vin d'Alaunsys, que je répands pour demander ta bénédiction pour fouler ton territoire. J'ai aussi apporté les trois saphirs qui ornèrent le front de Nadjainet: c'est le prix convenu pour que tu fasses ton devoir de portier de Faering. Ouvre-nous, je te prie, le grinnig qui permettra au seigneur Gallaroch de nous faire honneur de son auguste présence".

Il y eut un moment de silence, où rien ne se passa, hormis le vent froid qui les glaça jusqu'aux os. Shouhou commença à ouvrir le bec:

"Hum, le jeune spiritiste aurait-il pu mal mémoriser les paroles rituelles? A moins que, comme je le disais, nous ne soyions au mauvais endr...".





Il fut interrompu par un grondement de tonnerre. Le menhir pivota dans un raclement ébranlant la terre, pour révéler une porte de bois sculptée d'arabesques. Elle s'ouvrit le plus simplement du monde, et en sortit celui qui ne pouvait être que le seigneur Gallaroch d'Ambrocher. Alors qu'une odeur de printemps recouvrait toutes les autres, tout fut illuminé d'une clarté dorée comparable à une aube de printemps. Du tapis de feuilles mortes se mirent à pousser des perce-neiges, et des papillons s'échappèrent d'on ne sait où. Le seigneur quant à lui, fut impossible à fixer pendant quelques secondes, tant la lumière qui émanait de lui était intense. Quand elle s'atténua, Sailleach sut qu'il était frappé au coeur: se sentant des papillons dans le ventre et des ailes à l'âme, il réalisa qu'il donnerait sa vie sans hésiter pour une créature aussi gracieuse. Le sidhe était le printemps personnifié, la gloire de l'aube des matins de mai, la rosée sur les fleurs. Il était la perfection incarnée. Pourtant, le seigneur Gallaroch passa devant lui sans lui témoigner ne fut-ce qu'un regard.

"Djima, vieille pomme flétrie. Tu es toujours vivante." lâcha-t-il sans l'ombre d'un sourire, ou d'amabilité dans la voix.

"Et ce n'est pas pour te voir branler du ratelier que j'ai attendu tout ce temps avant de rendre l'âme" répondit la dryade du tac-au-tac.

"Alors si tu n'y vois pas d'inconvénient, mettons-nous au travail. Si nous voulons réveiller le Grand Frêne avant la venue de l'hiver, il n'y a pas de temps à perdre."

Avec mépris, Djima tourna le dos au sidhe, qui sembla soudain avoir perdu un peu de sa superbe.

2.1. LE FAERING

Les peuples fae, formant le Faering, habitaient autrefois la forêt, et le songe était leur apanage. Ils se nourrissaient des songes des mortels et des plantes, et parfois, en retour, les influençaient ou offraient une récompense. Mais quand Obad-Haï commença à recouvrir le monde, la forêt se fit plus ombrageuse, plus dangereuse. Et même pour les fae, qui avaient cohabité avec la nature depuis des millénaires, Obad-Haï devint un endroit dangereux. Les arbres dévoraient les fae, et même les animaux se montraient tellement féroces que les fae ne pouvaient plus les contrôler. C'est en ce temps qu'Obad-Haï en appela à tous les peuples sylvestres pour se lever contre les humains et les gnomes. Les killoren furent les seuls à accepter en masse, et cela changea leur nature à jamais. Les autres fae, sous l'égide des sidhes, prirent quant à eux la plus grave décision de leur existence : ils déplacèrent le Faering, leur terre, dans le Songe lui-même. Un royaume qui n'existe pas vraiment, hormis dans les rêves de toutes les créatures vivantes. Et pourtant, c'était le seul endroit où les fae pouvaient espérer survivre. Plus exactement, ils choisirent les songes d'Obad-Haï, les plus proches de leur nature.





Mais les choses ne furent pas aussi simples. Même les rêves d'Obad-Haï sont féroces, et sont envahis de végétation sauvage et hostile. Cette végétation agit comme une cage, cherchant chaque jour à refermer ses racines sur les fae. Le songe étant leur magie, leur nature même, ils n'ont pas trop de difficultés à y résister, mais ils sont coupés de la réalité. Quand ils veulent se rendre sur le monde, ils doivent trouver un rêve de la forêt correspondant à l'endroit où ils veulent se rendre. Dans le rêve, cet endroit est souvent envahi de végétation, aussi doivent-ils se frayer un chemin à travers les racines oniriques, et c'est seulement alors qu'ils apparaissent à l'endroit réel. Et encore, souvent les rêves d'Obad-Haï les poursuivent, et s'engouffrent dans la réalité, créant des effets secondaires fort indésirables, comme des arbres qui poussent en quelques minutes, des racines drainant les fluides des nourrissons pour pousser à leur place, des meubles en bois reprenant vie et cherchant à tuer leurs propriétaires, etc. Dans de tels cas, ce sont souvent les dryades qui subissent les pots cassés, car les humains ne connaissent pas les fae, et rejettent la faute sur les dryades, qui n'ont souvent qu'un seul choix, c'est de quitter la ville avant d'être lynchées. En conséquence, les dryades n'aiment pas beaucoup les membres du Faering, et ce bien qu'elles les considèrent comme des cousins.

2.2. LES ELFES

Les elfes de Sarophagos ont passé un pacte avec Obad-Haï, quand il a ramené la vie sur le pays. Ils acceptaient de l'aider, quel qu'en soit le coût. En paiement, Obad-Haï leur rendit leur place dans la nature. Tandis qu'ailleurs, les elfes vivent en symbiose avec la nature (au mieux), à Sarophagos les elfes sont partie intégrante de la nature. Les différents clans eurent à trouver leur place dans l'écosystème, et à présent, ils travaillent main dans la main avec les autres organismes d'Obad-Haï. Chaque clan est divisé en tribu, et a ses signes distinctifs, mais tous ont en commun leurs masques de fonction : quand un elfe fait son travail, il porte un masque tribal qui peut aisément identifier son clan. Parmi ces clans on trouve entre autres :

- Les Kwesh : ils ont une fonction de décomposeurs, et à ce titre sont très liés aux champignons et aux insectes, dans le but de décomposer une vie qui a cessé, afin que d'autres organismes puissent s'en nourrir. Ils sont souvent vêtus de carapaces d'insectes géants, arborent des trophées macabres,





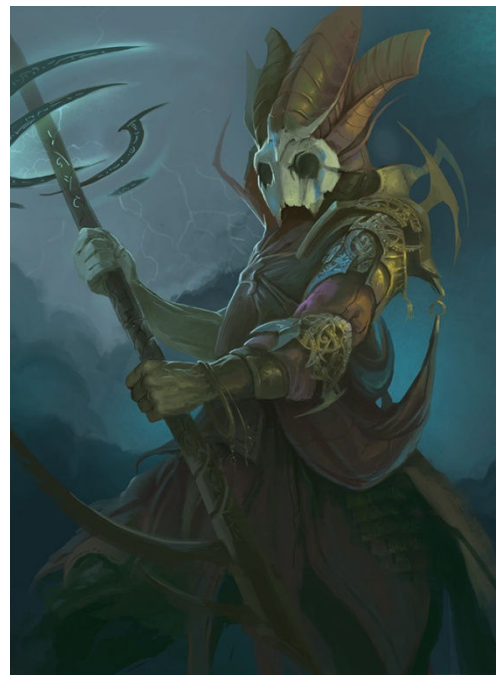
et certains d'entre-eux deviennent de véritables nids à insectes ou à champignons, acquérant au passage certaines capacités de leurs pensionnaires telles le poison. Les masques de cette tribu évoquent souvent des scarabées, des araignées ou encore des fourmis.

- Les Fсах'Lell : ce sont eux qui sont responsables de la croissance et du développement de la vie. Ils aident à faire pousser les jeunes plantes, et commandent aux lianes et aux plantes de taille modérée. En guerre, ils sortent parfois des bois sur des tours vivantes de végétation, contrôlant des dizaines de plantes à la fois. Ils sont vêtus de tissus végétaux, et des plantes peuvent pousser sur leur peau, et leurs cheveux se transformer en racines. Leurs masques sont toujours faits de feuilles, et non de bois.

- Les Valgyllis : régulateurs de la faune, ils se chargent d'éliminer les aberrations, de rediriger une espèce invasive vers d'autres régions, ou encore de protéger et d'élever des espèces en danger. Souvent parés de griffes, de cornes ou autres attributs animaux, ils sont vêtus de peaux de bêtes, et portent des ossements comme bijoux ou trophées. Leurs masques sont souvent effrayants, parés de crocs ou de couleurs vives, pour se donner un aspect de prédateur.

- Les Qyuku : cette tribu a une vocation de messagers, et se charge de communiquer avec les autres peuples de la sylvie. Ils sont experts pour voyager rapidement de liane en liane, à dos d'animal féroce ou même à pied. Ce sont également de bons orateurs, à la mémoire sans faille. Ils s'habillent légers, et leurs masques de tribu, souvent couverts de plumes, ne couvrent que la partie haute du visage. Ils sont souvent équipés d'appeaux de toutes sortes pour passer des messages secrets à l'insu de tous.

- Les Om'Aja : ce sont les guerriers par excellence. Leur rôle n'est pas tant de combattre (quoiqu'ils ne s'en privent pas) que de coordonner les efforts des autres peuples d'Obad-Hai : mycéliens, killoren, animaux, insectes... Ce sont des stratèges experts dans l'art d'amener l'ennemi sur leur terrain : un terrain vivant et hostile ! Leurs costumes sont souvent pratiques et défensifs, mais inspirent en même temps l'autorité, que ce soit par des capes en peau d'ours ou de loup, ou des couronnes aux bois de cerf.



Mais bien que chaque tribu elfe ait un rôle précis, ils n'oublient pas que la forêt est un écosystème, fleurissant grâce aux interactions de chacun de ses éléments. Et en tant qu'un de ces éléments, ils tirent parti de tous les autres, en même temps de leur apporter leur soutien. Ainsi, quand le chamane local est en bon termes avec les esprits de la nature, les villages elfiques sont gardés par les arbres aux alentours ; les animaux remplissent mille tâches quotidiennes, comme réparer les murs de terre ou nettoyer les arbres ; la rivière sort de son lit pour se diviser en autant de ruisselets que nécessaire pour abreuver chaque maisonnée ; les tissus et les cordes sont en toile d'araignée ou en soie naturelle ; etc.





2.3. LES SYLVANIENS

Il faut des siècles à un sylvanien pour s'éveiller. Ainsi, il existe fort peu de sylvaniens sur Sarophagos : une grosse dizaine tout au plus. Et c'est heureux, car ce sont les êtres les plus anciens parmi les vivants, et ils ont une puissance impensable. En effet, ils étaient présents lors de la signature du pacte des mortels avec Obad-Haï, juste après la victoire sur le Mal ; et Obad-Haï les nomma responsables de la vie qui se développerait sur Sarophagos. Avec cette responsabilité, il leur donna de grands pouvoirs, et il existe peu de créatures pouvant provoquer le courroux d'un sylvanien et y survivre. Ce sont donc les seigneurs de la forêt. Heureusement pour les habitants de Bruyère, un sylvanien met très longtemps à réagir, car il pense d'abord à toutes les implications possibles de ses actes. Aussi est-il rarissime d'en voir sortir un des profondeurs de la forêt. Mais quand cela arrive, les humains font tout pour calmer sa colère, et tenter de le renvoyer d'où il vient sans violence. Car nul n'a oublié la mort de Fleurbranche l'if et ses répercussions tragiques. Certes, il est mort au milieu d'un combat épique (emmenant avec lui des dizaines d'humains), mais en retour, les sylvaniens maudirent les gens de Manilac. Cela s'est passé il y a cinquante ans, mais depuis cette baronnie n'a pas cessé de dépérir.

2.4. L'AME DE LA FORET

Les forêts d'Obad-Haï sont bien plus que de simples forêts : ce sont des êtres vivants, qui ressentent les émotions de ceux qui les traversent. De plus, une sorte de conscience collective unit tous les êtres de la forêt. Ainsi, quand on s'y aventure, il est essentiel de poser sa place dans la nature et d'être sûr de soi. Si vous pensez que vous êtes une proie, tous les prédateurs le sauront, et vous considéreront comme telle. Si vous pensez que vous êtes perdu, vous le serez, car les plantes bougeront pour que ce soit le cas. Les rôdeurs de l'Ordre du Lierre sont d'ailleurs entraînés à ne ressentir aucune émotion et à garder un esprit imperturbable, pour pouvoir arpenter les chemins d'Obad-Haï en toute sécurité, afin de pouvoir remplir leur rôle de médiateurs entre les hommes et la sylvie.

Chaque fois qu'un groupe de héros est face à un animal ou une plante hostile, le pj qui a le plus grand Charisme doit faire un jet de sauvegarde (Volonté) DD 15 en opposition. Le camp qui échoue a -2 à tous ses jets d'attaque. Si par malheur un des protagonistes fait un échec critique, même le terrain lui mettra des bâtons dans les roues, essayant de l'attraper ou de le faire chuter: son malus passe alors à -4. En revanche, une réussite critique permet, dans certains cas, d'éviter le combat: le monstre reconnaît en son adversaire un autre prédateur, et s'en va.

Mais la conscience de la forêt n'est pas le seul danger qui risque le voyageur. Au fur et à mesure, le voyageur va être harassé par les pertes de repères, l'épuisement, les insectes, le manque de confort, l'équipement qui lâche, les privations, les éléments, les attaques de monstres, les tours des fées et tant d'autres choses. De façon générale, Obad-Haï va lui faire comprendre qu'il ne veut pas de lui. Les conséquences peuvent aller du simple stress à la mort. Une balade en Obad-Haï n'est jamais une promenade de santé. **Jamais.** Même les races les plus liées à la nature le savent, quoiqu'ils en subissent moins rapidement les effets que les humains ou les gnomes, par exemple. Mais tous ceux qui doivent s'aventurer dans les bois préparent très précautionneusement leur voyage, et s'arrangent pour qu'il soit le plus court possible.





