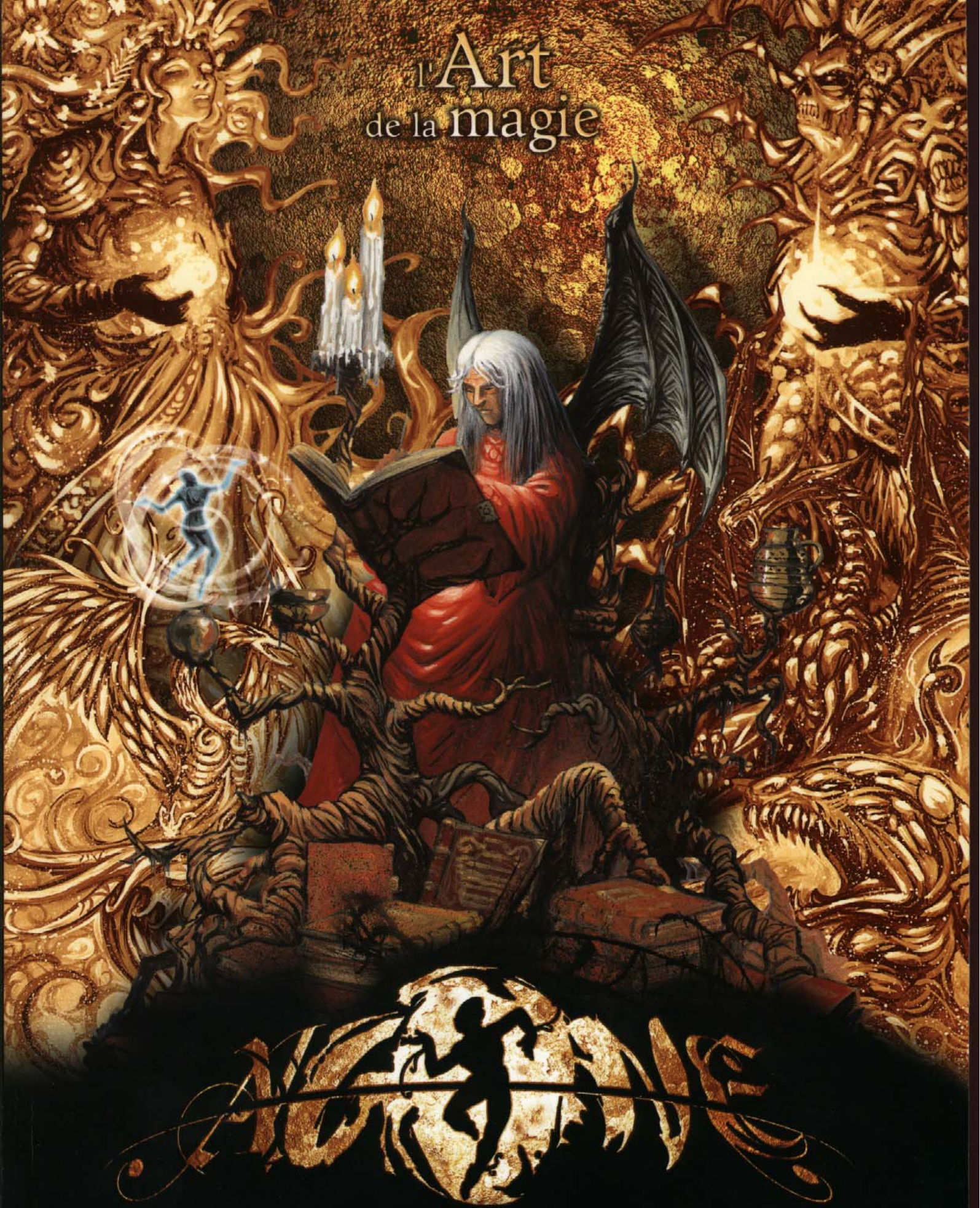


l'Art de la magie



Un Grimoire des Royaumes Crépusculaires

Crédits

AGONE

un jeu de rôle de Mathieu Gaborit et Stéphane Marsan

Nouvelle

Mathieu Gaborit

Textes

David Benoit
Sébastien Célerin
Benoît Ferrière
Mathieu Gaborit
Benjamin Gruet
Jean-Baptiste Lullien
Xavier Spinat
Frédéric Weil

Couverture

Franck Achard & Julien Delval

Logo Agone

Franck Achard

Illustrations intérieures

Boris Courdesses
Sophie Guilbert
Gérard Trignac
Christophe Swal

Correction

Christelle Belloni

Conception graphique et mise en page

Patrick Mallet

Chargé de gamme

Mathieu Gaborit

Responsable fabrication

Nicolas Hutter

Direction éditoriale

Sébastien Célerin & Frédéric Weil



Multisim Éditions

13, passage du Clos Bruneau

75005 PARIS

info@multisim.com

Agone est un jeu de rôle MultiSim © 1999

Table des matières

| | |
|----------------------------------|------------|
| Nouvelle | 4 |
| L'art du monde | 08 |
| Les Vestiges | 09 |
| Les Sanctuaires | 12 |
| Les Arts magiques | 23 |
| L'architecture ésotérique | 30 |
| L'Éclat | 37 |
| Les Artefacts | 39 |
| Le Cryptogramme-magicien | 45 |
| La Chorégraphie | 61 |
| Pavane pour un Mage défunt | 64 |
| | |
| Le Cahier des Mages | 81 |
| Obédiences | 82 |
| Le Jorniste | 83 |
| L'Éclipsiste | 90 |
| L'Obscurantiste | 98 |
| Avantages & Défauts | 106 |
| | |
| Le Cahier des Harmonistes | 109 |
| Les Harmonistes | 110 |
| L'Accord | 112 |
| La Cyse | 124 |
| Le Décorum | 130 |
| La Geste | 138 |
| Les Arts Secrets | 145 |
| L'Union | 145 |
| La Fusion | 149 |
| Avantages & Défauts | 152 |
| | |
| Sorts & Œuvres | 154 |

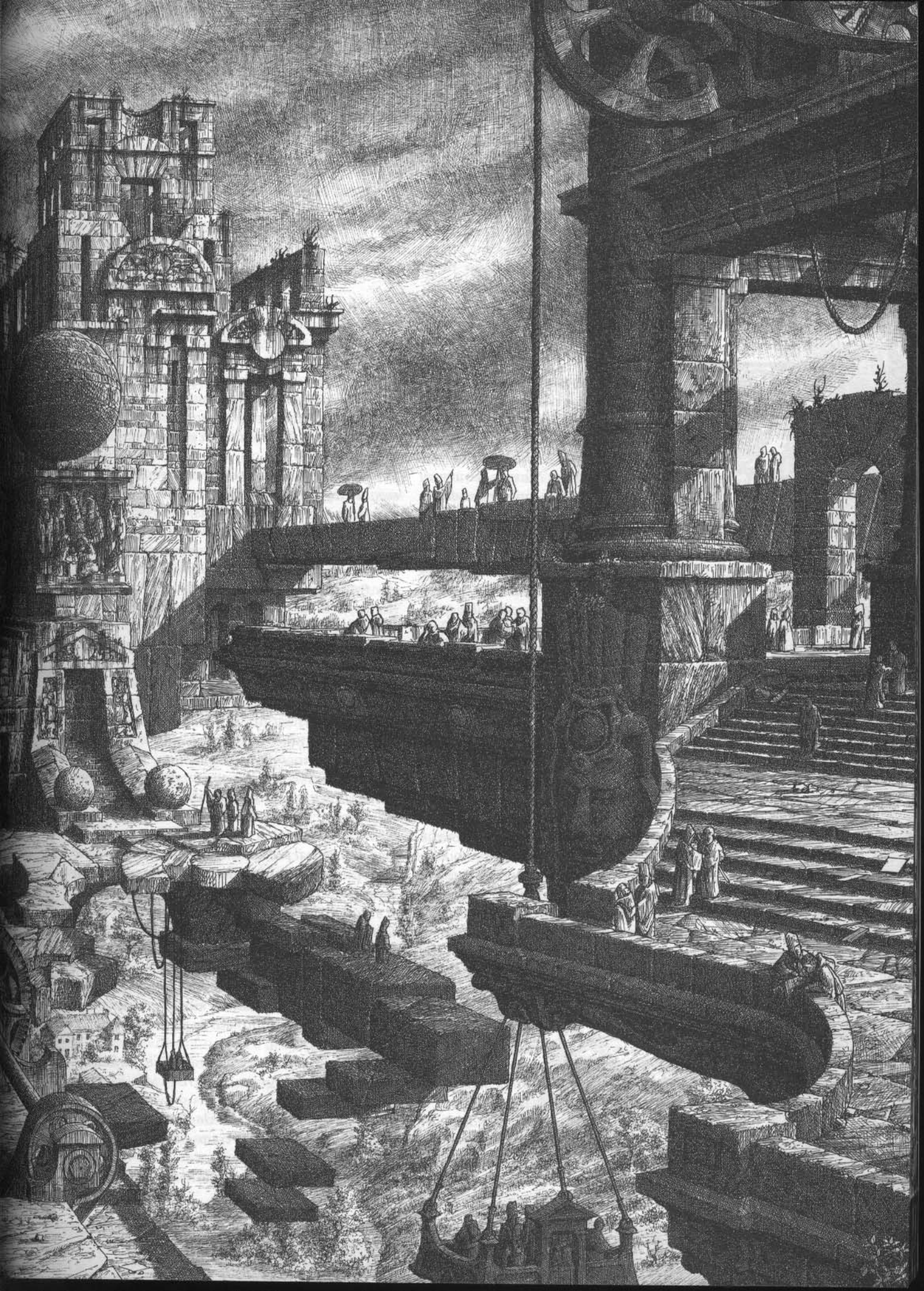
Remerciements

XS remercie tous ceux qui ont changé sa vie et qui l'ont changé lui aussi.
Grâce à eux, 2000 marquera à jamais le début d'une époque. Puisse-t-elle ne jamais cesser...

Benoît remercie son frère Dimitri pour son coup de mains sur les Œuvres et salue
tous les amateurs de Muscat grec.

David tient à remercier Khrys de marcher dans son rêve, Émi et Raph pour leur soutien,
Nico pour ne pas être trop psychorigide malgré le souci qu'on lui cause,
ainsi que Valou et Sonia pour la bonne humeur qu'elles procurent.
Un grand merci final à Natacha et tous les autres de la mailing-list AGONE
pour avoir si vite prolongé notre songe.





Au vent de Keshe

M

asser se prétendait artiste de sable. Venu des lointains déserts de Keshe, il usait de grains colorés afin d'être le digne colporteur des paysages de sa terre natale. Mais Masser demeurait un géant desservi par des doigts épais. Pour combler cette lacune, il usait de fins cornets d'argent qu'il fixait à l'extré-

mité de ses deux pouces afin de brosser des scènes d'une finesse extraordinaire. Répétées à l'infini sur les places des villages, ces toiles éphémères réjouissaient les cœurs des spectateurs. Masser œuvrait le jour et, avec la nuit, dispersait son travail d'un revers de main afin de se prémunir des troubles de l'orgueil.

Masser usait les semelles de ses larges bottes sur les routes de l'Harmonde. Exceptés le sable et les encres de Keshe qu'il portait en bandoulière, il ne possédait qu'un turban de soie bleu-nuit et une large tunique aux reflets nacrés. Cette étoffe tiède et soyeuse avait été tissée par les mains d'une fée noire dans la pénombre d'un Tableau-Monde qui figurait un grenier anonyme soumis aux pluies de l'hiver. Un soir venu, alors que les araignées escaladaient les poutres pour tisser leur toile d'argent, la fée noire avait recueilli le fil enchanté afin d'offrir au géant cette large tunique qu'il n'avait plus jamais quittée.

Digne et respecté par ceux qui croisaient son chemin, Masser usait du mieux possible de ses talents pour servir les Muses. Sous couvert de ses fresques de sable, il utilisait un grain particulier forgé, des millénaires auparavant, par le pas brûlant de la Dame de l'Été. Chacun de ses grains valait la fortune d'un roi et avait coûté la vie à bien de Prince-voleurs mais peu importait... Masser servait le Conseil des Décans et, sur son ordre, abritait dans ses paysages une communauté de farfadets logés dans les tours d'or qui saillaient dans le lointain des dunes. Depuis près d'une décennie, le géant luttait au côté des Inspirés sur les sentiers de l'Harmonde.

Et pour la seconde fois, il empruntait celui qui menait au manoir de dame Leriezi, méduse et fondatrice d'un sanctuaire que le Masque avait balayé du souffle froid de la pestemétale...

Jad le bossu se dressait dans la perspective d'un escalier de marbre afin de dominer le hall dallé du manoir. En quelques mois, son visage s'était durci au même rythme que son dos s'arquait sous le poids de la Flamme qui grandissait à l'intérieur. Héritier de l'âme de Sombreçonge, la cité des Lgmantines, Jad observait le ballet silencieux des cornets de Masser qui distillaient le grain enchanté sur le dallage. Peu à peu, le désert de Keshe naissait. La courbe d'une dune, puis une autre, jusqu'à ce que le désert brille de mille feux et qu'à l'horizon, se distinguent les pics d'or des tours du Décan. Plusieurs silhouettes avançaient dans le désert au fur et à mesure que Masser reconstituait pour eux le Tableau-Monde et le passage qui menait vers la réalité.

Enfin, Masser se releva, poussa un grognement de satisfaction puis s'écarta pour livrer passage au farfadet qui franchissait le seuil de ce monde. La peau cuivrée, le menton grignoté par un bouc, il portait une djellabah d'un blanc cru et dissimulait ses cheveux sous un keffieh écarlate.

Il s'était arraché au désert pareil au nageur sortant de l'eau. Avec lui, une bourrasque d'un vent sec et brûlant s'était engouffrée dans le hall. Dame Leriezi qui se dressait en retrait de la scène s'inclina avec respect tandis que Masser, le sourire franc, se penchait sur son compagnon et le saluait, une main sur le cœur :

– Paix, souffle-t-il.

– Et la paix soit avec toi, répondit le farfadet.

Le géant mit un genou à terre et leva les yeux vers le bossu :

– Jad, je te présente Dent-de-Lune.

– Les Muses éclairent ta route, fit le bossu en s'inclinant à son tour.

– Et que ta tienne soit celle de la Perfection, salua le farfadet.

Malgré l'escalier qui les séparait, Jad percevait l'aura de bonté émanant de Dent-de-Lune. Vague douce et invisible, elle venait s'échouer contre son cœur et l'emplissait, au fur et à mesure qu'il descendait l'escalier, d'une profonde humilité.

Il se porta à sa rencontre et posa un genou à terre :

- Je suis ton serviteur.

- Non, Jad, murmura le farfadet en l'invitant à se relever. Tu ne sers que les Muses. Tu as beaucoup appris, ici, en compagnie de dame Leriezi. Mais à présent, il te faut affronter l'essentiel. Masser va nous conduire à Abyrne. La plupart des bossus s'y trouvent déjà. Au début du printemps, nous serons tous réunis.

- Et le sanctuaire naîtra...

Pour la première fois, une lueur d'inquiétude brilla dans les yeux clairs du farfadet :

- Oui, le sanctuaire. Seulement, l'Ombre joue encore avec nous. Les Hauts Diabes ne cessent de tergiverser. Seul Ambucias nous soutient aveuglément. Les autres hésitent et nous font perdre un temps précieux.

- Puis-je vous parler franchement, Dent-de-Lune ?

Avec le temps, Jad avait affirmé sa voix. Sa question surprit visiblement le farfadet :

- Je t'écoute.

- Dame Leriezi m'a ouvert sa bibliothèque... Mes yeux se sont usés sur les lignes vacillantes des échevins de la Flamboyance. L'Ombre, dit-on, ne sert qu'elle-même. Si ce sanctuaire voit le jour dans les Abysses, parviendrons-nous à nous soustraire à son influence ?

- Le jeu du pouvoir, Jad. Le Conseil des Décans a pris sa décision. Seule l'Ombre peut nous offrir ce bouclier indispensable à la fondation de ce sanctuaire. Aucune magie ne serait capable d'étouffer son rayonnement. Si nous restons à la surface de l'Harmonde, le Félon nous trahira.

- Et les Tableaux-monde ?

- Trop fragiles, Jad. Le Masque y dépêche chaque jour ses émissaires afin d'y traquer les Dames endormies. Aujourd'hui, seules des toiles éphémères comme celles de Masser nous soustraient encore à ses recherches.

- Alors, pourquoi ne pas s'y réfugier ?

- Masser n'est pas éternel.

- Mais l'Ombre...

- L'Ombre essaiera de toute façon de prendre le contrôle de ce sanctuaire s'il parvient à s'édifier dans les Abysses. Pour elle, l'âme des villes représente un atout considérable, un moyen d'écouter et de déchiffrer le ballet des habitants de l'Harmonde.

- Mais alors, de quelle arme disposons-nous pour l'en empêcher ?

- Elle-même, Jad... elle-même. L'Ombre jalouse le Masque. Les Hauts Diabes se lassent d'être les pièces d'un échiquier qui ne leur appartient pas. Sans compter certaines personnes qui sauront nous aider au cœur des Abysses. Un homme, en particulier.

- Un humain ?

- Oui. Un homme puissant, extrêmement puissant.

- Qui est-ce ?

- Je ne puis encore te le révéler. Il apparaîtra en son heure. Mais sache qu'il possède un atout précieux... le Jour.

- Le Jour ?

- Diurne, l'enfant solaire. À eux deux, ils forment un couple étrange dont le Conseil attend beaucoup. Mais je parle trop et je mets ta vie en péril. Pour l'heure, dis-toi que l'Ombre n'est pas comparable au Masque et qu'aux Abysses, le Conseil dispose de nombreux alliés. Les Génies par exemple... Ils arpentent les rives des fleuves noirs et nous protégeront des tourments du Mensonge.

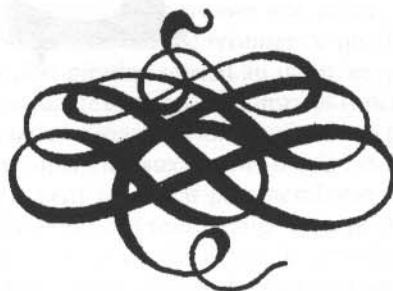
- Des Génies ?

- Plusieurs, Jad. Bien qu'un seul, à ce jour, les vaut tous. Un dénommé Maspalio.

- Je le connais pas.

- Lui te connaît. Et il faudra que tu le rencontres. Il accomplit très souvent le voyage entre les Abysses et Abyrne. Lorsque la Confrérie du Bossu se réunira, il sera présent. Mais assez parler, Jad. Il nous faut quitter l'Harmonde.

En silence, le bossu salua dame Leriezi et Masser. Puis il emboîta le pas à Dent-de-Lune pour s'enfoncer dans les dunes. En pensée, il savait que ce voyage le mènerait aux Muses, qu'en ralliant Abyrne, il allait devenir l'artisan d'un avenir où les Flammes des cités deviendraient peut-être l'arme d'un nouvel enchantement de l'Harmonde.





Premier
livre

L'art du
monde



1 ~ Les Vestiges

minence,

C'est l'heure du bilan. Lorsque les Muses firent l'Harmonde, elles le voulurent parfait. Elles mirent dans leur ouvrage tout leur savoir-faire, toutes leurs compétences, afin que ce qu'elles créaient ne souffrît d'aucun défaut.

Les suppositions concernant l'origine, les motifs, les résultats estimés et les raisons de l'échec de cette démarche ont occupé les Inspirés de la Flamboyance pendant des siècles, remplissant les millions de pages de milliers de volumes consacrés à cette épineuse question.

Les Muses ont toutefois légué aux Inspirés leur quête, leur soif de perfection. L'Harmonde n'a pas de paradis et pratiquement aucune légende concernant un éventuel pays merveilleux qui attendrait les défunts, et pour cause : par tradition, le paradis est l'Harmonde lui-même et il incombe aux Inspirés de faire en sorte qu'il le reste... ou le (re)devienne, selon les points de vue.

Les Vestiges de la Flamboyance, les Sanctuaires, les Arts magiques, l'architecture ésotérique, tout cela constitue le témoignage des efforts déployés pour faire de l'Harmonde le lieu enchanté qu'il devrait être : l'héritage des Muses. Mais qu'en est-il de nos jours, alors que les sbires du Maître du Semblant nous menacent chaque jour davantage ?

Généralités

Les Vestiges sont les rares héritages de la Flamboyance. En général, ce sont des bâtiments, car tout ce qui a pu être déplacé l'a été afin d'être vendu, revendu, usé jusqu'à la trame. Sans compter les objets dont le fonctionnement ne fut jamais compris et qui ont été détruits faute de leur trouver une utilité.

Il serait vain de vouloir recenser ce que trois millénaires d'inspiration mirent au point, ce que plus de cent cinquante générations d'Inspirés concurent. Leur imagination dépassa de loin la nôtre, non parce qu'ils étaient supérieurs aux Inspirés modernes, mais parce qu'ils étaient tellement plus nombreux. De même, leurs besoins nous sont étrangers, au point que ceux qui étudient les modes de vie de cette époque sont persuadés d'avoir affaire à des jouisseurs impénitents, faibles et paresseux, qui mettaient au service de leur confort un don tellement précieux, un don qui aurait dû servir à terrasser le Masque et ses alliés.



Mais ces Harmonistes férus d'histoires anciennes, et bien souvent aigris, négligent l'effort de recherches de cette époque, le bouillonnement de nouvelles idées, de techniques qui permirent aux hommes d'asservir l'Harmonde afin de le rendre plus « confortable ». Bien entendu, utiliser la Cyse afin de rendre plus moelleux un fauteuil peut nous paraître une recherche futile, sans réelle utilité. Pourtant, c'est une des facettes des travaux qui conduisirent à la création des plus belles oasis du désert keshite, de sorte qu'on peut y vivre et qu'une des plus puissantes civilisations modernes s'y est développée.

On trouve des Vestiges partout. Ce sont des choses précieuses, qui ont été spécialement enchantées afin de témoigner éternellement de la grâce de l'Harmonde. Mais la règle n'est pas du tout immuable, car les artistes ont quelques fois d'étranges idées sur ce qui est « précieux » et ce qui ne l'est pas.

Un noble keshite a effectivement en sa possession une collection de cinq chaises, couvertes d'un tissu damassé dont les couleurs ont malheureusement disparu, qui sont toujours comme neuves après plus de deux millénaires sous l'effet d'un enchantement permettant de

se tenir droit sans ressentir le moindre inconfort. Mais à l'inverse, le Ribat de Kjiil, avec ses fontaines d'eau toujours fraîches et ses jardins merveilleux, toujours parfaitement entretenus, est un héritage de la Flamboyance qui permet à des centaines de Keshites de vivre dans un désert terriblement inhospitalier.

Parmi les grandes merveilles de la Flamboyante, citons tout de même quelques exemples qui méritent que nous nous y arrêtions.

Les Mille Jours de Lorgol

En fait, personne n'a jamais pris la peine de compter réellement les tours de la capitale urgumande, d'autant plus que nombre d'entre elles disparaissent à l'occasion ou changent de place. Mais chacune d'entre elles possède une particularité unique qui en fait une Œuvre à part entière. Ainsi la Tour de Phaleen s'illumine-t-elle de minuscules apparitions lumineuses

tous les soirs ; la Tour des Trois-portes-sans-logique possède de nombreuses portes – dont trois donnant sur l'extérieur – qui ne s'ouvrent jamais sur la pièce que l'on s'attend à voir, à moins de souhaiter sortir de la tour ; la Tour Suspendue, qui commence au second étage est suspendue au-dessus du sol comme si le premier étage existait vraiment ; la Tour Transparente, qui à certaines heures de la journée possède un étage complètement transparent, étage qui change tous les jours ; la Tour Mouvante, qui s'incline et bouge au moindre souffle de vent, comme si elle était faite de bois (ses murs de pierres de taille ont pourtant un bon mètre d'épaisseur) ; la Tour-qui-pousse, qui possédait au dernier recensement plus de quatre cents étages pour une hauteur inchangée de vingt-cinq mètres de haut : un étage s'ajoute cependant tous les dix ans ; et ainsi de suite.