Le maître de donjon peut vouloir jouer sur ces aspects. Aucune règle n'a été incluse ici pour ce faire, mais il pourrait exiger un jet de survie toutes les X heures, selon le degré de péril de la région. Ce jet représente à quel point les personnages joueurs sont préparés. S'ils ont accordé de l'importance à la préparation, ils devraient bénéficier d'un bonus, d'autant plus substantiel que leur préparation est spécifiquement en rapport avec la région qu'ils vont explorer. Par exemple, penser que cette région est humide et qu'il faudra étanchéifier leur équipement, et savoir que l'esprit local demande le sacrifice d'un animal aquatique et de marcher pieds nus.

Un échec à ce jet de survie peut signifier que les personnages joueurs subissent l'épuisement, le stress, la maladie, une perte d'équipement, une malédiction, la folie ou l'égaré sans espoir de retour. Quoiqu'il en soit, ce ne devrait jamais être une suite de jets sans mise en ambiance. Au maître de donjon de faire monter le stress au fur à mesure du voyage.

Une façon perverse de représenter ce système pourrait être de demander aux joueurs de choisir entre un handicap permanent (perte de matériel, folie...) ou une perte temporaire de caractéristique. Le choix semblera évident, mais si une caractéristique tombe à zéro, le personnage a été vidé de son âme, et le joueur le perd à jamais. Le personnage pourrait être devenu fou à lier, mourir d'épuisement ou de maladie; ou simplement devenir une carcasse vide, errant à jamais en Obad-Haï tel un pion sans volonté propre. Si le maître de donjon opte pour ce système, il devrait prévenir les joueurs à l'avance.

Une autre option est de reprendre un système de santé mentale et d'épuisement comme présenté dans le supplément *Heroes of Horror*, par exemple.

2.5. LA BÊTE

Certains murmurent que si Obad-Haï est si puissant, c'est à cause de la Bête. Nul ne sait exactement ce qu'elle est. On parle d'un esprit à la puissance phénoménale, d'une force sans conscience, ou même de l'incarnation d'Obad-Haï lui-même. Quoi qu'il en soit, nul ne peut nier l'impact de la Bête sur le monde. C'est elle qui emplit de rage les féraux, les berserkers et les ragemages, mais aussi le commun des mortels (qu'ils soient fidèles à Obad-Haï ou non) ; c'est elle qui a tourné les elfes et les killoren contre les hommes ; c'est elle qui susurre à l'oreille de ceux qui puisent dans la magie naturelle... La Bête est l'archétype de l'instinct de prédateur. Elle n'est que colère, soif de destruction et de domination... Elle réunit en elle tous nos instincts les plus sombres. Et jamais, jamais elle n'est rassasiée.

La Bête a du pouvoir partout où il y a de la colère, ou de la magie tirée d'Obad-Haï. Ainsi, chaque personnage se retrouvant en colère (par roleplay, rage de barbare, berserker ou autre, ou encore par magie) ou faisant appel à la magie de la nature (sorts de druides ou de rôdeurs), ressent l'Appel de la Bête. Cet appel se traduit par une colère destructrice s'emparant du personnage, accompagnée par un besoin impérieux de se perdre dans les bois, pour une durée égale à celle de la rage d'un barbare de même niveau. Contrairement à la rage du barbare, cette colère n'apporte aucun bonus au personnage (à moins que le personnage n'ait accès à la rage, auquel cas elle se déclenche automatiquement). Pour savoir si un personnage se soumet à l'Appel, il faut jeter un D100. Le personnage a (niveau %) de chances de céder (on appelle ceci son score de rage). Ces pourcentages





sont cumulatifs s'il parvient à résister. Une fois qu'un personnage cède, son score de rage retombe à zéro. Un personnage peut volontairement faire Appel à la Bête, et son score de rage est alors doublé. Malheureusement, céder à l'Appel de la Bête fait réaliser au personnage combien la sauvagerie est grisante. Et s'il ne se méfie pas, il pourrait bien être possédé par la rage à jamais, et ne jamais revenir dans le monde des mortels ; se perdant dans la nature pour toujours, cherchant à asseoir sa place de prédateur, jusqu'à ce qu'il tombe sur plus fort que lui. Lorsqu'un personnage a cédé à l'Appel, faites un second jet pour voir s'il revient dès la fin de la durée de la rage, ou s'il s'est perdu dans la nature. Ce jet réussit s'il fait un résultat inférieur ou égal à son niveau sur un D20 (+4 pour les lanceurs de sorts de druide ou de rôdeur) ; un 20 est toujours un échec. S'il échoue, le personnage se perd. Le MD peut alors décider que le personnage est mort, dévoré par plus fort que lui, ou faire manquer une partie de la session au joueur, ou encore lui faire jouer une petite partie en solo. S'il parvient à revenir toutefois, en ayant triomphé de ses épreuves, le personnage sera sans doute plus fort, ou aura peut-être réussi à glaner une information utile ou un petit trésor...

2.6. GEOGRAPHIE

Il est difficile, sinon impossible, de cartographier une forêt qui, non contente de grignoter un peu plus de paysage chaque jour, se déplace par parcelles. Toutefois, certains endroits d'Obad-Haï restent stables et connus, et les elfes en ont fait leurs fiefs. Le nom entre parenthèses est leur traduction en langage commun:

Angrauth (Sous les Racines)

D'anciens chênes titanesques ont poussé ici, dans le passé. Peu subsistent, mais les arbres ont creusé des réseaux de galeries dans le sol. Une partie du clan Om'Aja s'y est installée. Vivant sous terre, leurs villages sont composés de murs de roche, de terre ou de racines. Les réseaux les plus profonds sont parfois exploités comme filons miniers, et d'autres sont utilisés comme nécropoles. On y trouve certains esprits ancêtres au savoir impressionnant. Angraut est aussi la demeure du célèbre chef de guerre Maraluwë Sèvecoeur

Syliyrynn (Entre Arbres et Eaux)

C'est un petit village dans une des parties les plus lumineuses de la sylve. On peut y arriver par terre, mais aussi par la *Ouwynn*, la "Chantante": la rivière locale, assez large et profonde pour y circuler sur de petites embarcations. C'est un fief Qyuku, placé stratégiquement pour pouvoir atteindre bon nombre de communautés elfiques rapidement,





ainsi qu'Harmonia, qui ne se trouve qu'à une journée et demi de marche.

Orobe (Le Cycle)

Orobe est un endroit désolé, où la terre a été complètement dévastée par une tempête. Les arbres ont été déracinés, le sol a été victime de glissements de terrains, et il fait peine à voir. A l'époque, des elfes des clans Kwesh et Fсах'Lell s'y sont installés pour aider le cycle de la vie à reprendre ses droits et faire renaître l'endroit. Mais au final, ils ont décidé de s'y installer, pensant qu'il serait utile pour ces clans d'avoir une représentation permanente à un endroit fixe. On y fait des expérimentations sur les champignons, et on y trouve des substances étonnantes, quoique peu ragoutantes. Les maisons ont été incorporées dans le décor, parfois dans une grotte, parfois construite sous des arbres écroulés. Cette façon de faire, liée à la profusion de plantes et de champignons, font que le village est très bien camouflé et qu'on peut passer devant sans le voir. Il est de toutes manière protégé par des tribus de miconides, des champignons humanoïdes.

Hors des villages elfiques, voici quelques endroits particuliers d'Obad-Hai :

Grynndobad (Les Arbres de Deuil)

Il existe un lieu où les guerriers d'Obad-Hai rapportent leurs macabres trophées. Ils pendent restes d'armures, crânes et bannières déchiquetées aux arbres, qui deviennent alors des monuments à la gloire d'Obad-Hai. Mais ce n'est pas le seul but de la manœuvre. En effet, les arbres choisis sont les plus susceptibles de devenir des sylvaniens, un jour. Les guerriers espèrent ainsi donner le goût du combat à ces futurs sylvaniens, afin de se constituer une troupe d'élite.

Entretemps, une tradition courante pour quiconque souhaite se découvrir des dons d'ensorceleur, est de venir se faire attacher à un de ces arbres, blessé, et d'y rester trois nuits et trois jours. Si la personne s'étant offerte en sacrifice a un don pour la magie, il a de fortes chances de se révéler après ce rituel, en même temps qu'une vision sacrée... s'il n'a pas été dévoré par un prédateur de passage.

Omphalas (Le Nombriil)

Bien nommé, c'est effectivement le nombriil d'Obad-Hai, sinon géographique, en tous cas spirituel. Il est d'ailleurs à cheval entre le monde matériel et le monde des esprits. Sur plusieurs lieues à la ronde, les esprits sont visibles à tous, et les mortels ont l'impression que le monde devient très étrange. Certains ont parlé de fleurs qui volettent, de pierres qui lévitent et se transforment en poussière, et de cadavres qui parlent. Mais ont-ils voyagé ailleurs que dans leur esprit?

C'est ici que les sylvaniens se réunissent quand ils doivent débattre de choses importantes, dans un cercle de pierres d'une quinzaine de mètres de haut, alignées sur la constellation du Grand Chêne. Le mélange de l'énergie cosmique et de l'énergie tellurique en fait un lieu de grand pouvoir. Il est interdit à toute personne non invitée d'y entrer, et il ne viendrait à l'idée de personne de braver cet interdit. Et les invités mortels sont rarissimes. Pas loin de là se trouve un lac d'une pureté parfaite, où les esprits totems de la forêt aiment à venir se désaltérer. Ceux qui ont la chance de les apercevoir sont bénis.

Il y a un certain nombre de répliques de ce "nombriil" répartis dans la forêt, plus petits mais permettant aux druides et aux chefs de guerre de se réunir pour tenir conseils. On raconte qu'un secret est caché sous les omphalas : on parle de trésors cachés, ou de tunnels des morts, qui relie





tous les omphalas entre-eux. Mais bonne chance à l'insensé qui chercherait à pénétrer les endroits les mieux gardés de la sylve !

Jestanāi (Le Pas-de-Jest)

Cette région de la forêt, plutôt jeune en comparaison avec les sylves ancestrales d'Omphalas et Noggrauth, est très proche de la dimension du Faering, et hantée par sa présence. On y fait des rêves prémonitoires, on y entend des rires et des chuchotements dans les arbres, on y voit des lueurs étranges de nuit, et on y fait des rencontres singulières. Les elfes locaux sont régulièrement exaspérés par leurs fruits qui pourrissent ou s'animent tout seuls, et effrayés



par les sombres présences cernant les villages les nuits sans lunes. Mais il arrive aussi que leurs souliers soient réparés comme par magie à leur réveil, ou que leur logis ait été entièrement balayé alors qu'ils rentrent de voyage. Ils s'y sont faits depuis longtemps.

Noggrauth (Morteracine)

Une gigantesque faille déchire Morteracine sur plus de dix kilomètres. On l'appelle la Fosse de Noggrauth. A cet endroit se tenait une citadelle du Mal, il y a deux siècles, qui fut foudroyée par une coalition de druides seigneurs des tempêtes. Leur magie fut si puissante que la forteresse fut engloutie sous la terre, qui s'ouvrit pour l'avaloir. Mais depuis, l'endroit est souillé, et régulièrement, des choses non-mortes en ressortent. Elles escaladent les parois recouvertes de végétation de la fosse, et cherchent à dévorer les vivants – voire pire. Nul ne sait ce qui se trame là-dessous, et même les vigiles Om'Aja qui patrouillent les contours de la fosse refusent d'entendre parler d'y descendre !

Laewyndiel (Les Cimes Etoilées)

En suivant les alignements de menhirs, on arrive inmanquablement soit à l'Omphalas, soit, à l'autre bout de la ligne, c'est-à-dire les Cimes Etoilées. Les Cimes sont l'endroit le plus haut d'Obad-Hai, et on dit qu'il est d'ailleurs un peu plus haut chaque année, car la terre elle-même surélève l'endroit pour mieux se baigner dans le rayonnement des étoiles. La vue y est superbe, et s'y promener est grisant, tant on est baigné d'énergie. C'est un endroit fort fréquenté par les druides voulant faire le plein d'énergie magique ou voulant effectuer un rituel gourmand en magie. Malheureusement, comme toujours, il y a un prix à payer. En l'occurrence, l'énergie magique est ici tellement présente qu'elle altère les choses. Beaucoup d'animaux et de plantes, soumis à ce rayonnement en permanence, se transforment en aberrations, et on trouve ici plus de cockatrices, d'ours-hibou et d'autres monstruosité pseudo-naturelles, que dans tout le reste de la forêt... De plus, y rôdent quelques ensorceleurs et druides fous qu'on appelle "aliénistes". Leur puissance provient d'au-delà





des étoiles et est d'autant plus terrifiante, qu'elle peut se déchaîner pour la moindre brouille. Certains disent que cette énergie corruptrice provient de la Bouche du Ver.