La Cité des Tertres

Cette prodigieuse nécropole lyphane abrite des centaines de sépultures. En son centre brille une flamme qui ne chauffe pas et ne brûle pas. Dans les tombes, sur la poitrine de chaque cadavre brille un cristal, quelque fois minuscule, d'autre fois énorme. Ceux qui les contemplent peuvent y distinguer des scènes du passé, telles que le mort les a vécues. Plusieurs Inspirés ont prétendu posséder une carte qui indiquerait une entrée secrète, située sous les tertres, permettant d'accéder à la raison de ce dispositif : les corps de plusieurs héros de la Flamboyance, enterrés ici afin que leur mémoire soit conservée. Jusqu'à présent, personne ne s'est vanté d'avoir découvert quoi que ce soit là-bas.

Coronis

La Forteresse, dont on dit qu'elle aurait une âme et que les vents des Parages, en s'engouffrant sous ses arches de verre produiraient d'étranges sons, échos des ères passées. Tout y est fait de verre, y compris les

forges prodigieuses et les outils qui attendent que quelqu'un perce les secrets des verriers de la Flamboyance qui créait ici de formidables Œuvres de Cyse.

Les Tombeaux de la Flamboyance

Ils seraient perdus au fin fond du désert de Keshe. Sans cesse en mouvement, ils étaient destinés à montrer en exemple ce que les plus grands Inspirés ont été capables de réaliser. Malheureusement, depuis que les Inspirés se sont faits tellement rares, les Tombeaux jettent leur dévolu sur des mortels qui, en règle générale, ne se remettent jamais de cette expérience.

Les Arbres-Roi modéhens

Ils ne servent a priori à rien... Et sont en fait tout ce qu'il reste d'un immense projet architectural que l'Éclipse a avorté : construire des villes sylvestres regroupant des milliers d'habitants dans un seul arbre. Les Modéhens ont d'ailleurs par endroit conservé des souvenirs vagues de ce projet.

La liste des Vestiges qui ont survécu à l'Éclipse est gigantesque. Chaque région en a, parfois sans même le savoir car certains bâtiments, comme l'île du Noir au large de l'Enclave boucanière, ont disparu en partie sous les flots, sous le sol ou dans des montagnes que plus personne ne parcourt... D'autres n'ont rien de particulier : ainsi, en Janrénie, il y aurait un groupe de cinq maisons tout ce qu'il y a de plus ordinaires en dehors d'un style un peu dépassé, dont la seule particularité, en dehors d'une résistance peu commune aux aléas du temps, serait de ne pas connaître la poussière : elle ne s'y dépose jamais. Comment repérer une chose aussi étrange ?





minence,

Un jour prochain, après de palpitantes aventures dans les Royaumes crépusculaires, vos Inspirés auront besoin de l'aide d'un Génie pour lutter efficacement contre la Pefidie et son maître, le Masque. Bien que certains de ces Génies soient errants à la surface de l'Harmonde (voir AGONE p. 207), ceux qui s'échappèrent de leurs « porteurs », au moment de l'Éclipse, sont ancrés en des lieux secrets, souvent à l'écart des villes et des villages. Ces lieux sont connus sous le nom de Sanctuaires. Ces havres de l'Harmonie doivent être découverts et protégés par vos Inspirés. Se faisant, ces derniers permettront au Génie de s'épanouir et il pourra alors communiquer son savoir aux Flammes en quête de votre Compagnie, former des apprentis et engendrer de nouvelles Flammes pour sauver l'Harmonde.

2 ~ Les Sanctuaires

Le Génie

Note liminaire : les considérations techniques de cette partie ne concernent que les Génies fondateurs – c'est-à-dire ancrés dans un Sanctuaire. Elles sont complémentaires des informations disponibles dans AGONE en pages 283-284.

L'Évocation

Lorsque des Inspirés découvrent un Génie de la Flamboyance, fossilisé dans l'Harmonde, ils doivent tout d'abord réveiller sa Flamme en utilisant la leur. Ce processus est communément appelé l'Évocation. Il nécessite la pratique d'un rite occulte gardé en mémoire au fil des siècles dans la part de Diurne présente dans les Flammes. Son exécution lie les Inspirés au Sanctuaire et au Génie qui l'a fondé. Ce rite doit donc être renouvelé à chaque fois qu'un Inspiré quitte la Compagnie ou qu'un nouveau y est accueilli. Le rituel est en soi très simple : il s'agit de plonger sa main dans la Flamme du Génie. Celle-ci ne brûle que métaphoriquement, en dépit des apparences. Mais c'est, pour le Génie qui en est l'incarnation, une manière d'unir sa Flamme à celle de ceux qui veulent lier leur destin au sien.

L'Éveil

Comme tout Inspiré, un Génie possède une Flamme. Mais contrairement à eux, le Génie n'a pas à la développer. Elle a par définition ses trois Aspects épanouis.

Par contre, il est possible que cette Flamme ait perdu de son éclat au fil des ans où le Génie fut contraint à la solitude. Les Harmonistes disent alors que le Sanctuaire est endormi et que sa Flamme n'est plus qu'une flammèche.

Le premier rite d'Évocation qu'endure un Génie fondateur attise sa Flamme. Elle commence alors un long réveil que les Inspirés vont devoir accompagner. Régulièrement les Inspirés devront se réunir dans l'Âtre, autour de la Flamme du Génie évoqué, pour conter leurs aventures. Ces récits d'épopées rappelleront au fil du temps qu'il a commis lui aussi des exploits extraordinaires, qu'il a vécu l'aventure. De souvenirs en souvenirs, la mémoire et la force du Génie s'éveilleront pour soutenir la Compagnie dans ses efforts. Le Potentiel d'Éveil (POT d'Éveil) mesure l'effet du temps sur le Génie. Il obéit à une échelle graduée de 1 à 10.

Non seulement ce potentiel limite les capacités du Sanctuaire mais il pénalise également les Inspirés. En effet, la progression des Aspects de leur Flamme est liée à leur Sanctuaire, de sorte qu'ils ne pourront bénéficier des avantages de PX offerts par le Génie afin de faire progresser plus vite leur Flamme qu'à concurrence de la hauteur du POT d'Éveil du Sanctuaire. Ainsi, le Corps, l'Esprit et l'Âme des Inspirés ne pourront excéder le POT d'Éveil du Génie en bénéficiant de ces réductions de coût (mais ils pourront toujours progresser normalement en s'acquittant des PX ordinaires).

Ce dernier progresse grâce aux dons des Inspirés sous la forme de PX lors des veillées dans l'Âtre. Ce sont les récits des aventures de la Compagnie qui réchauffent le Génie et attisent sa Flamme. En effet, les Inspirés d'une Compagnie doivent donner des PX à leur Sanctuaire s'ils veulent contribuer à son réveil. Ces points sont dépensés par tous les Inspirés simultanément et à même hauteur. Ils sont alors thésaurisés par le Sanctuaire et gérés par l'EG selon la règle suivante :

DONS DES INSPIRÉS

PX à dépenser pour obtenir
+1 au POT d'Éveil :

POT d'Éveil actuel x POT d'Éveil suivant

Exemple : un Sanctuaire ayant un POT d'Éveil de 5 et dont ses Inspirés souhaitent le faire progresser à 6 devra cumuler 30 PX ($5 \times 6 = 30$).

Ce même Sanctuaire peut de nouveau prendre un point supplémentaire de POT d'Éveil si les Inspirés lui consacrent 42 PX de plus (6×7).

Le Sanctuaire atteint alors un POT d'Éveil de 7.

FICHE : LE SANCTUAIRE

Nom du Génie :

Personnalité :

POT d'Éveil :

Première Marraine :

Deuxième Marraine :

Troisième Marraine :

Quatrième Marraine :

Nbre de Disciples :

Contexte et dangers :

Personnalité

Le Génie qui a fondé le Sanctuaire de vos Inspirés est un être conscient. Il est donc doté d'une personnalité qu'il vous appartient de manifester – dès que le POT d'Éveil atteint 4 – afin de ne pas résumer les interactions entre vos joueurs et le Sanctuaire à des échanges de PX et d'avantages. Voici quelques archétypes de personnalité propre aux Génies.

Bougon : ce Génie n'est jamais content. Toute occasion est bonne pour lui pour manifester son mécontentement qui n'a, la plupart du temps, aucune justification, sinon l'amitié indéfectible qu'il porte aux Inspirés, mais qu'il n'ose pas exprimer.

Chef : ce Génie aime dicter aux Inspirés ce qu'ils doivent faire. Il leur donne sans cesse des conseils – qui sont en fait des ordres déguisés – et ne tolère pas qu'ils n'y prêtent pas attention. En retour, il dispose d'une expérience quasi infinie et ses ordres, pour autoritaires qu'ils soient, sont toujours frappés au coin du bon sens.

Conteur : ce Génie veut faire revivre la Flamboyance, (re)vivre ses souvenirs. Ses quêtes seront celles des Arts. Il aura tendance à réunir les Inspirés dans son Âtre au cours de longues veillées. Mais quel puits de connaissances insatiablement ressassées !

Juge : ce Génie aime bien donner son avis sur tous les sujets abordés en sa présence. Il a beaucoup de mal à accepter que ses conseils ne soient pas appliqués à la lettre. Cependant, c'est un juge des hommes et des Saisonins comme il y en existe peu. Les espions et les traîtres sont tout simplement transparents à ses yeux.

Maternel : les Génies sont les intermédiaires entre les Muses disparues et les Inspirés. Ce Génie en est conscient et considère qu'il doit faire attention à ses petits protégés. Trop peut-être ? Généralement, un tel Génie sera très exigeant sur le respect que portent les Inspirés à ses Harmoniums et à ses deux premières Marraines. En retour, son Sanctuaire sera une véritable perle, toujours rangé, en ordre et confortable.

Mélancolique : ce Génie supporte mal sa nature d'immobile et regrette ses voyages à travers le monde. Il poussera les Inspirés à accomplir des quêtes lointaines et préférera la lutte dans l'Harmonie à la naissance d'une nouvelle Flamme. Cependant, il semble connaître jusqu'aux recoins les plus ignorés de l'Harmonie et offre en général de savants conseils sur chaque contrée.

Plaisantin : ce Génie aime bien rigoler. Il est capable d'inventer des histoires qu'il croit drôles toute la journée. Il n'hésitera pas à duper les Inspirés avec des récits à dormir debout ou même à rire de leurs mésaventures, furent-elles tragiques. En retour, ce caractère aimable et porté au rire est une source de force extraordinaire pour les Inspirés qui ne peuvent que se laisser contaminer par l'humeur joyeuse de ce boute-en-train perpétuel.

Sage : ce Génie est posé et réfléchi. Il ne donne jamais un seul conseil mais plusieurs. Mais il ne décide pas - ou ne fait pas de choix - pour les Inspirés. À eux de trouver leur voie. Ses prédictions sont toutefois d'une profondeur extraordinaire, ne laissant échapper aucune possibilité.

Solitaire : ce Génie prétend ne pas apprécier la Compagnie des Inspirés. En réalité, il veut juste avoir la paix. Il pense qu'ils ont mis trop de temps à le retrouver. Il s'est habitué à sa tranquillité et entend bien la conserver. Si ce trait de caractère peut sembler déplaisant, il faut cependant bien admettre que dans l'introspection et la méditation, ce Génie est un maître capable d'inspirer la paix même à un berserker à demi fou. On ne s'énerve jamais en sa présence, le calme est la règle.

Vengeur : la haine que ce Génie porte au Masque obscurcit son jugement. Il pousse les Inspirés dans des intrigues trop dangereuses et trouve qu'ils n'en font jamais assez. Mais que de conseils, tant du point de vue de la tactique que du maniement des armes !

Violent : proche du « Vengeur », ce Génie poussera les Inspirés à la lutte armée sous forme d'expéditions punitives ciblant ceux qu'il croit être ses ennemis (il peut se tromper !). Il est soucieux de la création de nouvelles Flammes et donc de la naissance de nouveaux héros. Peut-être invente-t-il les conflits dans lesquels

il entend que les Inspirés se lancent, cependant ce sont toujours des quêtes à la fois glorieuses et nobles, où le devoir ne se mâtine jamais de bassesse ou de veulerie : avec lui, le monde est plein de justes combats et d'ennemis infâmes.

Vous êtes évidemment libre de créer toutes les personnalités de votre choix. Rien ne doit vous empêcher de mélanger ces archétypes afin de faire du Génie un personnage à part entière, riche et complexe. N'hésitez pas à baptiser le Génie et à rédiger son histoire. Cela vous aidera à développer les Harmoniums (voir plus bas) et ancrera définitivement le Génie dans vos Dramas. Pour ce faire, certaines questions peuvent vous aiguiller. Quels sont les exploits de votre Génie ? Sa Flamme a-t-elle déjà été corrompue par la Ténèbre ou (et) la Perfidie ? Des Ternes vouent-ils un culte à l'un de ses anciens porteurs de Flamme ? A-t-il déjà été « réveillé » par une autre Compagnie par le passé ?



Le décor

En s'éveillant, le Génie va redonner consistance à la dimension physique de son Sanctuaire. Des pièces jusqu'alors invisibles s'ouvrent aux Inspirés. Elles recèlent des merveilles et des avantages insoupçonnés.

L'Âtre

Chaque Sanctuaire est doté d'un Âtre. Il s'agit du cœur du Sanctuaire, un lieu - généralement une pièce mais cela peut être une cavité naturelle ou non : espace derrière une cascade, boyau souterrain, faille dans la roche, etc. - dont l'architecture évoque l'œuvre des Muses, l'Harmonie. Des sculptures et des fresques témoignent des hauts faits des anciens Inspirés qui, au cours de la Flamboyance, participèrent à l'épanouissement d'une Flamme en un Génie. Les Muses sont également représentées symboliquement dans l'Âtre. En son milieu, les Inspirés découvrent la plupart du temps un creuset ceint de runes aux arabesques complexes qui contient une haute flamme. Elle irradie l'Âtre d'une lumière opalescente et procure à

es Inspirés p
anctuaire po
in effet, le Sa
ondateur. Si
out de même
ence continu
es Sanctuaire
arce qu'ils ét
t de ses sbire
rotéger leur
écessite de la
récautions lo
on à ne pas
er n'importe
lne fois ces d
er que le San
l'un méta-Dor

ceur
forc
piré
fond
tech
ryth
L'Ât
pra
ven
per
Fla

Le

Lor
de :
piré
por
des
Cha
cer
Ce :
qui
coe
der
Le f
(rep
les :
chc
tret
sies
son
Ma
déc
La

DE LA PRUDENCE

Les Inspirés peu expérimentés auront tendance à prendre le Sanctuaire pour leur quartier général. Or, cela serait une erreur. En effet, le Sanctuaire est avant tout la « résidence » d'un Génie fondateur. Si compatissant ou si généreux soit-il, ce Génie est tout de même chez lui. Il se lassera plus ou moins vite de la présence continue des Inspirés.

Les Sanctuaires qui ont survécu jusqu'à nos jours ne l'ont pu que parce qu'ils étaient dissimulés aux yeux du Maître du Semblant et de ses sbires. L'unique moyen que possèdent les Inspirés pour protéger leur Sanctuaire est de maintenir cet état de fait. Ceci nécessite de la discipline. Les Inspirés devront donc prendre des précautions lorsqu'ils rendront visite à leur Génie : faire attention à ne pas être suivis certes, mais également ne pas y emmener n'importe qui.

Une fois ces détails exposés à vos joueurs, ils devraient constater que le Sanctuaire n'est pas à eux et qu'il ne s'agit pas non plus d'un méta-Domaine ! On se doit d'en prendre soin, de le respecter.

ceux qui plongent leur regard dans sa douce chaleur force, courage et inspiration. En sa présence, les Inspirés entendent leurs Flammes crépiter au plus profond d'eux-mêmes. Ils se sentent invincibles ; en termes techniques, ils récupèrent leurs points d'Héroïsme au rythme d'un point par minute.

L'Âtre est l'endroit où les rites d'Évocation doivent être pratiqués. C'est ici également que les Inspirés doivent se réunir pour donner leurs PX au Génie afin de permettre son épanouissement ou de créer une Flamme.

Les Harmoniums

Lorsque le Sanctuaire va s'éveiller, l'Âtre va se doter de seuils qui surgiront de nulle part. Un jour les Inspirés, en se rendant au Sanctuaire, découvriront ces portes sur lesquelles ils remarqueront les emblèmes des Muses. Quatre portes pour quatre Muses.

Chacune des salles dissimulées par ces portes obéit à certains critères. Elles se nomment des Harmoniums. Ce sont des enchaînements de salles aux formes variées qui s'emboîtent en de complexes labyrinthes qui coexistent autour de l'Âtre malgré des problèmes évidents de géométrie.

Le POT d'Éveil détermine le nombre de seuils à être actifs (reportez-vous au tableau ci-contre). L'ordre dans lequel les salles des Muses apparaissent a son importance. Ce choix influence directement sur les relations qu'entretient le Sanctuaire avec l'Harmonie. Les Muses choisies et actives à un instant de la « vie » d'un Sanctuaire sont nommées les Mairaines du Génie. La première Mairaine confère aux Harmonistes présents dans leur dédale un bonus de + 4 à tous leurs jets d'Art magique. La deuxième Mairaine favorise les Harmonistes dans

les mêmes conditions d'un avantage de + 3, la troisième de + 2 et la dernière de + 1. Cet avantage numérique décroît d'un point dans l'Âtre et de deux points hors du Sanctuaire dans un rayon de cent mètres. Au-delà, cette influence s'estompe définitivement pour toutes les Mairaines et leurs Arts magiques.

Lorsque les quatre aspects auront été développés, la magie du Sanctuaire sera aussi puissante que celle d'un Vestige de la Flamboyance.

Mais que contiennent ces Harmoniums ?

Les Inspirés trouveront à l'intérieur des Artefacts sous l'emprise de la Mairaine concernée, des Œuvres d'Arts anciens qui permettront, pour la plupart, aux Harmonistes de redécouvrir des effets très puissants ou à des non-Harmonistes de le devenir sans mentor. Les Harmoniums contiennent également des témoignages de la Flamboyance - scènes mirages, Tableaux-monde, armes enchantées, statues qui parlent, etc. - qui sont, pour vous, autant de sources infinies d'amorces de scénario. Vous pouvez grâce à ces éléments conduire les Inspirés sur les traces du Génie, de sa Flamme et de son parcours au cœur de l'Harmonie. Cependant attention, les objets, les Œuvres et tout ce qui se trouve dans le Sanctuaire sont les possessions du Génie qui l'anime. Il n'est pas question d'en faire une armurerie magique où tout un chacun vient récupérer les objets dont il a besoin. Ce sont des sources d'inspiration qu'il voudra peut-être leur prêter à l'occasion, entre autres afin de leur faire découvrir des Vestiges de la Flamboyance, des serviteurs de l'Ombre ou du Masque toujours menaçants. Tous ces éléments peuvent également vous permettre de rééquilibrer les rapports de force entre votre Compagnie et la menace à laquelle elle est confrontée. En effet, les Inspirés peuvent hériter grâce aux Harmoniums d'objets magiques de toutes sortes - certains sont particulièrement puissants (Artefacts, Reliques...) - que les anciens porteurs de la Flamme du Sanctuaire avaient accumulés dans leurs périples.

Les Harmoniums contiennent également dans leur architecture et dans les manifestations magiques qui les habitent, des Œuvres que la Flamme devenue Génie génère et entretient.

Chaque Harmonium a ses propres manifestations, ses propres salles et son style. Les salles n'apparaissent qu'une par une, au fur et à mesure que les seuils s'ouvrent.

Les Harmoniums de l'Accord

LES SALLES D'UN HARMONIUM DE L'ACCORD

Elles sont immenses et pleines d'échos. Des mélodies imperceptibles, des fragments de chansons, le bruit joyeux d'un instrument en train de s'accorder hantent les salles, se mêlant en une cacophonie qui n'est jamais discordante et sait faire silence pour entendre un instrumentiste jouer.

MURMICANDE, LE CLAVECINISTE

Lorsque la famille du clavecin décida de trahir la cause des Inspirés, Murmicande se trouvait sous la protection d'un Génie. Il comprit immédiatement la terrible portée de la décision de ses frères d'instrument et s'en fut pour tenter de les ramener à la raison.

Lorsqu'il revint, une année plus tard, sa raison était anéantie, son corps n'était plus qu'une plaie...

Dans une dernière tentative de sauver la vie de leur ami, les Inspirés mirent au point un rituel d'Art Ancien, une pièce symphonique alliant Clavecin, Cistre et Harpe. Grâce à cette Œuvre, ils incorporèrent l'âme de Murmicande dans son clavecin.

Dans un Harmonium de l'Accord, quelque part, Murmicande attend, depuis, que quelqu'un vienne le sortir de sa solitude. Son Clavecin est blanc rehaussé d'or et illuminé par une multitude de petites lanternes qui ne s'éteignent jamais, et pour cause : elles contiennent la Flamme de Murmicande. L'Inspiré communique désormais par le biais de la Musique : il a composé un langage entièrement musical qu'il ne demande qu'à partager. Il connaît toutes les Œuvres de Clavecin, une bonne partie de celle du Cistre et quelques-unes de la Harpe, mais il a juré de tout faire pour que son instrument préféré, le Clavecin, disparaisse dans l'oubli : il n'enseignera donc rien qui le concerne en dehors des techniques susceptibles de se prémunir contre l'instrument.

En échange, il ne réclame guère qu'une seule chose : de la compagnie. Murmicande est un indémodable bavard, avide de tout savoir, même les choses les plus insignifiantes.

INT 9, VOL 11, CHA 8, CRÉ 10

Compétences :

Éloquence 6, Musique 10, Us et coutumes d'une autre époque 7, Langue musicale 9, Accord 10, Harmonie 7.

On y trouve des ateliers de luthier, des salles emplies de roseaux, de bois rares et odorants, de cordes et d'outils qui n'attendent qu'un artisan pour éveiller à la vie mille instruments. On y trouve des salles aux plafonds invisibles, pleines d'échos, de fauteuils confortables et de scènes brillamment éclairées pour les concerts. On y trouve des salles remplies de partitions et de vieux parchemins d'où s'exhale le parfum de mélodies oubliées. Ces salles s'organisent souvent en structures arrondies, en colimaçons, en étoiles, centrées autour des salles de concerts ou de répétitions. Elles ne respectent pas forcément (rarement, en fait) les lois de la gravité ou les canons architecturaux : elles ne sont conçues que pour l'acoustique, certaines étant nettement créées pour propager l'écho, d'autres au contraire pour répartir harmonieusement le son dans toute la pièce, d'autres encore, pour procurer le plus grand silence...

CE QUE PEUT CONTENIR UN HARMONIUM DE L'ACCORD

Les Harmoniums de l'Accord contiennent essentiellement des instruments et des partitions. Les instruments peuvent être de tout genre : des merveilles, fruit du génie

LA SYMPHONIE DE LA CONSCIENCE

De quand date l'exécution de cette Œuvre ? Nul ne peut le dire. C'est un chaos de sons apparemment sans lien qui déambule dans les salles et les couloirs d'un Harmonium de l'Accord. Mais lorsque l'on y prête une attention plus précise, s'aperçoit qu'il y a une logique derrière les sons désordonnés, une musique dans le chaos apparent.

Cette Symphonie réclama plus de trois cents instruments issus de toutes les familles de l'Accord. Elle créa tout simplement une conscience désincarnée, musicale, immortelle. Elle ne sert à rien sinon à démontrer la grandeur de l'Accord. C'est pourtant un être à part entière, doué de raison et de sentiments, capable de réflexion, qui a même élaboré une sorte de langue emphatique qui lui permet de communiquer de façon rudimentaire avec ceux qui l'écoutent.