Mograwir (La Bouche du Ver)

Une légende raconte qu'avant, l'on pouvait passer d'un monde à l'autre, et que ce passage se faisait en se faisant avaler par des vers géants éthérés, appelés conduits, qui reliaient notre monde à d'autres. Ouvrir un portail dimensionnel revenait en fait à jeter de la nourriture à un ver, qui arrivait alors la bouche ouverte: il suffisait de se jeter dedans pour emprunter le passage. Mais lorsque le Mal est arrivé, les Dieux eux-mêmes surent qu'ils ne pourraient pas le contenir. Alors ils ont emprunté le dernier conduit vers un endroit appelé les Terres de Chasses d'Arboréa, et ont tué le ver à leur sortie, pour être sûrs que le Mal ne les y suivrait pas. L'endroit du portail, toutefois, subsiste, ressemblant à un cratère sans fond. On y croise des créatures issues de l'imagination de quelque dieu fou... Les druides fous disent que le ver n'est pas mort, et que les anciens dieux soufflent leurs secrets à travers lui, prédisant leur retour.

Cendrorioth (La Vieille Route)

C'est l'ancienne route qui menait des baronnies des hommes aux royaumes elfiques de l'ouest, depuis longtemps engloutis sous la végétation. Il ne reste pas grand chose de la route, hormis quelques tronçons qui mènent encore d'un village à un autre, et sont donc entretenus à grand soin par les elfes... D'autres tronçons sont perdus à jamais, mais on parle aussi d'au moins une section de la route qui ne se révèle qu'aux elfes de la région; autrement, les arbres cachent le chemin et n'en bougent pas. Quant à une partie inondée de la route, elle est réputée pour abriter une hydre à dix têtes affectueusement surnommée "La Vieille aux Dix Dents".

Une légende dit que la Vieille Route est bien plus qu'une route: ce serait un pèlerinage mystique vers l'âme d'Obad-Haï, rien de moins! On dit que celui qui la parcourrait en entier recevrait une révélation... ce qui fait un certain sens, puisque selon les conteurs elfiques, la route s'achevait à l'époque près de la Bouche du Ver. Mais d'oreille d'elfe, personne n'a jamais été transporté au paradis des dieux après avoir atteint le bout de la route. Toutefois, une aura de légende baigne sur





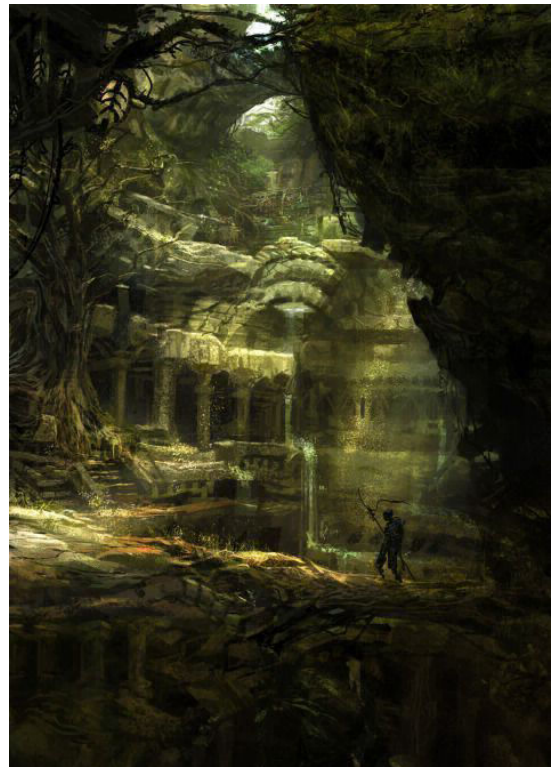
chaque portion de la Vieille Route, et les superstitions vont bon train sur les gestes à y accomplir, sur les endroits hantés ou au contraire protégés par de bons génies.

Ingwendar (Les Berceaux de Vie)

Il existe un grand nombre de grottes et d'anfractuosités à travers la forêt, appelés ingwendars. Hormis une légère odeur de champignons, rien ne saurait décourager un voyageur d'y passer la nuit. Pourtant, ni elfes ni animaux ne s'y arrêtent. Car ils savent qu'en dépit de leur appellation, les Berceaux de Vie, ces lieux n'offrent que la mort à quiconque s'y abriterait. C'est là que naissent les mycéliums, l'équivalent des sylvaniens chez les champignons. Ces espèces d'organismes filandreux rampent en silence, se multipliant à une vitesse insensée, pouvant recouvrir un ours en quelques minutes. Et même si la créature leur échappe avant d'être étouffée ou drainée de ses fluides, ses chances d'en sortir avant d'être contaminée ou empoisonnée sont minimes. Mais les mycéliums jouent un rôle essentiel dans la forêt, à la fois messagers, transporteurs de nutriments, espions ou encore saboteurs.

Shösh (Silence)

Les descriptions fantaisistes regorgent à propos de cet endroit, et toutes se contredisent. Et pour cause: personne ne sait où il se trouve. Il y a deux siècles, avant même la guerre contre le Mal, un vœu de silence fut prononcé par ceux et celles qui connaissaient cet endroit, suite à l'exigence du clergé de Corellon Larethian, dieu suprême des elfes. La raison en est qu'il abrite le seul Vestige elfe connu: Leraje (voir *Tome of Magic*). Cette déesse a été déchue suite à son orgueil démesuré, qui la poussa à défier Corellon lui-même. Mais les divinités ne meurent jamais complètement, et son esprit rôderait toujours sur Sarophagos...



Tilranai (Les Bois Rampants)

Les Bois Rampants se rapportent à un bosquet - peut-être plusieurs- qui ne reste jamais en place. Il est redouté, car c'est un contingent armé entier d'Obad-Hai, spécialiste des missions d'infiltration, et dont la soif de sang ne semble jamais rassasiée. Il est constitué majoritairement de végétaux, commandés par quelques sylvaniens, et d'après la rumeur au moins un elfe ou un druide (qui pourraient être la même personne). Mais ces bois changent sans cesse de place, et créent des troubles où qu'ils soient. On les considère comme une des troupes les plus dangereuses d'Obad-Hai.

Munarath (La Terre Primale)

Munarath la Multiple n'est pas un endroit, mais une multitude d'endroits. Quand le bois devient trop profond, trop sombre, trop ancien... On est à Munarath. Ce sont les parties d'Obad-Hai les plus ancestrales. Ce sont les lieux où vivent des esprits primordiaux, plus anciens que les dieux eux-mêmes. Les mortels n'y sont pas bienvenus, pas même les elfes. On ne se rend pas toujours compte





qu'on entre en Munarath, et quand c'est le cas, c'est souvent trop tard. Ce sont des lieux de sauvagerie et de cruauté. La nature y est assoiffée de sang et de terreur. Mais bien souvent - et c'est peut-être pire - c'est à l'esprit de ses victimes qu'elle s'attaque. Elle les rend fous, et les attache à elle... pour toujours. Munarath est hantée par des choses qui autrefois ont été mortelles, mais qui ne sont désormais plus que des dégénérés sans conscience ni cerveau.

Les Grinnigs (Cachettes)

Ce sont des caches féeriques, disséminées à travers Obad-Haï (plus souvent dans le sud). On y accède en tournant un mécanisme, en faisant une grimace précise, en cueillant une telle plante à un tel endroit, ou en prononçant un mot de commande. Le décor se modifie alors, presque naturellement mais rapidement, et l'on arrive dans une dimension de poche. Le plus souvent, on y trouve des vivres, parfois des armes, et il arrive même que ce soit un abri pour la nuit. Evidemment, il s'agit de cadeaux féeriques, et les surprises ne sont donc pas à exclure. Mais elles sont rarement mortelles, puisque les grinnigs sont sensés aider leurs alliés sylvains.

2.7. FAUNE ET FLORE

La vie de la sylve s'ajuste évidemment sur le cycle des saisons. Cette vérité, valable dans tous les mondes, prend toute sa mesure sur Sarophagos. Ainsi, le printemps est une activité intense dans la forêt. La vie reprend ses droits, et les animaux se réveillent. En été, la forêt a fourbi ses armes, et cherche à grapiller un maximum de territoire. Elle est agressive et affamée, et il arrive régulièrement, si les vigies de Bruyère ne sont pas attentives, qu'une forêt entière se déplace et pousse jusqu'à une ville en une seule journée ! L'automne voit une diminution de batailles, mais reste une saison bouillonnante d'activités, et dangereuse pour s'aventurer dans la forêt : en effet, elfes, plantes et animaux se pressent pour récolter un maximum de vivres pour la saison froide. Seul l'hiver calme la nature enragée, car c'est alors le moment de l'hibernation.



Les elfes sont passés maîtres dans l'art de se nourrir avec ce que produit la forêt, en l'aidant quelque peu. Ils connaissent les arbres et arbustes fruitiers et leur cycle, se nourrissant de fruits, de baies, de noix, de champignons... Certaines parties de la forêt, aux alentours des villages, ont été





transformées en vergers. Les Fсах'Lell ont même poussé le jeu plus loin, et ont développé l'agriculture sous forme d'étranges jardins-forêts, où les légumes (notamment les courges) poussent le long des arbres. Ils ont aussi installé des champignonnières dans les grottes. Dans les rivières, ils ont même créé des systèmes autosuffisants: des îlots artificiels, nourris par le limon de l'eau donc très fertiles, bordés sur la berge par des fruitiers qui, laissant tomber leurs fruits dans l'onde, attirent le poisson. Dans ces étranges champs, qu'on nomme chinampas, les fermiers n'ont plus qu'à passer en barque pour ramasser fruits, légumes et poisson. A d'autres endroits, on ne sait pas très bien qui chasse ou cultive qui. Ce sont des zones remplies de plantes dangereuses cultivées, comme des lianes chasseresses ou des champignons criards. Dans ces endroits, en guise de fermiers, on envoie les jeunes Om'Aja devant s'entraîner au combat.

En ce qui concerne la faune, les animaux de Sarophagos sont surdimensionnés. Trop grands, trop féroces : l'adaptation est la seule façon de survivre, dans un milieu si dangereux. Ils sont donc tous sanguinaires, géants ou monstrueux (comme indiqué dans le *Manuel des Monstres*). Et comme si ça ne suffisait pas, ils travaillent de concert, coordonnés par les elfes et les sylvaniens, ainsi que les relais de ces derniers : les mycéliens. Régulièrement, les mycéliens parasitent des animaux, et prennent alors le contrôle de ces derniers. Ils choisissent en priorité des chefs de meute ou des reines insectes, afin de contrôler tout un tas d'animaux en même temps. Ces bêtes deviennent alors redoutables, rendues folles et toxiques par les champignons, informées de tout ce qui se passe à des kilomètres par le réseau de mycélium (les racines des champignons) de la forêt.

2.8. PERSONNALITES

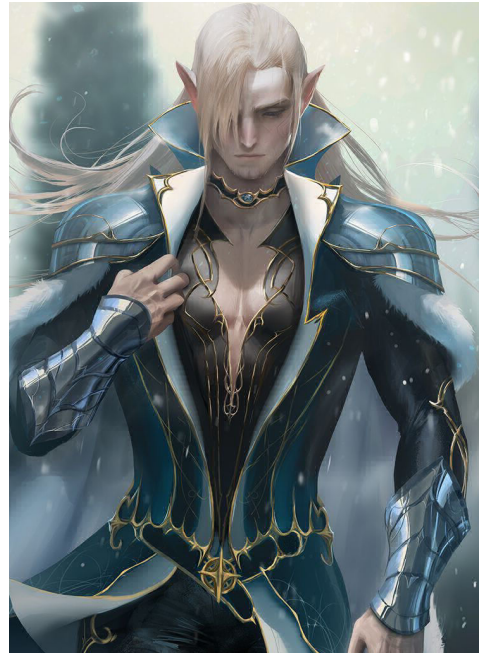
Dyrlayl Rongépine

Druidesse éminente du clan Qyuku, Dyrlayl se remarque par sa cape en plumes de paon, qui se prolonge en coiffe sur ses cheveux blancs. Dyrlayl, quoique cheftaine d'une tribu mineure, est plus influente que nombre des siens. Energique, très perspicace et intelligente, elle a les dons de rassembler et de convaincre... et surtout de ne jamais abandonner, ni d'accepter un non. Il est très difficile de lui tenir tête, mais celui qui travaille avec elle ne le regrette pas, car il se retrouve avec une alliée très informée et très tenace. Dyrlayl s'investit beaucoup dans la construction d'Harmonia (voir le chapitre sur la Bruyère), ce qui lui vaut de nouveaux vassaux chaque jour (elle a désormais une dizaine de héros sous ses ordres, sans compter ses troupes ordinaires)... mais sa politique ne plaît pas à tout le monde. Il y a fort à parier qu'elle devra essuyer la colère des tribus majeures du clan Qyuku, voire d'autres... Mais le danger ne viendra pas que de l'extérieur. En effet, son propre second Jawanday, un elfe taciturne aux manières de vétéran, n'apprécie pas les plans de Dyrlayl, qu'il voit de plus en plus comme une parjure.



Maraluwë Sèvecoeur

On dit que cet elfe aux yeux dorés et au visage magnifique a des origines sidhes... voire que c'est un sidhe déguisé. Il est vrai qu'il entretient des rapports assez proches avec le Faering. Quoiqu'il en soit, c'est une légende parmi le clan Om'Aja, et il dirige la très puissante et influente tribu des Ormes du Vent Nord. Il voit la guerre avec la Bruyère comme un jeu cosmique. Du coup, son rôle de chef de guerre l'amuse beaucoup, bien qu'il reste assez détaché des choses. Car c'est avant tout un philosophe, devenu sage de l'épée. Il est très chevaleresque, courtois, et fair-play, plus encore que bien des humains des baronnies. Beaucoup n'adhèrent pas à sa façon de faire, mais force est de reconnaître son efficacité. Il n'aime pas beaucoup les idées de Dyrlyl, qu'il garde à l'oeil, mais qu'il voit comme une nuisance mineure pour le moment.



Wofay des Brumes

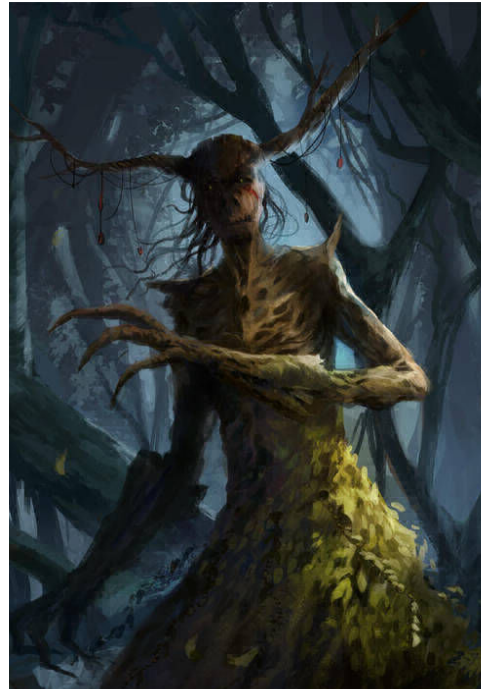
Wofay est un ensorceleur elfe qui pourrait bien acquérir rapidement un grand talent. Quoiqu'encore jeune, il a été marqué par la guerre, surtout quand sa bien-aimée est morte au cours d'une escarmouche. S'éloignant des chemins battus, il a traîné un peu trop près de Noggrauth pour son propre bien. En effet, depuis peu, il entend des murmures dans sa tête, qui lui soufflent qu'Eliwenn, sa promise, n'est peut-être pas morte... ou qu'elle l'est, mais qu'elle pourrait revenir parmi les vivants. Wofay risque de tomber sous l'emprise du vestige Acérérak. Déjà, sa magie commence à changer, et acquiert une signature étrange, typique des aliénistes des Cîmes. Mais cela pourrait être pire si Acérérak le menait vers l'une des catacombes où reposent les secrets nécromantiques des temps anciens! Si c'était le cas, il louerait sans doute les services d'une bande d'aventuriers pour l'accompagner. Pour l'instant, Wofay garde tout ça pour lui, et il continue à oeuvrer pour Obad-Hai... mais c'est une bombe à retardement.

Caelendil Valariel

Ce vieil elfe est mort il y a quinze ans déjà. Mais son esprit est demeuré au sein du clan Kwesh. Il demeure dans les racines d'un arbre géant, mort lui aussi, mais dont les tunnels abritent ceux et celles du clan qui n'ont pas voulu abandonner leur descendance à leur mort. Ils sont une demi douzaine, sous les ordres de Caelendil, à continuer à donner leurs conseils et partager leurs savoirs avec les chamanes Kwesh. Caelendil est de caractère serein et bienveillant... Mais son calme n'est qu'une façade. Il n'a jamais pardonné à Maraluwë, son vieux rival, de lui avoir ravi la place de chef de guerre du clan Om'Aja. Il le pense futile et dangereux pour la cause, et intrigue auprès de ses protégés chamanes pour le faire démettre.

Djima la Faucheuse

En bordure de Morteracine, on trouve les terres stériles de Djima. Cette dryade traîne une réputation terrifiante derrière elle. On la dit avide de sang et de vengeance (d'où son surnom), hystérique et folle à lier depuis la destruction de son arbre, mais incapable de le quitter. La plupart de ces rumeurs disent vrai. Cependant, si on réussit à ne pas l'enrager, ou en tout cas à canaliser sa folie, on obtient les confidences d'une sentinelle qui veille sur la faille de Morteracine depuis des décennies. Elle sait ce qui s'y passe, et est capable de repousser ce qui en sort, car la région autour de la faille lui appartient: elle est mage souveraine de grande puissance. Mais elle fait toujours payer ses services chèrement, et ce n'est jamais en monnaie ou en gemmes. Car le salaire de Djima, ce sont les larmes et les déchirures de l'âme et du cœur...



Shouhou le Volubile

Shouhou est un hsiao, un hibou géant du Faering. Il passe néanmoins le plus clair de son temps dans les bois d'Obad-Haï, au grand désespoir de ses habitants. Car si Shouhou est un messager, il aime surtout bavarder. Une fois lancé, il est difficile de l'arrêter de parler. Il vous racontera tout ce qu'il a vu - mais aussi ce qu'il n'a pas vu- sur son voyage. De surcroît, il aime de temps en temps "tester" les jeunes mortels, en les envoyant sur des missions farfelues mais parfois dangereuses. Malgré tout ça, si on est patient, on peut obtenir des informations précieuses de Shouhou, qui finalement aime bien rendre service, et traversera avec plaisir la moitié de la forêt pour aller s'informer. C'est d'ailleurs un bon moyen de l'éloigner, quand on sature de sa compagnie. Shouhou a aussi quelques pouvoirs féériques inoffensifs mais désagréables, qu'il n'hésitera pas à utiliser envers ceux qui le renvoient trop durement.



CHAPITRE 3 : LA BRUYERE

"Tiens-toi tranquille! Ignores-tu donc que Sa Majesté Velassar a récemment fait passer un édit, durcissant les peines à l'égard des féraux qui passeraient outre la loi?" murmura Horgast de Loye, posant son gantelet d'acier sur l'épaule de son compagnon.

"La peste du roi et de ses lois! Où est-il quand son bon peuple se fait massacrer?!" répondit en se dégageant Magd, son compagnon. Horgast fut toutefois soulagé de voir que les pupilles de son compagnon semblaient soudain moins fendues qu'une seconde auparavant, et que ses cheveux, hérissés, redescendaient lentement vers leur position d'origine. Cette fois, la rage ne s'emparerait pas de son ami, qui se désintéressa d'ailleurs des ivrognes qu'il s'apprêtait à corriger. Tant mieux: s'il avait dû l'arrêter au corps-à-corps, il n'avait pas une chance.

"On n'est pas ici pour s'envoyer des litrons de toutes façons. La serveuse t'a dit où trouver notre contact?"

"Moui", répondit Horgast d'une voix morne, les yeux rivés sur son écu, où brillèrent les armes de sa famille: le cap d'un cygne d'argent à la couronne d'or, de profil senestre, sur fond de sable. Il reprit:

"Je maintiens que les armes à poudre ne sont pas la solution à notre problème. Peut-être les dames dryades pourraient-elles intercéder en notre faveur. Ou nous pourrions explorer la piste dont nous avons eu vent concernant Hardiesse, l'épée sacrée que perdit le preux Guerrand de Luce. Avec une telle arme, nous pourrions aisément repousser ces jobastres aux oreilles pointues!"

"Vas-tu cesser avec tes contes de bonne femme? Quand verras-tu que le monde a changé? Le bois brûle, Horgast. Et la poudre crache le feu. Ca, c'est la réalité. De toutes façons, Sire Vayn ne nous a pas demandé de lui trouver une solution pour la paix avec les engeances des bois. Il nous a demandé de la puissance de feu."

Les deux compères quittèrent la taverne pour s'enfoncer dans les rues ténébreuses de Tour Magne, Horgast à la traîne, boudeur. Ils longèrent les quais du quartier du port, où la lie des Baronniees se réunissait pour fumer la pipe ou jouer aux dés sous les rares lampadaires, regardant passer le duo avec indifférence - dans le meilleur des cas. Finalement, ils parvinrent à une porte borgne, éclairée par une lanterne rouillée. Magd tapa le signal secret à la porte, et presque immédiatement, celle-ci s'ouvrit.

Les aventuriers pénétrèrent dans une antichambre obscure mais propre, emplies d'armoires toutes verrouillées. Un petit homme chauve aux épaisses besicles leur faisait face. Il s'adressa respectueusement au chevalier:

"Que puis-je pour vous, seigneur?"

"Ceci". Horgast tendit la commande de Vayn au camelot, et voulut y joindre sa bourse d'or... Mais quand sa main parvint à sa ceinture, elle ne rencontra que le vide.

"Magd!... Nous nous sommes faits dépouiller!"


Son ami se retourna vers lui d'un seul geste.

"Quoi???"

Magd se mit à trembler. Non de peur, mais de rage. Ses yeux se fendirent une nouvelle fois, et ses muscles saillirent sous sa tunique, tandis qu'il se mettait à transpirer abondamment, répandant une odeur animale dans la salle.

"Magd, mon ami..." dit Horgast, tentant de le calmer. Mais le féral réagit en envoyant bouler ce qui traînait sur une table d'un revers de main, avant de saisir la table elle-même, et de la lancer sur un mur, où elle se brisa dans un fracas épouvantable. Le commerçant rampa dans un coin, terrifié.





Cette fois, il n'y avait pas d'échappatoire: Magd allait, une fois de plus, déchaîner son courroux. Horgast s'estimerait heureux s'il s'en sortait sans fractures. Mais Vayn, leur commanditaire, devrait attendre qu'ils sortent de prison avant d'avoir des nouvelles de leur part...



3.1. LES BARONNIES FRONTALIÈRES

S'il n'était la Bruyère, Obad-Haï aurait sans doute recouvert toutes les terres connues depuis longtemps. Mais le foisonnement végétal ne semble pas y prendre aussi bien qu'ailleurs. Tout d'abord, parce que la végétation ne pousse pas très bien en Bruyère: on y trouve surtout des landes, des plaines et du roc. Le sol, battu par des vents rudes et pauvre en nutriments, n'est pas assez fertile pour permettre à de grandes forêts de s'installer. Mais en plus, la Bruyère est violemment hostile à l'avancée de la forêt, qu'il s'agisse de ses habitants, qui n'hésitent pas à utiliser le feu; ou même de l'esprit même de la terre, qui n'hésite pas à se lever régulièrement sous la forme d'un élémental géant, pour repousser Obad-Haï de force.

L'histoire des Baronnies est particulière. Les Baronnies sont au nombre de quatre : Carnost, Manilac, Fern et la Sylennie. Ces noms sont ceux des héros ayant finalement triomphé du Mal, il y a deux siècles. Reconnaisants, les survivants les acceptèrent comme dirigeants, faisant d'eux les premiers barons. Depuis lors, les Baronnies sont restées fort conservatrices, cherchant à garder vivant l'héritage d'un passé glorieux, où elfes et hommes étaient alliés et travaillaient à un monde meilleur... même si de nos jours, les relations entre elfes et humains sont au mieux tendues, puisque c'est la guerre.





Dans les Baronnies, on observe toujours un système féodal, où les serfs obéissent aux représentants des seigneurs: les baillis. Ces baillis, équivalents à des chefs de villages, n'appartiennent pas à la noblesse. Mais ils servent les chevaliers, qui sont le premier échelon de la noblesse. Les chevaliers



régissent un arpent ou deux, c'est-à-dire la distance qui sépare deux villages (généralement une journée de marche, c'est-à-dire environ 30 kilomètres). Les chevaliers obéissent à des pairs, qui gèrent les bourgades, c'est-à-dire les villes et la campagne environnante sur plusieurs arpents. Les pairs obéissent aux barons, qui eux-mêmes obéissent au roi Velassar. Malgré la présence d'un roi, il ne s'agit pas d'un royaume. La réalité est qu'historiquement, les baronnies ont manqué de se faire la guerre plusieurs fois. Aussi, il y a un siècle, devant l'avancée persistente de la forêt, les barons se sont réunis pour se mettre d'accord sur la nécessité d'un arbitrage extérieur de leurs querelles. C'est ainsi que le système de royauté se mit en place, mais c'est une royauté constitutionnelle: les droits et devoirs du roi ont été couchés sur papier par les barons. Il n'a donc qu'un pouvoir relativement restreint. Toutefois, Velassar, troisième roi en titre, eut la poigne de mettre ses barons au pas, grâce

notamment à l'importation d'arquebuses du califat de Trembleterre. Aussi son autorité est-elle plutôt respectée, d'autant plus que le temps est à la collaboration entre humains, si l'on ne veut pas voir Obad-Haï rayer l'humanité de la carte.

Le statut d'homme libre se mérite, dans les Baronnies, quoique les exigences soient devenues beaucoup plus lâches, tandis que les devoirs des serfs se réduisent rapidement, depuis l'émergence des Cités Franches et l'exode qui s'en est suivi. En général, rendre un grand service à une communauté ou posséder une certaine fortune suffit pour devenir un homme libre.

Le titre royal, quant à lui, ne date que d'une petite centaine d'années, et vient de la nécessité pour les Barons d'avoir besoin d'une figure emblématique pour être plus forts et plus disciplinés. Les chamanes spirites, qui ont toujours conseillé les puissants, sont donc arrivés avec cette solution. Le roi actuel, Velassar, est toutefois fort vieux, et devra être remplacé bientôt. Le titre n'est pas héréditaire, et tout noble, mâle ou femelle, peut solliciter la succession. Il devra alors participer aux épreuves dictées par le Conseil spirite. Ce conseil est constitué d'un conseiller politique et de deux chamanes par baronnie. Ce qui témoigne de l'importance qu'avaient les chamanes dans les temps anciens, même si les temps changent: la pression est forte depuis peu pour inverser le nombre de chamanes et de conseillers. A ces douze juges, il faut rajouter les deux chamanes et le conseiller du roi en titre lui-même, ce qui porte le nombre de juges à treize. Ce nombre n'est pas choisi au hasard: les barons estiment que plusieurs avis valent mieux qu'un pour un sujet si important. Et il est impair pour ne jamais arriver à une égalité qui pourrait déchirer les baronnies dans une guerre civile.