Elle a une connaissance instinctive de l'Accord qui dépasse l'entendement humain et peut, simplement en étant mise en présence d'une partition, l'interpréter. Entre autres, elle est l'une des dernières entités à avoir entendu et à pouvoir jouer les Symphonies...

INT 10, VOL 5, CHA 12, CRÉ 16

Compétences :

Musique (spé : jouer elle-même) 10, Accord 10 (spé : jouer elle-même).

d'un luthier de légendes, qui sonnent merveilleusement et n'attendent qu'un artiste pour leur redonner vie, mais aussi des instruments très moyens, qui ne sont visiblement conçus que pour l'apprentissage, préférant la solidité et la simplicité au raffinement des meilleurs instruments, voire de vieilles casseroles à peine capables de sortir un son, jamais accordées, à supposer que ce soit possible, qui n'ont obtenu le droit de séjourner en ces lieux que parce qu'elles ont appartenu à un héros mort depuis des siècles.

On y trouve bien sûr des partitions, innombrables. Encore une fois, les critères qui présidèrent à leur admission au sein de l'Harmonium ne sont pas forcément leur qualité ou leur intérêt. Bien souvent, on trouve aussi de vagues ritournelles, dont l'utilité est difficile à cerner, sinon qu'elles sont la marque d'un Accordé, peut-être les premières pièces qu'il écrivit, peut-être sa dernière... On trouve bien sûr tout ce qu'il faut pour apprendre un instrument, pour développer le solfège, pour composer une œuvre, profane ou occulte.

Enfin, on trouve aussi d'étranges dispositifs surnaturels, capables de restituer les sons, de les conserver, des automates musicaux qui, lorsqu'on joue en leur présence, se mettent à danser, entament un accompagnement, couchent par écrit la partition interprétée, des visages de pierre capables de lire et de chanter ce qui vient d'être composé... Dans les plus grandes salles, des orchestres fantômes attendent un Inspiré qui les dirigera ou s'intégrera dans leur formation.

Les Harmoniums de la Cyse

LES SALLES D'UN HARMONIUM DE LA CYSE

Dans de petites salles emplies de poussière et d'éclats de roc, des blocs de toutes sortes de matériaux attendent, tandis que non loin une forge encore brûlante de la chaleur des artisans Inspirés attend que la Flamme rallume son foyer endormi. Dans le calme de cette petite pièce reculée, la glaise toujours humide est un appel au sculpteur, qui peut y travailler dans la tranquillité et le recueillement. Quelquefois ce ne sont que des couloirs jalonnés d'alcôves où s'exposent toutes sortes de statues, parfois ridicules, toujours agréables, mais ce peut aussi être, au détour d'un couloir, un jardin miraculeusement entretenu où s'exposent les Œuvres destinées affronter les

rigueurs du climat, des villages silencieux emplies d'hommes et de femmes dénués de l'étincelle d'intelligence, mais parfaits pour tenir la pose, à la plastique idéale ou au contraire horribles. Ce peut aussi être un petit atelier où s'offrent mille poteries colorées, une échoppe chaleureuse toute emplie des odeurs de l'huile et du métal, uniquement destiné à afficher les réalisations extraordinaires des forgerons des temps passés.

CE QUE PEUT CONTENIR UN HARMONIUM DE LA CYSE

Art de l'outil par excellence, la Cyse réclame une foule d'objets, que les Harmoniums s'ingénient à faire apparaître... Ou peut-être que le passage de nombreux artistes de la Cyse a-t-il fini par accumuler tout ce dont le sculpteur, même le plus maniaque, peut avoir besoin.

On y trouve donc toutes sortes d'outils, masses, massettes, piolets, pioches, burins, gouges, marteaux, papiers à poncer, toiles à reluire... Certains de ces outils sont merveilleusement équilibrés, d'autres incroyablement lourds, d'autres très ingénieusement conçus, d'autres n'ont aucun intérêt en dehors du fait qu'ils ont appartenu à un maître disparu depuis... On trouve aussi tous les matériaux, du plus rare au plus commun, depuis les pierres précieuses, certaines dans des tailles qui défient l'imagination, jusqu'à la glaise ou le plâtre, en passant par toute sorte d'autres, souvent inattendus : bois exotiques, pierres météoritiques, métaux trop purs ou alliages improbables, poudres inconnues et liants étranges destinés à une sorte de plâtre à intérêt douteux...

Enfin, il y a aussi de nombreuses machines, certaines éveillées par quelques fées noires endormies de nombreuses fois depuis, wagonnets, rails et poulies, serveurs de bois, de pierre, de métal chargés d'acheminer les substances les plus difficiles à manier, de détruire les Œuvres ratées trop encombrantes, mains de pierre incrustées dans une table chargée de tendre les outils, esprits frappeurs asservis au transport des choses les plus lourdes, engins conçus pour mettre en mouvement une structure mobile qui n'a finalement jamais vu le jour, armes enchantées, forgées par d'antiques héros qui ressentirent ici qu'un jour, elles serviraient. Éclat dissimulé dans une étrange cache qui empêche les émotions de se propager, armée de petits maçons métalliques perpétuellement en train de construire, nettoyer, renforcer, transformer...

Les Harmoniums du Décorum

LES SALLES D'UN HARMONIUM DU DÉCORUM

C'est la lumière qui y règne. Peu importe où se trouve le Sanctuaire, comment il est organisé. En dépit de l'incohérence possible des pièces qui le composent, l'Harmonium offre des verrières baignées de soleil,

LES GANTS DE XUMOR GRANDES-MAINS

Cette paire de mains est construite en plâtre puis moulée de feuilles d'un métal inconnu, clair et brillant comme l'argent mais qui ne craint pas la corrosion. Il suffit d'en faire sortir le plâtre pour pouvoir enfiler une paire de gants. Le métal est léger et flexible comme du tissu mais a la résistance de l'acier. Il permet de ramollir la pierre et le métal, qui deviennent modelables comme la glaise entre les mains du porteur de ces gants.

Xumor était assurément un très grand Harmoniste de la Cyse, mais sa paresse l'empêchait de briller réellement. Il fit ses gants en succombant à son défaut. Cependant l'œuvre fut si longue et difficile que, lorsqu'enfin il en eut fini, dix longues années avaient passé. La légende prétend que lorsqu'enfin Xumor put enfin contempler le fruit de son travail, il fut prit d'une crise de fou rire en voyant à quoi la paresse l'avait poussé. Il n'utilisa jamais les gants, les laissant sur la forme de plâtre qu'il avait conçue pour leur servir de support.

LE BOUCLIER FUMANT

Ce bouclier gigantesque fut créé par un géant Harmoniste de la Cyse. Fatigué de voir les mortels s'entretuer sans cesse dans de vaines guerres, il décida d'enchanter son bouclier afin de lutter contre ces tendances belliqueuses.

Le Bouclier Fumant est un formidable disque de pierre cerclé de fer. Sur sa face interne, un visage sévère darde son regard en direction de celui qui l'arbore. Sur la face externe est gravée, avec une précision extraordinaire, une scène de réconciliation entre deux ennemis que l'histoire a oubliés depuis bien longtemps.

Quiconque frappe le porteur de ce bouclier brise son arme avant même que le coup ne soit asséné, tandis que le bouclier dégage une épaisse fumée, un miasme abominable, mélange d'odeur de sang, de charognes et de corps brûlés, qui recouvre immédiatement les cent mètres à la ronde, rendant la visibilité nulle et déclenchant de terribles crises de nausée.

En retour, le porteur du bouclier ne doit jamais s'en servir pour se battre. S'il le faisait, celui-ci lui adresserait des reproches incessants, n'hésitant pas à révéler des choses terribles sur la nature de son porteur, qu'il connaît parfaitement.

des trouées où vient se glisser un ciel infiniment bleu hanté par d'improbables nuages. On y trouve des couches, des chevalets, des modèles de toutes sortes, quelquefois même vivants, hommes ou Saisonins, qui ne font que déambuler dans ces salles en prenant la pause sans jamais être fatigués, plus ou moins vêtus mais toujours beaux. On y trouve aussi des vergers en fleur, des paysages d'hiver, des coupelles de fruits, toutes sortes de sujets. Il y a aussi les clairs laboratoires, pleins d'odeurs étranges et de couleurs en gestation, les entrepôts où la lourde senteur du poil animal indique les mille variétés de pinceaux attendant une main. Sans compter les vastes couloirs, les salles infinies où s'exposent fresques, tapisseries et tableaux de toute taille, de toute qualité.

LE TABLEAU CACHÉ

Une grande huile marine de deux mètres sur deux représente, avec un talent médiocre, un port. Sur celui-ci on voit des pêcheurs, des chalands, toutes sortes d'individus... Notamment, caché à divers endroits, un peintre, de dos, toujours en train de peindre la même vue d'un phare qui se dresse au loin. Il y a, dissimulés dans le tableau, vingt-sept peintres, qui ne sont en fait qu'un seul et même individu habillé et coiffé différemment à chaque fois. Quelle que soit leur position, ils peignent tous le phare sous le même angle, celui du tableau lui-même. Il faut bien entendu regarder le phare pour apercevoir, minuscules, deux personnages à l'entrée de celui-ci. Une femme embrasse un homme qui s'apprête à entrer dans le phare. Par la porte ouverte, on peut apercevoir sur le mur un tableau qui représente encore une fois la même vue du phare, à condition d'avoir une excellente vue ou une bonne loupe. Mais ce tableau-ci est achevé et d'une qualité tout autre. Il s'agit tout simplement d'un Tableau-Monde, caché dans un tableau « normal ». On y pénètre en prononçant le mot « vingt-sept ».

LA GRANDE TAPISSERIE DES SATISFACTIONS

Cet immense ouvrage de près de six mètres de long pour un peu plus de deux de haut représente vingt-quatre couples de Saisonins ainsi qu'un homme et une femme. Tous sont dans le plus simple appareil et d'une extraordinaire beauté. Il suffit d'en toucher un et de dire « viens » en vieux modéhen pour que le couple s'extrait de la toile. Les deux individus ne sont là que pour satisfaire tous les caprices sexuels de l'utilisateur. Ils n'accompliront rien d'autre. De nombreuses histoires courent sur cette tapisserie, la majorité prétendant que ce serait un Satyre rendu fou par la solitude qui l'aurait tissée. La vérité est, comme c'est souvent le cas, tout à fait différente. C'est une humaine qui la réalisa, effectivement à destination d'un Satyre. Follement amoureuse de lui, elle ne supportait pas les infidélités inévitables et incessantes de son amant. Faute de pouvoir combler le puits sans fond de son désir jamais assouvi, elle finit par réaliser cette étrange Œuvre, dans l'espoir qu'il s'en contenterait. L'histoire ne dit pas ce qu'il en fut...

CE QUE PEUT CONTENIR UN HARMONIUM DU DÉCORUM

On trouve là toutes sortes de choses, même s'il y en a sans doute moins que dans les Harmoniums de la Cyse. Il y a tout d'abord les supports pour la peinture : toile, panneaux de bois, de pierre ou de métal, cadres prêts à être tendus, toiles de diverses finesses, tissées dans toutes sortes de fibres, soie, chanvre, jute... Tout ce que des siècles d'Harmonistes ont pu accumuler, que leur imagination débridée a pu réclamer. Mais il y a aussi les chevalets, qu'ils soient de simples et légères structures de bois ou de lourds engins munis de roues et de systèmes destinés à les déplacer, des emplacements fixes sculptés dans le roc ou forgés et ancrés dans une salle. Il y a encore les pinceaux, des milliers de pinceaux, faits de poils de fourrure, de fibres végétales, d'autres substances inidentifiables, plus ou moins fournis, parfois tout dépenaillés, parfois ne possédant même qu'un seul et unique poil, des pinceaux de longueur, de diamètre, de couleur variables. Il y a aussi des brosses, des truelles, des morceaux de bois, des chiffons... Tout ce qui peut servir à étaler de la couleur.

Il faut encore ajouter à ce décor surchargé les ébauches entamées, attendant que quelqu'un les termine, les croquis qui n'ont jamais été transformés en tableau, les toiles vierges et pourtant déjà peintes, les toiles achevées mais réclamant un repentir que leur auteur ne leur a pas accordé...

Sans oublier les salles de lecture emplies d'ouvrages de perspective, de géométrie, de composition, sur l'art des couleurs, sur les saisons, sur les natures mortes, l'art du nu, du portrait, de paysage, parfois même des traités sur la nature des Tableaux-mondes.

Enfin il y a les habitants silencieux de ces harmoniums, des centaines de modèles qui défilent, errent, parcourent, apparaissant lorsque l'on a besoin d'eux, disparaissant lorsqu'ils ne sont plus nécessaires...

Et puis le tableau ne serait pas complet sans les essais innombrables, souvent farfelus, de peintures sur sculpture, de peintures emplies de mots et de phrases, d'œuvres miniatures ou au contraire monumentales, certaines cachant d'incroyables secrets...

Les Harmoniums de la Geste

LES SALLES D'UN HARMONIUM

Ici le silence règne en maître. Le chuchotement y est à peine toléré, mais on y entend pourtant toujours des voix vibrantes déclamant d'improbables œuvres, le murmure enfiévré du poète récitant ses vers pour en vérifier la métrique, les rires joyeux de lurons s'écroulant après un bon mot.

Pourtant, bibliothèques et salles de lecture s'y succèdent, où la lumière ambrée et reposante semble toujours éclairer la page à l'endroit que le lecteur parcourt, tandis que les lourds rayonnages promettent mille ans de bonheur aux lecteurs voraces.

Le secret de dans la nuit qu'une prop obtenue par donnée dans cents volum dictions. Le On peut trou concernant l qu'à la desc individu.

Le seu poin volumes : ils auraient été restée incon autre, qui ce rus. Il est éc traduite - et p sieurs millier d'Éternels, n un certain A

Ne vie vis ch pa so

CE

Ils qu me en et le p

co vra gil les de

fa à s liv de

ou de de mu

co ou Or lar

ma lie lég

L'ENCYCLOPÉDIE DES PRÉDICTIONS POÉTIQUES

Le secret de la fabrication de cette série d'ouvrages s'est perdu dans la nuit des temps. On sait simplement que, chaque fois qu'une prophétie est faite, chaque fois qu'une prémonition est obtenue par le bais de la Geste, une description précise en est donnée dans cette encyclopédie. Elle compte actuellement huit cents volumes, pour un total d'un peu moins d'un million de prédictions. Le classement semble être strictement chronologique. On peut trouver de tout, depuis les prévisions les plus banales, concernant le temps ou le résultat d'une opération financière jusqu'à la description précise des circonstances de la mort d'un individu.

Le seul point curieux de cette affaire est la numérotation des volumes : ils commencent en effet au numéro 576 : les autres auraient été perdus ou détruits pour une raison impérieuse mais restée inconnue. Le premier article du volume 576 est la fin d'un autre, qui commence sans doute dans l'un des ouvrages disparus. Il est écrit dans une langue inconnue - qui a pourtant été traduite - et parle des résultats d'un rituel qui sont observés à plusieurs millénaires dans le futur. Ce rituel parle d'un sacrifice et d'Éternels, notamment de Diurne. La prédiction concernerait un certain A. de R...

Non loin, une parcheminerie répand son parfum de vieux papiers et d'encre précieuses, attendant un visiteur pour lui offrir lutrins et postes de travail chargés des vélin les plus fins, de plumes toujours parfaitement taillées et d'encre multicolores qui ne sont jamais ni trop sèches, ni trop liquides.

CE QUE PEUT CONTENIR UN HARMONIUM DE LA GESTE

Ils sont très dépouillés, ne contenant souvent que de quoi écrire et de quoi lire. Mais dans ce dépouillement réside une richesse extraordinaire. On y trouve en effet des trésors de connaissance. Ici, l'écrit est roi et retrace toute l'histoire de l'Harmonde depuis que le premier mortel a eu l'idée de créer un système pour conserver le savoir. Il y a donc toutes sortes d'ouvrages, certains ne sont que de simples tablettes d'argile fragile, d'autres sont tout simplement gravées sur les quatre murs d'une salle. On trouve de tout, même des pierres tombales, des obélisques entourés d'échafaudages pour permettre d'accéder aux écrits gravés à son sommet, des parchemins, des rouleaux, des livres cousus, reliés, collés, des feuilles de papiers, des fragments d'écorce, des plaques de bois, de verre ou des étendues de sable, de poussière, des structures de glace ou de neige, tout cela rempli, couvert de multiples alphabets, venant de tous les horizons, y compris un certain nombre de Tableaux-mondes oubliés.

On trouve aussi des dictionnaires, des traités de langue, de métriques, de proses, de rimes, de grammaire, d'orthographe, des recueils et surtout des milliers et des milliers de recueils d'histoires, romans, légendes, fables, contes, romans historiques, bio-

LA LOUPE DU PARESSEUX ANONYME

L'histoire n'a retenu de lui que sa paresse et son dégoût des langues. Plutôt que d'apprendre les innombrables langues et alphabets dont il avait besoin, cet inconnu décida d'utiliser les Arts Anciens de la Geste et de la Cyse afin de créer un instrument magique qui lui permettrait de traduire les textes rédigés dans une langue étrangère. À cette fin, il enchanta une immense feuille de papier de soie sur laquelle il inscrivit le mot « traduction » ainsi que toutes les lettres de tous les alphabets dans toutes les langues qu'il connaissait. Il créa ensuite la lentille de sorte que tout texte vu au travers serait traduit à condition que le mot « traduction » et toutes les lettres de l'alphabet de la langue en question aient été inscrits sur la feuille qui, une fois roulée soigneusement, servirait de manche. Malheureusement, au fil du temps les langues s'accumulèrent, emplissant des pages et des pages de lettres et de « traduction ». Aujourd'hui, si la loupe permet toujours de traduire toutes les langues, les différents utilisateurs ayant veillé à en enrichir le répertoire, le manche atteint pratiquement deux mètres de long. Il faut deux chariots pour le déplacer en évitant qu'il se brise...

LES SEUILS

POT d'Éveil

Nbre de seuils

| | |
|---------|---|
| 1-2 | 0 |
| 3 | 1 |
| 4 | 1 |
| 5(*) | 2 |
| 6 | 2 |
| 7(**) | 3 |
| 8 | 3 |
| 9 | 4 |
| 10(***) | 4 |

(*) : de tels Génies peuvent parler.

(**) : à ce niveau d'Éveil, un Génie peut générer des images du passé des Inspirés qui l'ont fait mûrir, soit grâce à des illusions ou des mirages, soit dans les rêves de ceux qui dorment dans le Sanctuaire.

(***) : les Génies ayant atteint un tel niveau de POT d'Éveil sont en mesure de créer de nouvelles Flammes.

graphies, autobiographies, livres d'histoire, récits de voyages, recueils de poésies, romans épiques, ouvrages religieux... Tout ce qui peut fournir de la matière au poète.





Les avantages

Des apprentis...

Les Sanctuaires peuvent aider les Inspirés à épanouir leur Flamme quel que soit leur âge. Ainsi, vos joueurs penseront sans doute à agrandir leur Compagnie en « recrutant » de nouveaux Inspirés, plus jeunes qu'eux, pour développer leur Flamme en même temps que la leur. Cette démarche sera profitable non seulement à l'Inspiré recueilli et à la Compagnie, mais également à l'Harmonde qui bénéficie ainsi d'Inspirés de mieux en mieux préparés. En terme technique, les Inspirés et leurs apprentis voient leur multiplicateur d'Expérience des Aspects baisser de 1 dès que le POT d'Éveil est supérieur ou égal à 3.

De plus, ces disciples sont autant de personnages que vos joueurs connaîtront bien et qu'ils pourront endosser si les leurs venaient à périr.

L'unique moyen de recruter de nouveaux Inspirés est bien entendu d'être doté d'une chance incroyable, ou – et ces dernières options sont les plus sûres – entretenir de bonnes relations avec un Saisonin Donneur de Flamme ou même avec un Conseil des Décans.

À moins de pouvoir créer de nouvelles Flammes...

... et de nouvelles Flammes

Au fil des années, alors que le Sanctuaire gagnera en puissance, la Compagnie pourra également accueillir des Ternes afin de leur donner des Flammes. Les Sanctuaires en pleine possession de leurs moyens sont en effet capables de générer des Flammes au prix d'une lente alchimie douloureuse et épuisante pour le Génie

et la Compagnie. Un certain nombre de conditions doivent être remplies pour l'enfantement d'une Flamme :

- ☞ le POT d'Éveil doit être de 10 ;
- ☞ le futur Inspiré doit avoir l'âge de l'innocence – ce qui varie pour chaque peuple des Royaumes crépusculaires ;
- ☞ tous les membres de la Compagnie doivent sacrifier des PX pour un total de 30 points ;
- ☞ le rite d'Évocation doit avoir lieu avec le futur Inspiré lors du sacrifice de PX.

Dès lors, le Terne devient un Inspiré. Il ne reste plus qu'à la Compagnie à l'élever et gérer tous les problèmes liés à cette situation. Faut-il rendre l'enfant à sa famille ? Sinon, que dire à celle-ci ?

Les dangers

Les Jernes

Le commun des mortels dans l'Harmonde ne comprend pas les données liées à l'Inspiration et à l'Harmonie. Il ressent les choses sans parvenir à les percevoir comme un Inspiré – et donc un joueur – et peut parfois développer une haine tenace contre ce qu'il ignore ou même devenir l'ennemi de l'Harmonde par mégarde. Certains manifestent ce sentiment paradoxal en développant une volonté farouche de capturer ou de tuer des Génies comme de vulgaires créatures ou même des monstres. D'autres entretiennent avec les Sanctuaires une relation similaire à celle d'un pillier de tombes vis-à-vis des biens qu'ils renferment.

L'Ombre

Bien que l'Ombre ne soit pas le véritable ennemi de l'Inspiration, elle ne voit dans les Sanctuaires que des refuges des Lueurs ou des adorateurs de son frère ennemi, Diurne. Les Démons, en parfaits serviteurs, éprouvent donc du ressentiment envers le Sanctuaire, surtout envers son Âtre. Aucun Démon ne supportera la présence de la Flamme d'un Génie si assoupi soit-il. Elle agit sur lui comme un feu POT (cf. *AGONE* p. 262).

Le Masque

Les sbires du Masque recherchent sans relâche les Sanctuaires afin de les détruire. Cette guerre occulte s'ajoute aux multiples dangers qu'il incarne.



D'autres Sanctuaires

Dans vos premières parties d'AGONE, les Inspirés n'auront pas de Sanctuaire et devront donc en découvrir un au hasard des Drames qu'ils traverseront. Mais viendra un jour où ce Sanctuaire aura rempli sa mission et où un ou plusieurs Inspirés donneront naissance à leur tour à un Génie. Peut-être un fondateur ? Ce choix vous appartient.

Lorsqu'un Inspiré développe sa Flamme au niveau 10, il devient un Génie. S'il s'agit d'un Génie fondateur, il sera doté d'un POT d'Éveil de 10. Le parchemin de l'Inspiré vous donnera l'ordre d'importance des Mairaines. La première sera celle de la compétence artistique de la Famille Occulte (l'Accord, la Cyse, le Décorum et la Geste) qui est la plus élevée, la deuxième celle dont la compétence arrive ensuite dans l'ordre décroissant et ainsi de suite. S'il y a un litige, le joueur concerné tranche la question.

Création d'un Sanctuaire

En tant qu'Éminence Grise vous devrez calibrer le Génie fondateur que vous confierez à votre Compagnie. Nous vous proposons donc une classification sommaire reposant sur la puissance actuelle d'un Génie. Vous pourrez ainsi choisir le ton que vous souhaitez insuffler à vos premiers Drames. Gardez à l'esprit néanmoins que vos Inspirés devront un jour accoucher de leur propre Génie.

1 – Choisir le fondateur

Génie enfermé : le Sanctuaire n'existe presque plus. Seul l'Âtre peut être découvert. Vos joueurs doivent accomplir de très nombreuses quêtes dans tout l'Harmonde afin d'accumuler suffisamment de PX pour le développement de leur Sanctuaire et de leurs Flammes. Ces Génies possèdent un POT d'Éveil de 2. Un tel Sanctuaire oriente votre campagne dans une optique très sombre ; il n'y a décidément que peu d'espoir pour vos Inspirés et l'Harmonde.