Les épreuves pour devenir roi ou reine visent à tester les talents martiaux, diplomatiques et de régence des prétendants. Aussi, si le candidat qui deviendra roi ou reine est relativement impossible





à deviner, celui de concubin ou concubine royale, en revanche, est la cible de bien des intrigues. Car le concubin ou la concubine est forcément choisie parmi la noblesse d'une des quatre Baronnies, et celle-ci est bien sûr avantagée si le concubin ou la concubine est choisie parmi ses ressortissants.

Les concubins et concubines portent ce titre car les rois ou reines sont mariés à la terre, dans les Baronnies, et y retournent quand ils meurent. Les chamanes placent alors des goules ou un nécrovore dans le tumulus. Ce sont des morts-vivants sacrés, qui sont placés là afin d'empêcher que les mycéliens ne se nourrissent du corps du noble défunt. Les nobles « épousant » la terre, leurs femmes mortelles ne peuvent donc bénéficier du titre de reine ou de baronne. Elles sont donc concubines, et la femme du roi est donc appelée la concubine royale. Quant aux autres morts (le commun des mortels), ils sont brûlés ou jetés à la mer, encore une fois pour éviter de nourrir les mycéliens.

La noblesse est fort respectée, et s'équipe encore à l'ancienne : chevaux, lances de cavalerie, armures lourdes et armes longues. Ce n'est pas le plus pratique dans une forêt broussailleuse, mais les nobles évitent de s'y aventurer (hormis ceux des Compagnies Aventureuses, voir plus bas). En revanche, un tel équipement est prestigieux, car il est devenu fort rare.

Les jeunes chevaliers de la noblesse s'engagent souvent dans le prestigieux Ordre des Veneurs, des cavaliers dont le rôle consiste à patrouiller la Bruyère. D'autres, plus téméraires ou plus cupides, forment une Compagnie Aventureuse, c'est-à-dire une bande de maraudeurs aux talents spécifiques, dont le but est alors d'aller rechercher des traces d'anciennes magies ou artefacts dans les bois, pour pouvoir lutter contre Obad-Hai. Il est arrivé, dans des cas exceptionnels, qu'un roturier des Veneurs ou des Compagnies soit anobli au titre de chevalier.

Les nobles sont vus comme des protecteurs bienveillants, et ont intérêt à le rester s'ils tiennent à leurs titres, au vu de la situation. En effet, des nobles qui ne feraient pas leur travail seraient vite envahis par Obad-Hai. Et s'ils ne se montrent pas bienveillants envers le peuple, celui-ci aura tôt fait de fuir vers les Cités Franches, comme cela s'est déjà vu. Mais les Cités Franches n'auront jamais ce dont les Baronnies bénéficient chaque jour : un sens de l'honneur et de la famille. Les gens ici peuvent compter les uns sur les autres, que ce soit l'honneur qui les lie, ou la famille et la suzeraineté. Ici, un serment prononcé sera respecté. Sinon par loyauté, au moins par magie (les chamanes spirites s'en assureront). On vit donc dans une relative sécurité, dans les Baronnies. Ce n'est pas parfait, loin s'en faut, mais les « Franchouillards », comme les Baronniaux les appellent, ne peuvent quant à eux que compter sur eux-mêmes...






Carnost

C'est la plus puissante des baronnies. Située en partie sur la côte, elle subit beaucoup moins d'assauts que ses voisins, ce qui lui a permis de développer des artisanats plus raffinés, tels que le tissage, la céramique ou la poterie. De plus, le trafic fluvial avec Montargent, Fern et Manilac, ainsi que la présence proche de la capitale lui garantissent une grande prospérité commerciale. Une bonne partie de la baronnie vit d'ailleurs du fleuve Höl (prononcer "heul"). On y trouve des nautonniers transportant vins, bétail, étoffes, minerais, bois, épices, pierres, chaux, poix, et mille autres denrées... Mais c'est sans compter tous les autres qui font commerce du fleuve: cultivateurs de blé et de lin (qui sont moulus dans les moulins à aubes), meuniers, pêcheurs, marchands, aubergistes, cueilleurs de roseaux, marinières, chantiers navals, scieries, constructeurs de gabares (des bateaux à fond plat), bouilleurs d'eau, lavandiers, et même quelques tenanciers de hammams! De temps en temps, on voit circuler sur le Höl un brick de guerre, provenant de la marine royale. Le plus souvent il s'agit de "*La Houle*", dont le capitaine, Gawlish, connaît la vie du fleuve comme personne.

Ström, la capitale, est le port le plus imposant de Sarophagos, abritant dix mille âmes. Des hauteurs de la ville, à Château Peregorm, règne d'une main de fer la baronne Orage Peregorm, dont on dit qu'elle aurait une relation avec le Prince Marchand Silec de Montargent.

Grande-Rivière est tombée en désuétude depuis que Manilac dépérit, mais reste active, notamment grâce à son commerce maritime avec Ström.

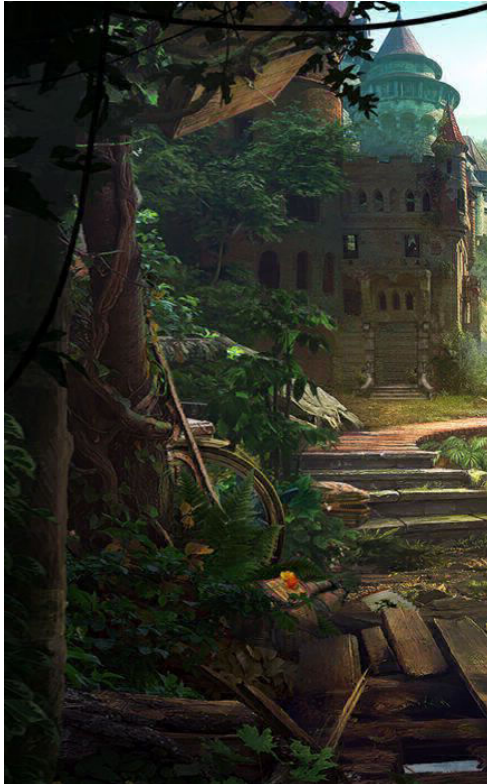
Harling est la plate-forme du commerce. Elle a développé des routes vers Tour Magne, Fernod et Castillon, et c'est un flot constant de chariots qui passe les portes de la ville, portant fruits, légumes, bétail, volaille, bois, poisson, pierre, textiles, bijoux... Il se pourrait que le pair Barran soit l'homme le plus riche de Carnost, voire des Baronnies. Il s'agit d'un homme de bon sens, doté du pragmatisme des marchands.



Muraille est la cadette des villes de Carnost, datant d'il y a une vingtaine d'années. C'est plus un grand fortin, bâti pour arrêter l'avancée de la forêt.

La Sylennie

De loin la baronnie la plus traditionnaliste, la Sylennie tire son nom de l'héroïne Sylenya. Peut-être parce que celle-ci était une elfe, cette baronnie est encore en fort bons termes avec Obad-Haï. On y trouve plus de dryades que n'importe où ailleurs, et elles utilisent leur empathie avec les plantes pour les modeler dans des formes permettant de soutenir les bâtiments. La capitale, Hama, est une ode architecturale à la gloire de la collaboration entre humains et plantes.



Pour le reste, la Sylennie reste très boisée, et contient plusieurs fiefs appartenant à Obad-Haï. Mais les hommes restent méfiants : tous se rappellent de la ville de Velsys, qui après avoir déplié à Obad-Haï, s'est tout simplement volatilisée du jour au lendemain, emmenée par les plantes qui soutenaient ses bâtiments. La Sylennie a aussi un fleuve, mais il est trop encombré de végétation pour être praticable, hormis sur de courts tronçons.

Grâce à ce fleuve, la baronnie est très fertile. Elle produit du poisson, des céréales, du bétail, et ramasse tout ce qui est mort dans les bois, avec la permission des elfes. Ils ont aussi l'autorisation de chasser, dans certaines limites.

Hama a été délibérément excentrée, afin d'être le plus proche des bois. Toute politique internationale est traitée de là, mais la ville ne compte que cinq mille âmes. Les druides d'Obad-Haï y ont une ambassade. Fait intéressant, Hama abrite trois écoles de philosophie. L'une est basée sur le débat et la dialectique, la seconde sur la contemplation et la métaphysique, et la troisième sur la vanité de toute chose. On y voit pas mal de moines du

Cénacle, qui ont construit un certain nombre de temples dédiés à la méditation, à l'entraînement, à la contemplation...

Tynnael est au milieu d'un paysage mouvant : la forêt dans cette région a toujours été turbulente, et ne reste jamais en place bien longtemps.

Merellyn est en pleine croissance, grâce à la prospérité des deux baronnies voisines, et est le vrai centre administratif et économique de Sylennie. Elle compte huit mille habitants.

Manilac

Petite baronnie reculée, Manilac a perdu pas mal de sa splendeur. Elle n'est plus que l'ombre d'elle-même, et il ne fait pas bon y circuler seul. Ici, la nature semble avoir repris ses droits, mais c'est une nature étrange, corrompue. A d'autres endroits, toute vie a disparu sur des kilomètres. On parle de druides parasites drainant la vie des plantes pour nourrir des créatures impies. Malgré tout, on aperçoit de plus en plus de voyageurs louches prendre la route de Manilac : arachnéas, deux fois nés (c'est ainsi qu'on appelle ceux que la mort a refusé), et mêmes fidèles d'Atropus. La nuit, des gens disparaissent, et « maudit » est un mot qu'on entend murmurer de plus en plus quand on parle de l'endroit...





Ceci étant, Manilac conserve certains atouts : des bâtisses solides comme nul autre, et les meilleurs bûcherons guérilleros de tout le pays. Par ailleurs, les chamanes spirites sont ici puissants car les ancêtres leur prodiguent des sorts redoutables, mais surtout des conseils avisés.

Brige est petit-à-petit envahi par les plantes. Mais au vu de ce qui s'y passe, ce n'est peut-être pas le pire de ses ennuis.

Castillon, la capitale, reste fort riche, quoique n'ayant plus autant de contacts avec Carnost qu'auparavant. Il n'y reste que six mille âmes, tout au plus, sur les neuf mille que pouvait abriter la cité. Leur richesse provient du meilleur bois de chêne et de sapin de la région, ainsi que de quelques exploitations minières (fer, pyrite, quartz et un peu d'or).

Fern

Fern, en ancien elfique, signifierait "fougère", et la baronnie compte un nombre impressionnant de ces plantes, que ce soit dans les plaines ou les forêts. Pas loin de Carnost en termes de puissance, Fern est située en bordure de Sarophagos, à la lisière de Trembleterre et de la Cité d'Acier. Le baron Roderick Bardest n'hésite donc pas à se servir des « Gueules », des mercenaires loués à la Cité d'Acier, ainsi que des Compagnies Aventureuses, grâce à la fortune minière de ses sols et au produit de la pêche. Ces mercenaires, contrairement à ses propres troupes, possèdent des armes à poudre, quoiqu'elles aient principalement un rôle dissuasif : s'il s'en servait trop régulièrement, il risquerait d'entrer en guerre ouverte avec Obad-Haï. A l'opposé de ses voisins, Fern a préféré bâtir peu de villes, au profit de plus petits bourgs répartis plus proches les uns des autres. Ils affirment que la sécurité s'en trouve renforcée. Mais les Fernois ont malgré tout fort à faire pour assurer la sécurité des villages côtiers, soumis régulièrement aux attaques des pirates de Kruth Vamak. Fern a abandonné sa souveraineté sur ses terres orientales, qui poussaient jusqu'au delta à l'origine. Cela leur coûtait trop d'efforts d'y maintenir la sécurité. Cela a permis à Montargent de négocier l'achat de ses terres, il y a une trentaine d'années. Mais maintenant que Montargent a plus ou moins sécurisé la zone, Fern regrette, et pense à récupérer ce qu'il estime être ses terres. La seule chose qui les empêche de le faire est la guerre. Mais si la paix se rétablissait, Fern ne serait sans doute pas long à ouvrir les hostilités avec Montargent.

Tour Magne est, pour les standards de Fern, un port fort peuplé (plus de dix mille habitants). Toute en hauteur, elle accueille même les ornithorions de la guilde de l'Hirondelle, grâce à un système de pistes de décollage à ressort installées dans les étages supérieurs. Elle est aussi appelée Monte-en-l'Air, à cause du nombre de voleurs s'y adonnant à leur art, avant de sauter dans le vide pour rejoindre leurs caches secrètes.

Fernod, nommée d'après le fils de Fern, fondateur de la ville, est une grande ville également, bien que beaucoup plus rurale. Elle héberge un grand marché, principalement de produits maraîchers et de bétail, et une fois par an, on y organise le Grand Tournoi de Lutte, qui fait venir les meilleurs combattants à mains nues de toute la Bruyère. Parfois le tournoi attire quelques elfes de la forêt, dont les Failleach, un duo de frères au style de combat acrobatique, très appréciés du public.