Génie assoupi : le Sanctuaire n'est que peu développé et poussera très vite les Inspirés à partir à l'aventure au dehors de leur Domaine ou même de leur Royaume crépusculaire. Ces Génies sont dotés d'un POT d'Éveil de 4.

Génie discret : le Sanctuaire est encore en mesure de soutenir efficacement les Inspirés bien que ces derniers

doivent effectuer quelques sacrifices pour bénéficier d'une aide durable. Ces Génies sont dotés d'un POT d'Éveil de 6.

Génie actif : le Sanctuaire attendait les Inspirés pour reprendre la lutte contre le Masque et l'Ombre. Il peut être un bon quartier général s'ils savent le respecter et le protéger. Ces Génies sont dotés d'un POT d'Éveil de 8.

2 - Choisir sa personnalité

3 - Décider du lieu qu'il a choisi

Sanctuaires minéraux : ces Sanctuaires sont fondés dans des aspérités de la roche : dans les hauteurs de sommets abruptes ou enneigés, dans des boyaux souterrains naturels ou pas, etc. De tels Sanctuaires sont difficilement accessibles et sont, de ce fait, des places sûres. Malheureusement, ce relief est apprécié par les drakoniens.

Sanctuaires végétaux : perchés dans les arbres ou dissimulés dans un enchevêtrement de racines dans

des recoins souterrains ou même au cœur d'un arbre gigantesque, ces Sanctuaires sont surprenants. Bien souvent d'origine saisonnière, il n'est pas rare de constater que leur principale Marraine est Nuece en raison du Décorum proche des Dames des Saisons. Les plus éveillés ont généralement été fondés par des Génies ayant été souvent portés par des Donneurs de Flamme ou des membres du Conseil des Décans.

Sanctuaires maçonnés : au cœur des villes et des villages de l'Harmonde, certains Génies ont enchanté des quartiers entiers. Ces Sanctuaires sont souvent l'œuvre de Génies proches de l'homme, des farfadets et des nains. Ils sont les plus menacés par le Masque qui n'a généralement pas de mal à les agresser en manipulant les Ternes qui le côtoient au quotidien.

Sanctuaires et Vestiges : certains Génies - accomplis en général - se sont établis dans des Vestiges de la Flamboyance. Ces situations rares et précieuses pour les Inspirés sont sources d'un grand savoir mais elles sont difficiles à protéger des dangers qui guettent un Sanctuaire. Ce peut être la situation idéale pour confier un tel Génie à une Compagnie peu expérimentée tout en maintenant l'adversité et le danger dans vos parties d'AGONE.





Les Arts magiques

minence,

Les Arts libres et anciens sont les plus importants héritages que la Flamboyance nous ait laissés. Bien qu'ils ne soient que la reproduction du travail des Muses créant l'Harmonde, le manque de moyens, d'aucun pourraient dire « l'imperfection », des mortels limitent grandement la portée des Arts magiques, qui, malgré tout le travail et la bonne volonté déployée, ne placent pas les peuples de l'Harmonde sur un pied d'égalité avec les Muses.

Vous conviendrez avec moi que les possibilités et les limites des Arts magique ne sont pas appréciées justement par toutes nos consœurs. Si par malheur vos connaissances en ce domaine étaient trop incomplètes, j'espère que vous trouverez dans ce codex les informations qui vous manquent.

L'Art ancien

Généralités

En dépit des différences qui séparent les différents Arts magiques, il y existe certaines constantes qui peuvent permettre de reconnaître une Œuvre d'Art ancien, quelle que soit sa nature.

En premier lieu, ces Œuvres sont définitives. Une fois exécutées, leurs effets perdurent dans le temps indéfiniment, à moins que l'exécution ait été imparfaite ou que quelque chose d'extérieur à l'Œuvre ne vienne la détruire ou l'endommager. Et même dans ces cas extrêmes, l'Art ancien déploie une stupéfiante résistance à l'altération. L'exemple le plus flagrant concerne les Tableaux-mondes qui, en dépit du fait que certains aient plus de deux mille ans d'âge, ne semblent pas avoir souffert du passage du temps.

En second lieu, il n'existe pas d'Œuvre dont le temps d'exécution soit inférieur à un mois. En général, la réalisation d'un tel chef-d'œuvre prend des années. Dès lors qu'il faut des durées de cet ordre pour exécuter une Œuvre, il s'agit d'Art ancien.

Enfin, les Œuvres d'Art ancien réclament bien souvent que de nombreux Harmonistes unissent leurs efforts. Il est évident, par exemple, que les Mille Tours ne sont pas le fruit du travail d'un seul et unique architecte génial. Contrairement aux Arts libres, les Arts anciens associaient les artistes pour

permettre la réalisation de ces exploits uniques. C'est d'ailleurs ce dernier point, plus que le temps d'exécution, qui pose problème aux Harmonistes modernes lancés dans l'étude de ces secrets anciens : on ignore, de nos jours, comment les artistes de la Flamboyance procédèrent pour travailler ensemble plutôt qu'en « parallèle ».

Les Œuvres

Chaque Art magique possède ses spécificités en ce qui concerne les Œuvres d'Art ancien. Ainsi il est impossible, en utilisant le Décorum, de créer une gargouille animée, pas plus d'ailleurs qu'avec la Geste, par exemple. Il faut pour cela utiliser la Cyse.

Voici les possibilités de l'Art ancien en fonction de chaque Art.

♣ L'Accord

Exception qui confirme la règle, l'Accord n'a jamais perdu ses Œuvres d'Art ancien. En fait, tout le problème réside dans l'exécution de celles-ci. Pour réaliser une grande Symphonie, il faut parfois réunir jusqu'à trois cents Accordés – c'est-à-dire le nombre total de pratiquants des Arts magiques tout Art confondu ! Inutile de dire qu'il est pratiquement impossible d'exécuter ces Œuvres, même les plus mineures d'entre elles. Tout ce dont sont encore capables les Accordés, c'est d'unir leurs efforts pour interpréter un fragment d'une de ces Œuvres extraordinaires. C'est, entre autre, ce qui a donné naissance à l'Orchestre et à la Symphonie, appellations que beaucoup d'Harmonistes trouvent tristement pompeuses au vu de ce que furent réellement les Symphonies et des capacités que déploierent les vrais orchestres de la Flamboyance... La difficulté ultime en ce qui concerne l'Orchestres et la Symphonie consiste à composer une de ses pièces. Pour réaliser ce genre d'exploit il faut effectivement réunir des Accordés en nombre et qu'ils travaillent des années durant, souvent sans autre résultat que de produire une cacophonie sans effet ou même une œuvre profane sans inspiration...

Ces Œuvres sont la synthèse des capacités magiques de tous les instruments qui les interprètent. Majoritairement, elles influencent l'esprit, altérant les sentiments, créant par exemple des élans de fureur ou au contraire le désespoir le plus total. Mais lorsque la Viole participe, les Symphonies peuvent tout aussi bien influencer la nature à l'échelle d'une région.

Il semble bien que les fragments qu'ils exploitent, ces « petits morceaux » d'Œuvres, sont les éléments de gigantesques pièces musicales, dont l'objectif n'était que de divertir, qui permettaient de vivre intensément une

Œuvre, voire de retranscrire des événements importants de sorte que le spectateur ait l'impression de les vivre lui-même, émotionnellement en tout cas. Cette théorie est cependant rejetée avec horreur par l'ensemble des Accordés.

On ne peut plus utiliser l'Art ancien de l'Accord, faute d'effectif.

♣ La Cyse

L'Art ancien de la Cyse consiste à créer des Artefacts. Les Harmonistes de la Cyse ne savent plus guère utiliser les techniques qui permirent de générer les trésors, essentiellement architecturaux, de la Flamboyance. Et pourtant, dans certaines régions reculées de l'Harmonie, on croise encore quelques Inspirés très âgés, retirés dans leurs retraites discrètes qui forgent, taillent, coupent, assemblent et créent ces merveilles.

Il y a deux écoles dans l'Art ancien : ceux qui créent des objets inanimés et ceux qui travaillent sur des objets animés.

Les objets inanimés réclament en général moins d'efforts... Mais ils sont souvent investis de pouvoir d'autant plus grand, de sorte que les difficultés restent égales dans l'une et l'autre des deux écoles.

Pour l'essentiel, créer un Artefact consiste soit à introduire de l'Éclat en lui, soit à travailler l'Éclat lui-même. Ce faisant, l'objet est investi de capacités magiques.

En règle générale, les objets ainsi créés disposent de capacités directement en rapport avec leur fonction première : une épée rendra son utilisateur plus efficace lorsqu'il la maniera, lui enseignera une botte secrète, lui évitera de prendre trop de dommages lorsqu'il parera et ainsi de suite. Mais en réalité, c'est le matériau dans lequel l'objet est façonné qui détermine réellement ce que l'on peut attendre de lui.

Pour créer ce genre d'objet, il faut de l'Éclat. La quantité varie selon la taille de l'objet en question : une

L'ÉCLAT

On ne trouve plus guère d'Éclat : la valeur qu'il a atteinte ne non seulement son coût prohibitif (de l'ordre de 500 PO l'once) mais surtout a mobilisé des hordes de chercheurs de trésors qui pillent toutes les réserves d'Éclat, anéantissant au passage d'innombrables Vestiges sans même s'en apercevoir. Heureusement, il n'y a pas vraiment de signes, en dehors des émotions, qui permettent de détecter cette coûteuse substance. Les chercheurs d'Éclat démontent bien souvent de vieilles ruines, saccagent les objets les plus anciens en croyant avoir senti quelque chose... Mais il n'en est généralement rien et les fragments qu'ils vendent pour de l'Éclat ne sont en fait que d'antiques fragments d'objets tout à fait ordinaires, démunis de la moindre capacité magique.

bague ne réclamerait presque rien, tandis qu'un bâtiment demanderait des volumes extraordinaires de la précieuse substance.

Le processus exact de création des Artefacts est traité à part dans la dernière partie de ce carnet.

♣ Le Décorum

L'Art ancien du Décorum crée des mondes, des univers. Il copie la réalité à tel point que la copie est plus vraie, plus juste que l'original. Il permet ensuite, en allant encore plus loin, de créer de toutes pièces des univers originaux, qui n'existent pas et n'ont jamais existé.

La première fonction de cet Art est de l'ordre de la mémoire. Pour les artistes de la Flamboyance, il s'agissait de se souvenir, de faire perdurer un événement après qu'il a eu lieu.

Les scènes qui sont représentées dans la majorité des Tableaux-mondes se sont donc déroulées, il y a bien longtemps. Les intervenants que l'on y trouve sont persuadés de vivre pendant la Flamboyance, et pensent en général que ce sont les gens qui les visitent qui habitent dans un (autre) Tableau-monde, et non l'inverse. D'ailleurs, de nombreux Harmonistes du Décorum s'interrogent très sérieusement sur la question de savoir lequel, de tous les Tableaux-mondes, pourrait être effectivement le véritable monde, à supposer que la réalité de l'Harmonie ne soit que le produit d'un Inspiré à l'humeur sombre. À titre de preuve, on a d'ailleurs avancé l'incapacité des Harmonistes actuels de créer des Tableaux-mondes : le véritable Harmonie, « l'original », doit être un endroit où cette capacité ne serait pas perdue ! Quoi qu'il en soit, nul ne sait plus réaliser de Tableaux-mondes.