Quatre héros

Quoiqu'ils n'aient jamais eu de nom pour leur alliance, on se souvient encore bien des quatre héros qui ont combattu le Mal, et leurs exploits sont souvent contés par les bardes dans les tavernes. Voici qui ils étaient:

- Carnost est dépeint comme un colosse en armure. C'était un guerrier exceptionnel. Bien que servant le mal à l'origine, il a rejoint le camp de la lumière, et a vaincu un squelette de géant réanimé à lui seul; suite à quoi un forgeron elfique lui aurait forgé une épée enchantée qui ne le quitta plus. Il aurait cédé à sa descendance et sa baronnie ses vertus de force et de perception. C'est à ce sens de l'observation qu'on attribue la bonne situation géographique de sa baronnie.
- Sylenya était une archère mage elfe, qui pouvait ouvrir un chemin à travers un maquis impénétrable à l'aide d'une seule de ses flèches magiques. Plus que son talent à la bataille, elle était surtout réputée pour son intelligence et son sens de la stratégie. Encore aujourd'hui, les natifs de Sylennie sont réputés pour avoir une réflexion qui porte loin.
- Fern était un rôdeur elfe. Il joue un rôle ambigu dans la légende, n'ayant jamais vraiment voulu se trouver là. Pourtant, il a espionné plusieurs places fortes, et ce n'est que grâce à ses informations que les héros ont pu les faire tomber. Sa descendance a hérité de son opportunisme.
- Manilac, enfin, était prêtre d'une ancienne divinité, aujourd'hui oubliée. Quand son dieu l'abandonna pour fuir avec les autres déités, ce fut un coup dur pour lui, et il devint fort ombrageux. Toutefois, il n'abandonna jamais, et le nombre de gens qu'il sauva est astronomique. Sa qualité principale était de fédérer les gens, ce qui permit de fonder les baronnies. On dit qu'avant la malédiction qui frappa la baronnie, ses natifs avaient hérité de sa sagesse et de son bagout.

Jerrad

Jerrad est la capitale des baronnies, où réside le roi Velassar. Construite sur une île afin de ne pas empiéter sur les terres baroniales et pour être à l'abri d'Obad-Haï, elle est donc aussi fort isolée. Toutefois, elle n'est pas vulnérable pour autant. Velassar a ordonné qu'on rapatrie à grands frais une partie des grands troncs arrachés à Obad-Haï, et il s'en est servi pour construire une flotte de guerre. C'est notamment grâce à cette flotte qu'il a pu imposer son titre aux barons rebelles de Sylennie et de Fern, au début de son règne. Par la suite, la force de cette marine a décliné, tout en restant relativement importante. Mais à présent que les espions royaux rapportent la présence de nombreux navires orques dans la Mangrove Maugré, les chantiers navals ont repris leurs activités avec frénésie. Espérons que ce ne sera pas trop tard... Pour le reste, la cité n'est finalement qu'assez peu fréquentée, pour une capitale. Elle compte 8000 âmes, dont environ un millier d'habitants des baronnies qui ne sont là que sporadiquement: marchands, diplomates, courtisans, etc...

L'architecture se veut, à l'image de Velassar, martiale (voire spartiate), et la guerre est au sens des préoccupations. Malgré tout, on y trouve de l'opulence, et un certain nombre de courtisans plongés dans le luxe et l'oisiveté, bien loin des préoccupations du commun des mortels.

3.2. LES CITES FRANCHES

Lenx faufila son corps musculeux pour passer devant Kynn. Le tunnel n'était pas très large. Malgré la faible lueur des torches, Kynn remarqua que le moine arborait de nouvelles cicatrices, visiblement datant de la nuit qui venait de s'écouler.

"Abruti! Quand cesseras-tu donc de te scarifier?" cracha-t-elle entre ses dents.





Lenx se retourna et fixa sans sciller la roublarde.

"Le Cénacle nous apprend que ce genre d'exercices nous affranchit du lien qui nous relie à nos corps. Au fur et à mesure, nous gagnons en puissance car nous sommes plus détachés du matériel. Et pourtant, nous pouvons réinvestir notre corps plus pleinement qu'un guerrier féral quand le besoin s'en fait sentir, conscients de la moindre parcelle de chair, jusqu'au plus profond de nos os".

"N'empêche. Tu ne me feras pas croire que t'entailler la peau pour y verser de la poudre à canon et l'enflammer, est une pratique saine d'esprit!"

Lenx ne répondit pas, et se détourna, impassible. Il finit de franchir les derniers mètres du tunnel, rejoignant Wixi. Le gnome ouvrait la porte. Une lumière aveuglante submergea le trio, et l'aube accueillit les aventuriers. La plateforme était suspendue à une cinquantaine de mètres de haut, donnant une vue imprenable sur la Cité d'Acier et ses environs. En son centre, reposait un ornithorion, que Lenx jugea d'un oeil méfiant.

"Ca ne marchera jamais. C'est déjà un miracle que les Gueules ne nous soient pas encore tombées dessus" dit-il, amer.

Le gnome, vêtu d'un justaucorps en cuir violet (les goûts vestimentaires des gnomes étaient l'un des sujets de conversation favoris des nobles), prit la parole tout en tirant sur la drisse d'une aile pour la régler:

"Si l'on voulait que l'engin vole, bien sûr que non, ça ne marchera pas. Il ne supportera pas votre poids à tous les deux. Heureusement, nous voulons seulement qu'il tombe. A vitesse modérée, bien sûr. Mais vous devriez atteindre le toit de la banque Brannog sans encombre. De toutes manières, le toit est le seul accès qui nous soit ouvert, nous en avons déjà parlé, et il est trop tard pour changer de plan".

Kynn, sortant du tunnel, s'étira, prenant une grande bouffée d'air, ravie. Puis, elle vérifia ses pistolets, avec les gestes de la professionnelle qu'elle était. Enfin, comme une gamine, elle prit place à bord de la machine, et ajusta ses lunettes d'aviatrice sur ses yeux, toute impatiente de se jeter dans le vide et arborant un sourire de pur bonheur.

"Ca va aller vieux bougon! Monte à bord moussaillon, le trésor nous attend!"

"Mouais. S'il reste quelque chose de nous à l'arrivée" fit le moine, en grim pant dans la machine.

"Parfait, les réglages sont au poil!" lança Wixi.

"Et n'oubliez pas", ajouta-t-il, "mes cinquante pour cent!"

"Quoi??? On avait dit treeeeeeeeeeeeeeente!"

Wixi avait actionné le levier de propulsion, un sourire espiègle aux lèvres.

La monnaie de Sarophagos

Dans les Baronnie s, on utilise le "ral", un diminutif de "royal", qui était le nom d'origine de cette monnaie. On trouve des ral de cuivre, d'argent et d'or.


Les Cités Franches utilisent quant à elles des "taga", de petites barres de métal d'environ 5 cm, également faites de cuivre, d'argent et d'or.

A Trembleterre, on échange plus volontiers des gemmes, car le métal est précieux et réservé à d'autres usages.

En Obad-Haï, le troc a évolué et a fini par se codifier: ainsi on utilise des coques de noix pour le cuivre, de petits sachets d'épices pour l'argent, et des petites figurines sculptées ou des gri-gri pour l'or. Bien sûr, les noix pourraient créer une inflation, mais chacun veille à ne pas abuser, et les prix s'ajustent au fur et à mesure. Une autre façon de faire qu'on voit encore beaucoup est de devoir un service ou une faveur comme moyen de paiement.

Dans la Maugré, la monnaie principale est la "phalange" (au sens propre, arrachée aux corps des morts); ou, pour la petite monnaie, la "poudre", qui se mesure en "rosh". La poudre est en fait de l'os pillé, présenté le plus souvent dans des mini flacons de verre valant 5 à 20 rosh. Mais vu l'audacité grandissante des pirates, on voit aussi de plus en plus de monnaie des Baronnie s s'échanger.





Les Cités Franches ont émergé assez récemment. Montargent a une grosse quarantaine d'années, et la Cité d'Acier va cette année fêter son trentième anniversaire, aux cours de festivités qui se voudront mémorables. L'émergence des Cités Franches s'est faite alors qu'Obad-Haï n'était pas encore aussi expansif et agressif. C'est Fern qui lança le mouvement: ne pouvant plus espérer garder sa frontière ouest des invasions pirates, il proposa la liberté aux serfs qui voudraient venir s'y installer. Le mouvement prit plus d'ampleur que prévu, et des paysans des quatre baronnies affluèrent. Les autres barons n'avaient pas accordé la liberté à leurs sujets, mais ils n'étaient pas en mesure d'aller leur reprendre.

Suivant le mouvement, une dizaine d'années plus tard, d'autres gueux épris de liberté, alliés aux mécontents de Montargent, descendirent vers le sud-est pour fonder la Cité d'Acier. Pour eux, ce fut plus difficile. La communauté fut assaillie plusieurs fois par les pirates, bien trop proches, et faillit ne jamais devenir une ville. Elle ne dut son salut qu'à une expédition vers le califat de Trembleterre, d'où les aventuriers ramenèrent des armes jamais vues auparavant.

Les Baronnies seraient peut-être vides à l'heure qu'il est, si les Cités Franches avaient eu plus de place pour se développer. Mais le sud est bloqué par Obad-Haï, et l'est par Kruth Vamak. On ne verra donc sans doute plus de nouvelle cité franche émerger avant longtemps.

La Cité d'Acier

S'il est un paradis pour les gnomes en ce bas monde, la Cité d'Acier est son nom ! Le chancelier gnome Brannog a mis à profit la route directe vers Trembleterre pour faire fleurir son commerce, et il a vite attiré tous les ingénieurs et bricoleurs de la région. Bien entendu, ce ne fut pas sans mal, car en plus de repousser les pirates, il dut abattre une bonne partie de la forêt. Mais le Califat de



Trembleterre lui apporta son soutien en dépêchant une garnison permanente de fusiliers, ainsi que trois canons. C'est grâce à cette poudre noire que les Francs inventèrent il y a peu les faucons grenadiers. Combinés aux feux grégeois, les armées franches sont redoutables. Ceci étant, le prix à payer pour cette technologie est lourd, et le tribut payé à Trembleterre les rend presque inféodés au califat, en termes d'accords, d'impôts, et même de mercenaires qui décident souvent de devenir employés directs du califat. Tant et si bien que la Cité d'Acier mérite à peine son titre de cité franche, de nos jours.

C'est ici que se trouve le siège de l'Hirondelle, une guilde gnome spécialisée dans des engins volants à pédales nommés ornithorions. Elle abrite aussi les Gueules, des mercenaires lourdement armés de





haute technologie. On les nomme ainsi à cause de leur blason rouge, orné d'un engrenage.

Montargent

La cité de Montargent se dresse, arrogante, à flanc de falaise. Le climat rude a fait de ses habitants des hommes rudes aussi, mais des hommes forts. En effet, Montargent est connue pour sa fameuse Lance Blanche, des cavaliers fusiliers aux projectiles explosifs dont l'habileté fait parler d'eux jusqu'en Sylennie. Le choix du blanc est symbolique, car en héraldique le blanc représente la Bruyère, par opposition au vert d'Obad-Haï. Pourtant, le succès de la ville n'est pas dû à la guerre, mais bien au commerce, comme en atteste le titre de son dirigeant, le Prince Marchand Silec. Montargent est le siège de la guilde des Dix Deniers, la plus grosse guilde marchande après l'Hirondelle ; mais elle ne peut hélas compter sur la Lance Blanche pour la protéger, le rôle de ces derniers se bornant à garder les frontières. Ne possédant pas les engins volants gnomes, les Dix Deniers sont donc obligés de louer les services des Gueules pour escorter leurs convois. Mais le chancelier Brannog leur fait de bons prix sur la technologie de guerre, car il croit beaucoup à la nécessité d'une alliance forte entre les Cités Franches.

Harmonia

Il ne s'agit pas à proprement parler d'une ville: il est plus exact de parler d'un campement géant. On y trouve quelques bâtiments en bois, mais la plupart des habitants logent dans des tentes ou dans les bosquets de l'endroit. Harmonia est la volonté d'un nouveau départ entre Obad-Haï et la Bruyère. Elfes, humains, et gnomes y travaillent ensemble à l'édification d'une nouvelle communauté, entre ville et forêt, dans un espace vert. On cherche même à y faire venir des ingénieurs nains de Trembleterre. Harmonia est un grand projet, soutenu financièrement par Montargent et la baronnie de Sylennie, et logistiquement par plusieurs clans mineurs elfiques, qui n'ont pas trouvé grâce aux yeux de la cour, et cherchent donc à briller d'une autre façon. L'endroit est un paradis pour les ambitieux, car il se développe rapidement, mais les meilleures places restent à prendre, pour qui sera assez malin et assez fort. Toutefois, la vie n'y est pas de repos : entre les intrigues, les rixes régulières des habitants de différentes races ou factions, les attaques des armées d'Obad-Haï ou les pillages des bandits des Baronnie, il y a fort à faire! Et c'est sans compter les rumeurs qui disent que des vampires et/ou des liches venus de la Mangrove Maugré, qui convoitent l'endroit et cherchent à le gangréner de l'intérieur...

3.3. PERSONNALITES

Roderick "le Général" Bardest

Baron en titre de Fern, Roderick est un bon vivant quelque peu bedonnant et fort en gueule. Il croit au progrès, et à la victoire de la Bruyère sur Obad-Haï. C'est un teigneux mais un bon tacticien, et sans doute l'adversaire le plus coriace de l'elfe Maraluwë Sèvecoeur. Il base sa stratégie sur de petits groupes aux techniques de guérilla, et recrute souvent des Compagnies Aventureuses pour des missions audacieuses en territoire ennemi. Il n'a pas de très bons rapports avec les autres barons, mais s'en moque. En fait, il a plus d'amis dans les Cités Franches, particulièrement dans la Cité d'Acier. Toutefois, il ne dénigre pas la magie pour autant. En fait, une bonne partie des aventuriers qu'il envoie en mission sont chargés de dénicher pour lui des textes nécromantiques anciens. Car Roderick se verrait bien devenir immortel.





Valériane

Une des plus grandes bardes de Bruyère, Valériane est une femme d'âge mûr, ses cheveux blonds en bataille tirant lentement sur le gris. On la trouve souvent juchée sur une roulotte au milieu de la lande, fredonnant face aux vents froids. Elle a une voix douce, mais qui peut subitement prendre une puissance insoupçonnée, et ses traits verbaux font souvent mouche. Il fut un temps où elle dirigea la Compagnie Aventureuse des Lynx, qui fut impliquée de façon mystérieuse dans la disparition d'un dragon vert en même temps que de précieux secrets magiques. Elle a été durant deux ans la barde officielle de l'armée de Carnost, et on ne compte plus les mariages ou enterrements où elle a officié. Son nom est connu jusqu'aux plus petits villages, comme celui d'une femme capable d'émouvoir la forêt... Ce qu'elle aurait fait, à en croire la légende, sauvant un village de l'agression de mycéliens par le son de sa harpe. Mais Valériane se fait vieille, et pense à se trouver un apprenti, ainsi qu'un endroit où se poser. Elle pense à Harmonia, si le projet évolue bien... Entretemps, ceux qui voyageraient avec elle vont en apprendre de belles sur Sarophagos: il n'y a pas un endroit où elle n'a pas erré.

Sire Vayn

Aussi surnommé "le Centaure". Cheveux ras, rouflaquettes et regard perçant, Vayn est un des meilleurs diplomates de Bruyère. Il travaille normalement pour Carnost, mais en ces temps de guerre, on le voit partout. Son surnom lui vient d'ailleurs du fait qu'il passe plus de temps sur son cheval qu'ailleurs. Il ne se contente pas de lire le cœur des hommes, il est aussi très bon pour anticiper les choses au niveau politique et stratégique. Ce qui en fait un homme de grande valeur. Les pj pourraient le croiser sur un chemin, aux prises avec une bande d'elfes ou occupé à se désaltérer à une taverne...

Le Sème Graines

Dans les landes, on peut parfois observer une silhouette dansante au crépuscule ou à l'aurore, entre chien et loup. Cette silhouette est au cœur des rumeurs les plus controversées. On dit qu'elle lâche des graines qui se transforment vite en forêt... mais pas toujours. Des paysans racontent l'avoir vu danser au-dessus des sillons de leurs champs pas encoreensemencés... et d'avoir eu des récoltes abondantes en un temps surnaturel. Quoiqu'on le soupçonne d'être un elfe à la solde d'Obad-Haï, les rumeurs vont bon train, mais personne n'a jamais réussi à l'attraper.

Guerrand de Luce

Le "paladin sans bannière", tel qu'on l'appelle, est un chevalier qui fut autrefois membre de la noblesse de Manilac ou de Sylennie (les rumeurs divergent), et qui fit ses classes dans la Compagnie Aventureuse des Lynx. C'est peu connu, mais Guerrand et Valériane ont eu une amourette. Mais Guerrand était surtout célèbre pour sa droiture (c'est d'ailleurs la raison de sa rupture avec Valériane, dont les motivations étaient parfois moins éthiques). Même les dieux des temps anciens semblaient





lui offrir leur protection, puisqu'il avait acquis une antique épée de paladin: 'Hardiesse'. Un trésor unique, aux pouvoirs d'un temps révolu. Malheureusement, son sort fut scellé le jour de la bataille de Grischemin, à la frontière de la Mangrove Maugré. Alors que la bataille tournait à son désavantage et que ses troupes se faisaient décimer par les goules, il sonna la retraite dans le plus grand désordre. Dans la confusion, son épée fut perdue en même temps que sa réputation. Depuis, il arpente les routes avec un seul rêve: trouver une occasion de recouvrer son honneur, et qui sait, sa lame sacrée...

Maritsia l'Exaltée

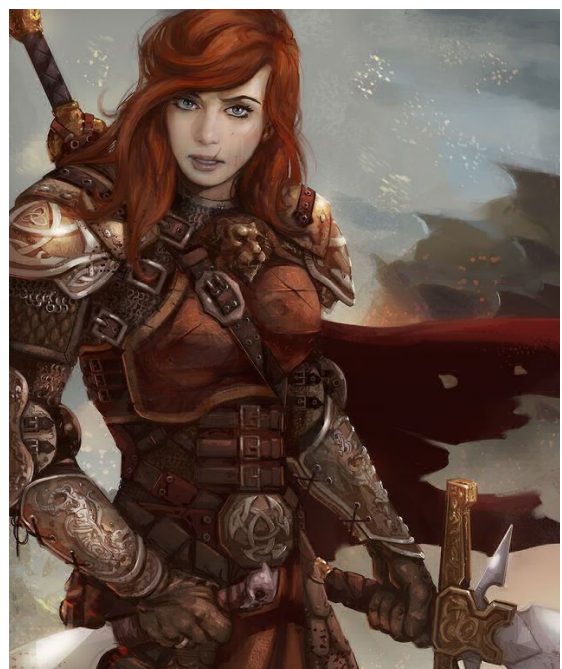
Cette femme maigre aux cheveux rasés et au regard fou et effrayant, dirige une secte appelée les Hérauts de la Bête. Pour la plupart des gens, la Bête n'est qu'un nom à mettre sur l'émotion la plus puissante de Sarophagos : la rage destructrice. Ils ressentent son influence presque au jour le jour, il n'y a qu'à regarder la sauvagerie du quotidien de Sarophagos. Mais pour Maritsia et ses Hérauts, la Bête est bel et bien consciente et vivante, et parle dans leur esprit. Elle leur fait voir les carnages à venir, lorsque le monde sera à feu et à sang et qu'elle marchera telle une impératrice sur le monde en cendres. Et Maritsia travaille activement à son avènement, en cherchant à provoquer la guerre avec Trembleterre, car Trembleterre maîtrise le feu et la poudre. La raison en est une ancienne prophétie, qui dit que lorsqu'Obad-Haï hurlera d'agonie sous la morsure des flammes, alors ses cris réveilleront la Bête... Les pj pourraient la croiser aux Cîmes Etoilées, d'où émane une puissance venant du ciel. Elle apprend à ses apprentis à la canaliser.

Darnad Meliviar

C'est un homme entre deux âges, boitant légèrement, au regard d'acier et au début de barbe mal entretenu, vêtu d'une tenue de voyage fatiguée. Il ne paie pas de mine, pourtant il n'y a pas à si tromper: c'est un soldat. Et de fait, il est archer émérite, mais surtout capitaine dans l'Ordre des Veneurs et ruathar - c'est-à-dire ami des elfes, un titre très rarement accordé, et accompagné de pouvoirs magiques (voir *Races of the Wild*). Darnad est un homme dur, constamment en patrouille. Il a une troupe de 5 à 7 héros sous ses ordres, selon les moments. S'il vous tombe dessus, vous allez passer un sale moment, car il est quelque peu paranoïaque. Mais il se doit de l'être, car sa mission dépasse la guerre entre Bruyère et Obad-Haï. Il traque les dangers plus graves pour Sarophagos, à savoir les nécromants et les Hérauts de la Bête. Il a d'ailleurs déjà eu affaire à Maritsia, qui lui a infligé sa blessure à la jambe.

Breshaine Larlayle

La rousse et intègre Breshaine est la paire responsable de Tynnaël. On dit qu'elle a du sang elfique dans les veines, mais si c'est le cas, elle le cache bien. C'est une combattante aguerrie, à l'ancienne en armure lourde, lance et bannière, sur un loup sanguinaire dressé (ou enchanté, personne n'en est sûr). Malgré son devoir de paire, elle est souvent en vadrouille, parlementant avec les elfes du coin,





réglant les rixes ou chassant un monstre ou l'autre de son fief (au désespoir d'Arân, son intendant, qui s'attend à la retrouver morte sur le bord d'un chemin un jour ou l'autre). Elle pourrait rencontrer les pj sur la route, les recrutant sur le pouce pour une mission insensée. Ou elle pourrait avoir disparu, et Arân engagerait les pj pour la retrouver.





CHAPITRE 4 : LA VIE A SAROPHAGOS

C'était le début de l'hiver. Les frimas avaient conquis la lande, emprisonnant les fleurs trop tardives dans leur étreinte glacée. La neige commençait à recouvrir les toits du petit bourg en vue duquel arrivait la troupe. Pour un oeil non averti, le paysage n'avait rien de particulier: la lande à perte de vue sous un ciel de plomb, avec des petits bosquets de ci de là. Si ce n'est que ce bosquet là n'était pas à cet endroit la veille. Il avait progressé lentement toute la journée, et surtout la nuit précédente. Les humains du village ne s'y étaient d'ailleurs pas trompés: il ne traînait personne au-dehors, et le crépuscule s'installait dans un silence de mort.

Fimarid, la killoren aux longs cheveux nattés, avait aujourd'hui pris l'aspect de la Destructrice, et même ses alliés évitaient de la regarder dans les yeux, noirs de l'iris à la pupille. A l'abri d'un groupe d'ormes, elle prit un temps pour observer Sève-de-Rage, le chêne sylvanien. Il bougeait lentement, plus encore qu'à l'accoutumée. C'était un pari de lancer un raid si tard dans l'année, car la sève des végétaux redescendait déjà dans leurs racines, les rendant lents et vulnérables. Mais le vieux chef de guerre sylvanien avait vu bien d'autres batailles, et la mention de son bataillon, les Bois Rampants, faisait frémir toute la Bruyère. Il mènerait ses troupes avec courage et sagacité, comme il l'avait toujours fait. La bannière émeraude suspendue à ses branches, ornée de trophées, en témoignait. Chassant les doutes de son esprit, Fimarid ferma les yeux, entonnant une sourde mélodie. Elle sentit le rythme de son chant se mettre en accord avec le pouls de la terre. Bientôt, le tempo fut repris en écho par des dizaines de pattes martelant le sol, sortant du couvert des arbres, leurs yeux luisants reflétant une lumière sinistre. A leur tête, un énorme loup noir borgne, Marro... monté par Tsuaï, l'elfe chantelame, maître de l'épée à la renommée incontestée. Il était tout de brun vêtu, couvert d'une cape de fourrure marron, son masque de combat lui retenant les cheveux en une longue cascade ébène qui lui courait dans le dos.

L'elfe et la killoren échangèrent un regard intense, où brillait bien plus que du respect mutuel. Puis Tsuaï rejeta la tête en arrière, ululant un cri strident et effrayant, quelque part entre le règne conscient et le règne animal. La bataille était lancée.

Les bêtes se mirent à galoper, Tsuaï en tête, et c'est toute une ménagerie qui fonça sur le pauvre village déjà condamné: renards, chiens sauvages, belettes, rapaces, mais aussi loups et ours. Certains étaient couverts de mycéliens les dopant aux spores excitantes; d'autres, tandis qu'ils avançaient, grandissaient en taille et en force, empuissancés par les sortilèges de Fimarid. Tandis que derrière eux, en deuxième ligne, se plaçaient les arbres en formation de bataille. Les lourds et volumineux chênes et marronniers, abrités par les buissons épineux, se placèrent au centre, autour du tronc scarifié de Sève-de-Rage, leur général. Ils protégeaient les plus frêles mais plus rapides bouleaux, ormes et charmes, qui se mettaient déjà en position sur les flancs pour déborder la ligne de front une fois que celle-ci serait engagée.

Les humains réagirent rapidement. Au son d'une corne, les torches s'allumèrent un peu partout dans le village, et en particulier sur la tour de guet. Le feu passa rapidement d'une torche à une catapulte, qui cracha son contenu sur la forêt en marche. Bientôt, le ciel fut illuminé d'une traînée de feu meurtrière, qui attint l'aile droite de la formation d'arbres. Les végétaux se tordirent de douleur, tandis que le feu dévorait branches et feuilles.





Evitant la traînée de feu qui se refléta dans ses yeux, Tsuai se rapprochait du village à toute allure, apercevant enfin de ses yeux la barricade dont lui avait parlé Fimarid. Sans l'avoir jamais vue auparavant, il savait pourtant où se trouvait sa faiblesse, grâce aux informations des corbeaux espions de la druidesse killoren. En deux bonds, l'elfe et son loup furent sur les toits, et bondit sur les paysans apeurés. Ceux-ci tentèrent de répliquer, mais la terre battue sous leurs pieds devint soudainement de la boue, et le moindre déplacement devint un exploit. Dès lors, Tsuai ne fut plus qu'une silhouette floue de griffes et de lames, faisant naître une pluie de sang partout où il passait. Il ne lui fallut que quelques minutes pour atteindre la porte du rempart principal, protégé par sa meute hétéroclite qui frappait de tous côtés. Il n'eut plus qu'à ouvrir le battant de la porte, déjà sévèrement endommagé par les coups de bûche du chef de guerre sylvanien. De l'autre côté, l'accueillit le sourire avide de meurtre de Fimarid. L'instant d'après, sa silhouette se flouta, et ce n'était plus la killoren qui lui faisait face, mais un gigantesque tigre balafré: sa forme de guerre. L'animal plongea avec férocité dans la bataille. Abattre les dernières poches de résistance ne fut plus dès lors qu'une formalité. Ceux qui avaient eu la stupidité de se rendre furent promptement exécutés. Les Bois Rampants ne faisaient pas de prisonniers...

4.1. LA GUERRE

Certes, le pays est en guerre. Est-ce que cela veut dire que chaque village de la Bruyère est en lutte perpétuelle contre une forêt en furie? Certes non. Ce peut être le cas, mais c'est une question de période et d'endroit. En ce qui concerne la période, c'est le plus souvent l'été. Pendant le reste de l'année, la forêt se repose et prépare la prochaine offensive, mais surtout elle consacre toute son énergie à pousser. C'est donc une avancée lente (par rapport à une armée humaine, du moins), mais inexorable. Chaque trouée provoquée par les humains donne de la place à de nouvelles graines pour émerger et faire de nouvelles pousses. La seule façon de lutter efficacement et durablement, c'est le feu... Mais même le feu a ses limites, puisque la forêt est assez humide et qu'en plus, il pleut assez régulièrement. Il est donc rare qu'un incendie puisse faire beaucoup de dégâts avant de s'éteindre, et c'est souvent les jours de pluie qu'Obad-Hai lance ses attaques.

Outre l'été, au printemps ou en automne, il arrive que les elfes lancent des raids éclair ou des missions de sabotage, parfois accompagnés de quelques arbres, animaux sanguinaires ou plantes carnivores conscientes. Les Bois Rampants attaquent parfois aussi hors saison. Mais le plus souvent, l'été est vraiment la saison dangereuse.

En ce qui concerne l'endroit, la forêt ne peut attaquer sur toutes les lignes de front en même temps. La zone de guerre la plus dangereuse, où l'on trouve toujours des garnisons de part et d'autre de la frontière, est la partie septentrionale de Manilac. La baronnie perd d'ailleurs lentement mais sûrement sa frontière au profit de la forêt. D'autres zones régulièrement sous les feux grégeois sont les environs de Muraille (en Carnost) et la frontière au sud de Fernod (en Fern). Il arrive aussi qu'il y ait des escarmouches près de Tynnael (en Sylennie), mais c'est rare. De temps en temps, un bois s'éveille et crée un carnage à l'intérieur des terres des baronnies, de par l'action d'un druide. Les barons aimeraient raser toutes les forêts, mais ils ont trop besoin du bois pour leurs constructions!





4.2. MYSTERES

Les Vestiges : lorsqu'Obad-Haï s'installa à Sarophagos, il s'y trouvait déjà deux forces de grande puissance. C'étaient des esprits, ou plutôt des concepts, nommés la Mort et la Bête. Toutes deux avaient été nourries par les combats entre le Mal et les mortels. La Mort avait été nourrie de tous ceux qui étaient tombés lors de ces combats ; la Bête avait été nourrie de toute la volonté de vivre de ceux qui avaient survécu. En somme, La Bête était tout ce qui avait survécu à la Mort. Aujourd'hui encore, La Bête hurle et ses cris inaudibles entretiennent la rage dans le cœur des mortels. Mais ses cris appellent aussi Atropus, le Héraut de la Mort, et le pressent de venir finir ce qu'il avait commencé il y a deux siècles. La Mort, cependant, nourrit aussi La Bête malgré elle. Celle-ci devient plus forte, provoquant des guerres, nourrissant à son tour la Mort.

Ces deux esprits, nommés Vestiges majeurs, s'autonourrissent en un cycle destructeur. Obad-Haï essaie donc d'enfouir les deux sous la forêt, car celle-ci pourrait atténuer leurs pulsions destructrices et les plonger dans un sommeil dont elles ne se réveilleraient jamais. Mais Obad-Haï n'a pas fait part de ses plans aux humains (ni à la plupart de ses serviteurs, d'ailleurs), car il n'a pas confiance en eux, et les imagine bien essayer de dompter la puissance de ces esprits, s'ils venaient à apprendre leur existence. Ainsi les hommes, se voyant envahis, répliquent simplement, et tout le monde ignore les raisons du conflit.

Jerrad : la guerre a commencé dans la capitale des Baronnie, même si personne ne s'en est encore rendu compte. Il y a peu, des saboteurs elfes ont débarqué clandestinement, et ont lâché des bombes à graines magiques. De petites plantes à l'apparence inoffensive commencent à pousser, du lierre surtout. Mais quand les jardiniers se rendront compte qu'ils sont envahis par ces plantes, cela risque d'être trop tard: à maturité, ces plantes lâcheront toute une pléthore de mauvaises surprises: poisons, soldats végétaux, plantes à croissance ultra rapide, etc...



Les Hérauts de la Bête : Que ce soit par fascination pour le Carnage en Marche, ou par la terreur qu'elle leur inspire, les Hérauts cherchent à réveiller la Bête. Elle est bel et bien réelle: la Bête n'est qu'un autre nom pour la Tarasque! Certains y voient un sauveur, une façon de repousser Obad-Haï, mais c'est une erreur. La Bête détruira tout. Pourtant, les Hérauts ont une arme redoutable à portée,





qui permettrait à la Bruyère de prendre un ascendant terrible sur Obad-Haï: leur magie, qu'ils vont chercher sur les Cîmes Etoilées, utilise l'énergie de la nature. Ainsi, quand un Héraut lance un sort, toute vie végétale autour de lui flétrit et se dessèche pour alimenter le sort. Le rayon dans lequel ce phénomène se déclenche dépend de la puissance du sort. Imaginez les dégâts que cela pourrait causer au milieu d'une forêt d'Obad-Haï ! Inutile de dire que les Hérauts de la Bête sont pourchassés en priorité par les agents d'Obad-Haï. Du moins, quand ces derniers ne se font pas eux-mêmes subjuger par l'appel de la Bête, car on murmure que la rage peut aussi avoir un côté très séducteur et libérateur...

Manilac la Maudite : la source des maux de Manilac, est une bande de druides Kwesh. Ils se sont infiltrés discrètement, et leurs saccageurs telluriques ont corrompu la terre par des rituels interdits. Leur but était d'attirer les mangeterres, des créatures se nourrissant de la terre en décomposition, détruisant tout sur leur passage, mais laissant place à une terre plus saine par la suite. Malheureusement, tout ne s'est pas passé comme prévu : en effet, en retournant la terre, les mangeterres ont réveillé des secrets qui auraient dû rester enfouis. Les Gardiennes du Dessous ont entendu parler du problème, et tentent de le régler. Mais elles ont fort à faire avec les fidèles d'Atropus qui ne comptent pas laisser une telle source de savoir se perdre; et avec les druides Ksweh, qui sont devenus fous et corrompus.

Le retour du Mal : depuis quelque temps, le passé refait surface... littéralement. Des cadavres animés se fraient un chemin vers l'air libre, d'étranges artefacts sont retrouvés au fond des puits ; des sortilèges anciens sont découverts après des glissements de terrain, tandis que des voix anciennes résonnent dans le cri du vent. Le Mal réapparaît, et on en voit de plus en plus de signes. Les Gardiennes du Dessous font ce qu'elles peuvent pour endiguer le problème, mais elles ne sont pas assez nombreuses, et n'inspirent pas assez confiance.

Le Mal n'est en fait que l'absence de toute vie : Atropus. Cette entité plus ancienne que les dieux traverse les mondes et souffle toute vie s'y trouvant. C'est le seigneur des morts-vivants et de la magie noire. Ses fidèles sont souvent des nécromanciens, mais parfois, il parvient à corrompre une Gardienne du Dessous, ou un chamane spirite, en leur parlant dans leurs transes, et en scellant un pacte avec eux. Une description plus détaillée d'Atropus se trouve dans le supplément « *Elder Evils* ».

Les Deux Fois Nés : de temps en temps, il arrive, quand la mort frappe, que ce ne soit pas définitif. Certains finissent par se relever, que ce soit quelques heures ou quelques jours plus tard. On les appelle les Deux Fois Nés. Ils sont techniquement morts-vivants, mais hormis cela, on ne remarque pas de grand changement dans leur être: ils ne cherchent pas à se nourrir de chair ou de sang, n'ont rien perdu de leurs capacités cognitives... Même si quelque chose change dans leur comportement. Ils sont plus distants, poussés par une quête dont ils ignorent la nature, et apparemment passablement bouleversés par leur mort. Certains disent que les Vestiges sont derrière tout ça. D'autres, que ce sont des élus d'Atropus, ou qu'ils ont négocié avec lui pour un semblant de vie, en échange d'une mission à remplir pour lui.

Le Pacte : les bardes aiment raconter le Pacte qui fut conclu avec Obad-Haï, à l'époque où le Mal a été vaincu. A les écouter, les mortels, elfes et humains, étaient main dans la main, la clairière remplie de dryades accortes et souriantes, et les sylvaniens pétris de sagesse. C'est très loin de la vérité.





Obad-Haï ne se soucie pas des mortels. C'est une divinité sombre, primale, aux motivations incompréhensibles et aux appétits cruels - comme en atteste la nature. Une divinité faisant partie du cycle de la vie, qui demande de sanglant sacrifices pour offrir ses faveurs. Le Pacte ne fit pas exception. Pour avoir l'énergie de donner naissance à autant de plantes et de vie alors que le monde était dévasté et agonisant, il fallait du sang. Beaucoup de sang. Obad-Haï demanda à ce que les héros et leurs armées se sacrifient pour la vie à venir. Beaucoup le firent, pas toujours volontairement. Quant aux esprits primordiaux d'Obad-Haï, ces créatures primitives et monstrueuses, ils rôdent toujours à Munarath la Multiple: dans toutes les parties de forêt les plus sombres et les plus reculées. Celles où ont lieu de sombres rites. Celles où l'on se perd à jamais. Celles où même les elfes n'entrent pas.

Les élémentaux de Bruyère: les mortels qui refusèrent le sacrifice désertèrent. Obad-Haï leur en voulut, et ceux qui s'aventurèrent dans la forêt par la suite n'en revinrent jamais. Les autres s'installèrent sur ce qui devint la Bruyère, et fondèrent une société secrète: la Confrérie de la Lande. Ils passèrent un certain temps à peaufiner leurs pouvoirs magiques, quitte à enlever des chamanes pour les obliger à travailler pour eux ou apprendre leurs secrets. Mais il vint un moment où ils parvinrent à rentrer en contact avec les élémentaux des landes. Ils les convainquirent qu'Obad-Haï était devenu fou, et qu'il prendrait leurs terres (ce qui n'était pas faux). Des marchés furent passés, et les élémentaux devinrent, et restent à ce jour, des alliés non négligeables dans la bataille contre Obad-Haï. Malgré le fait que les chamanes et druides ne soient plus très bienvenus en Bruyère, de nos jours, car trop souvent suspectés de travailler pour l'ennemi.

4.3. DECRIRE SAROPHAGOS

"Et vous entrez dans la forêt. Je vous la décris pas, tout le monde voit une forêt, non?". Eh bien non. Ou plutôt, tout le monde s'imagine une forêt différente, car il y a une pléthore de forêts très différentes les unes des autres. Pareil pour les landes de Bruyère d'ailleurs. Quand vous, maître de donjon, devez décrire un endroit où se rendent les pj, vous pouvez, pour vous aider, piocher quelques qualificatifs au hasard dans les listes suivantes. Avec une combinaison de trois ou quatre mots, vous vous ferez déjà une idée plus précise de l'aspect de l'endroit, et vos joueurs aussi. Vous pourrez dès lors broder plus avant vos descriptions. Essayez des combinaisons improbables, pour voir ce que ça donne. N'hésitez pas à vous inspirer de ces mots pour créer le contexte autour: pourquoi le terrain ici est-il accidenté? A-t-il subi un glissement de terrain ou une tempête? Se pourrait-il que cette catastrophe ait révélé un souterrain ou dérangé une bête monstrueuse?

Relief: plat, plateau, vallonné, raviné, en à pic, falaises, montant en altitude, collines, contreforts montagneux, accidenté, en pente douce, percé de grottes et d'anfractuosités, gorge, vallée, crête, ravagé (par un monstre ou une catastrophe naturelle).

Climat: frais, venteux, froid, glacé, glacial, enneigé, givré, doux, chaud, caniculaire, aride, sec, brûlant, humide.

Sol: herbeux, rocailleux, trompeur, terreux, couvert d'humus, couvert d'herbes hautes, dur, meuble, piétiné, pierreux, varié, instable, moussu, roussi.





Humidité: brumeux, pluvieux, spongieux, tourbeux, boueux, humide, couvert de rosée, traversé par un ruisseau, coupé par une cascade, en pleine putréfaction, partiellement ou totalement inondé, sec, moite, saturé d'humidité.

Végétation: dense, clairsemée, en bosquets, austère, anecdotique, hostile (pleine de piquants), dénudée, nue (sans feuilles), élancée, tordue, naine, impénétrable, asséchée, humide, verdoyante, unifiée (conquise par un seul type de plantes ou d'arbres), mixte, caduc, conifères, abondante, luxuriante, près du sol, fruitiers, herbacées, graminées, légumes, sauvage, grimpante, envahissante, taillée, non entretenue, couverte de champignons, pourrie, cassante, couverte de mousses, envahie de lichen, fleurie, ordonnée, chaotique, rugueuse, lisse, sèche, grasse, malade, verger, potager, fauve, verte, éclatante, prise dans le gel, brûlée, calcinée.

Ambiance: sereine, inquiétante, magique, mystique, belle, majestueuse, impressionnante, sombre, lumineuse, légère, putrescente, féerique, menaçante, prédatrice, malsaine, florissante, morose, déprimante, automnale, printanière, hivernale, estivale.

Vie: débordant de vie, vivant, désert, fréquenté, varié, bruyant, bruissant, bourdonnant.

Sens: parfum de résineux, de lavande, de menthe, de champignons, de fleurs, d'animaux, de fruits en décomposition, de fruits mûrs; bruits de clapotis d'eau, de feuilles mortes crissant sous les pas, d'arbres qui craquent au gré du vent, d'ululements de hibous, de chevreuils galopant cachés dans les sous-bois, du vent dans les feuilles...

Pour les spécialistes de la nature

Rôleurs, éclaireurs et autres druides devraient être encouragés à écouter ces indices précieusement, qui pourront leur donner des pistes d'investigation liées au scénario... ou pas. Pourquoi la végétation ici a-t-elle flétri sur tout un cercle: un nécromancien y aurait-il lancé un sort? Pourquoi ces arbres ont-ils poussé dedans la roche, alors que tout est sec sur la lande tout autour : y aurait-il un point d'eau caché dans ces rochers? Etc...

***Beaucoup de plaisir et d'aventures à vous,
sous le couvert des ombrageuses forêts de Sarophagos.***

Contact Facebook : Laurent Chuz