L'ŒUVRE DE SINISTOS MARGINAPOIL

Harmoniste du Décorum et humoriste à ses heures perdues, Sinistos Marginapoil est une légende dans son Art, légende qui remonte à plus d'un millénaire. Dernier dépositaire des secrets de Tableaux-mondes, il en aurait créé un en usant du repentir afin de le transformer en un piège diabolique : au lieu de se retrouver dans la scène figurée sur le tableau, l'imprudent qui tenterait de pénétrer dans l'œuvre se retrouverait – les versions varient grandement puisque personne n'en est jamais revenu pour en parler – dans les Abysses, sur une île déserte, trente mètres au-dessus d'un volcan, dans une grotte sans issue ou encore au milieu d'un désert, bref, dans un endroit où il ne pourra jamais revenir, à supposer qu'il ait l'occasion d'essayer. En fait, une personne qui saurait que le tableau-monde est un piège et qui en gratterait la surface découvrirait en dessous la réalité de sa destination. Mais surtout, selon l'histoire, Sinistos Marginapoil aurait dissimulé au cœur de sa dernière Œuvre les secrets de sa fabrication. Tout le problème est : quel tableau et qui osera défigurer un tableau-monde sur une vague rumeur ?

♣ La Geste

Les Œuvres d'Art ancien de la Geste influencent le temps, son écoulement, ce qui s'est déjà produit ou ce qui le sera.

Ce sont des monuments énormes, pratiquement illisibles de nos jours. En premier lieu, du fait du vieillissement de la langue dans laquelle ils ont été écrits, on ne sait plus vraiment comment les prononcer et bien souvent leur sens nous reste impénétrable faute de connaître les emplois particuliers de certaines expressions proverbiales de la Flamboyance. Il faut encore ajouter que les choses dont parlent ces ouvrages nous sont elles aussi inconnues, faute d'avoir vécu il y a un

MAÎTRE XIANG XIANG

Sa silhouette est bien connue des défenseurs de la grande muraille : tous les matins et tous les soirs du premier jour de la semaine, ce petit Farfadet rabougri, courbé par le poids des ans, arpente la longueur de ce monumental rempart. Tous les soldats princéens jurent l'avoir salué, alors qu'un homme muni d'un bon cheval aurait de la peine à parcourir la longueur de l'édifice en une journée. Pourtant le vieil Harmoniste, utilisant des Œuvres inconnues réalise cet exploit une fois par semaine. Les commandants d'unités sont attentifs à la manière dont il les salue : car s'il dit « belle journée pour une bataille » en regardant le ciel, c'est que les hordes lyphanes vont attaquer dans la semaine. Si au contraire il se contente d'une formule de politesse quelconque, c'est que rien n'arrivera dans la semaine. Nul ne sait qui est ce Farfadet, mais de nombreux Harmonistes prétendent qu'il s'agit de maître Xiang Xiang, un farfadet réputé pour son extraordinaire érudition en Geste. Il aurait, entre autre, créé de nombreuses Œuvres d'Art Libre, dont « Retour en arrière » et « Je n'y serais pas ».

Curieusement dans de nombreuses villes le long de la muraille, les poètes se rassemblent et l'un des plus grands festivals de poésie y est organisé chaque année : le gagnant n'y gagne rien, sinon de disparaître pendant des mois. Il n'y a d'ailleurs pas de premier prix, les lots n'étant attribués qu'à partir de la seconde place.

LE LIVRE DE L'ORACLE

Il y a une cinquantaine d'années, un des plus grands spécialistes de l'Art Ancien de la Geste fit une découverte extraordinaire dans un antique ouvrage. Caché dans un interminable récit héroïque, il mit à jour une Œuvre d'une immense portée. Lorsqu'il la réalisa, il se vit apparaître lui-même, se mettant en garde contre l'utilisation d'une autre Œuvre, qu'il n'avait pas encore trouvée et qui risquait de le bloquer dans un inextricable écheveau de paradoxes temporels. L'Harmoniste a disparu peu après cette première découverte, alors qu'il était sur la piste de l'autre Œuvre...

La légende prétend pourtant que ce n'est pas la première fois que cet ouvrage fait disparaître un utilisateur de la Geste un peu trop curieux.

millénaire et demi. Enfin, les gens qui ont rédigé ces Œuvres s'adressaient à des Inspirés arrivés au plus haut degré de l'Inspiration : ceux qui tentent d'en percer les mystères sont donc confrontés à des difficultés qui auraient rebuté un de leur ancêtre au temps de la Flamboyance. La tâche est donc terriblement ardue.

De tout cela découle que l'usage des Œuvres anciennes de la Geste est d'abord un fastidieux travail d'exégèse, d'interprétation, de traduction, difficile non seulement à réaliser mais même à évaluer.

Il faut encore ajouter que les Harmonistes de la Geste sont des gens prudents, très prudents. Ils savent que retourner dans le passé ou se projeter loin dans le futur peut avoir des conséquences terribles, qu'ils sont incapables de maîtriser dans l'état actuel de leurs connaissances. Les recherches se font donc avec un luxe de précautions tel que l'on peut se demander si elles n'aboutiront jamais.

Bien entendu, les Harmonistes de la Geste sont encore plus prudents en ce qui concerne la création de nouvelles Œuvres d'Art ancien. Ils préfèrent, et de loin, défricher les fascinantes possibilités de l'Union ou de la Fusion.

L'Art libre

Il y a beaucoup moins à dire sur l'Art libre. De portée plus limitée, mais nettement plus rapide à mettre en œuvre ; il ne pose de difficultés qu'au niveau des Arts Improvisés.

L'improvisation est, plutôt qu'une forme d'Art supérieure, plus difficile à maîtriser de ce fait, une déclinaison encore plus « abâtardie », en quelque sorte, de l'Art magique dont elle est issue. De même que le Décorum est nettement moins impressionnant dans ses effets lorsqu'il devient Art libre, les improvisations de Décorum sont nettement moins puissantes que l'Art libre.

Le principe de base dans les Arts improvisés, auquel de nombreux Harmonistes se heurtent, est la limitation des effets que l'on peut espérer obtenir. Il n'est pas possible de créer à la Flûte une Œuvre dont les effets sont plutôt ceux du Cistre, en dépit de la relative proximité de ces deux instruments. Inutile d'espérer, dans ces conditions, obtenir quoi que ce soit du domaine de la Cyse.



Ainsi, l'Accord n'influence que l'esprit, chaque instrument ayant sa spécialité : le Cistre le manipule, la Flûte le domine, la Harpe le calme, le Tambour l'excite. La Viole, exception qui confirme la règle, ne touche qu'à la nature.

La Cyse ne peut agir que sur la matière inanimée, la modelant, l'altérant, la détruisant.

Le Décorum ne touche qu'à ce qui relève des saisons et de l'état d'esprit qu'elles instaurent : croissance, humidité et espoir pour le printemps, colère, chaleur et violence pour l'été, désespoir, décrépitude et résignation pour l'automne, froid et mort pour l'hiver. Enfin la Geste manipule le temps et le destin, revenant en arrière, observant le futur, faisant advenir l'inévitable.

Les effets qu'il est possible d'obtenir doivent entrer dans une de ces catégories. Un Harmoniste qui veut obtenir un effet magique doit utiliser l'Art en rapport : s'il tentait de passer outre, il n'obtiendrait, dans le meilleur des cas, rien, même pas une belle œuvre profane, au pire un résultat inattendu voire dangereux.



De nouvelles Œuvres

Les Arts Improvisés ont eu de graves conséquences sur l'ensemble des Arts magiques. L'abandon des Arts anciens au profit de l'Art libre se fit au dépend des capacités à créer de nouvelles Œuvres. De nos jours, il est donc extrêmement difficile de créer quoi que ce soit de réellement puissant : les véritables trésors de l'Art libre – entendez : les Œuvres de seuil 20 ou 25 – nous sont inaccessibles, à peu de choses près, comme si les techniques de créations actuelles, très inspirées des Arts Improvisés, n'étaient pas du tout adéquates, de sorte qu'il faut soit limiter sérieusement ses ambitions, soit bénéficier d'un coup de chance extraordinaire et déployer des efforts colossaux pour espérer parvenir à un résultat réellement intéressant.

Dans AGONE, à la page 236, figurent les règles permettant d'apprendre des Œuvres existantes auprès d'un mentor ou d'une Œuvre ancienne. De plus, il est possible aux Harmonistes d'inventer leurs propres Œuvres et de les transmettre à leurs disciples. Pour cela, il est nécessaire de tester les effets de l'Œuvre en passant par l'Art Improvisé (cf. AGONE p. 236) et de respecter le processus suivant :

☞ Avoir exécuté avec succès une même Œuvre d'Art Improvisé au moins trois fois en un mois ;

☞ Avoir dépensé un nombre de PX égal à deux fois le Seuil de l'Œuvre ;

☞ Faire un jet de CRÉ + Art magique contre DIF égale au Seuil de l'Œuvre – que le jet soit réussi ou non n'a aucune importance. L'Harmoniste compare la MR qu'il a obtenue avec le tableau ci-contre pour obtenir le temps de création nécessaire à partir du moment où les points d'Expérience sont dépensés.

TEMPS DE CRÉATION

| MR | Temps |
|----------|------------|
| -11 et - | 1 an |
| -6 à -10 | 6 mois |
| -1 à -5 | 2 mois |
| 0 | 1 mois |
| 1 à 5 | 2 semaines |
| 6 à 10 | 1 semaine |
| 11 et + | 1 jour |

Si ce processus est mené à son terme, la nouvelle Œuvre peut être ajoutée au répertoire de l'Harmoniste qui ne souffrira plus désormais d'un multiplicateur de x 2 pour l'exécuter. L'Œuvre sera jouée comme n'importe quelle autre en utilisant le POT d'Art magique.

Exemple : Alguhr est un ogre, un Accordé du Cistre, qui possède les caractéristiques suivantes : Art 9, Accord 8, Cistre 9, POT Accord 18, CRÉ 7, POT Art Improvisé 16. Celui-ci désire inventer une Œuvre d'Accord appelée « Opacité Mentale » dont l'effet serait de fermer son propre esprit aux tentatives de lecture de pensées pendant une durée de cinq minutes. L'EG fixe un Seuil de 10 en précisant que la Mesure est d'une minute, soit une DIF finale de 20. Au cours du mois précédent, Alguhr est parvenu à exécuter trois fois son Œuvre en Art Improvisé (16 + 1d10 contre DIF 20). Celui-ci dépense alors les 20 PX (deux fois le Seuil) pour finaliser la création de l'Œuvre et tente alors le jet de création final : 7 (Créativité) + 8 (Accord) + 1d10 DIF 10 (Seuil de l'Œuvre). Une pure formalité pour Alguhr qui obtient 5 au dé pour un total de 20 (7 + 8 + 5) et assure ainsi une MR de 10 lui permettant de pouvoir ajouter « Opacité Mentale » à son répertoire en seulement une semaine.



Paramètres des Œuvres

Les Œuvres se définissent par rapport à leur Seuil. Ensuite, les autres paramètres tels que Durée, Portée, Cible, Zone d'effet et Effet en découleront.

Grossièrement, on peut considérer – mais ceci peut varier à votre discrétion – que les Œuvres de Seuil 25 sont quasiment sans limites. Elles n'ont que rarement des effets permanents – l'Emprise le permet très difficilement – mais ils sont en général extraordinairement étendus : souvent, aucun chiffre ne peut en rendre la réalité. La cible ne prend pas de dommages, elle est tuée, elle ne voit pas une de ses caractéristiques augmenter, elle réussit tout ce qui est en rapport avec celle-ci. Dans le même ordre d'idée, la Portée et la Zone d'effet peuvent être très étendues, y compris au point de ne plus être exprimées en termes de chiffres : n'importe où, dans un lieu qui a déjà été visité...

☞ Les sorts de Seuil 20 commencent à avoir des effets de masse : leur Zone d'effet dépasse les cinquante mètres habituels, les dommages qu'ils infligent sont suffisamment importants pour tuer net, les illusions deviennent parfaites... En ce qui concerne les Portées et Zones d'effet, elles sont aux limites de ce qui est considéré comme « ordinaire » dans l'Emprise : cinquante mètres, à vue etc. C'est-à-dire que, au-delà, il faudrait les spécifier en dehors des paramètres classiques (toucher/portée du regard/à vue).

☞ Les sorts de Seuil 15 constituent une étape intermédiaire regroupant tout ce qui n'est pas encore très puissant mais n'est plus réellement faible. En général, ils n'ont pas énormément de différences avec les sorts de Seuil 10, sinon qu'ils n'en ont pas les inconvénients : ainsi, un sort de cécité qui n'obligerait pas le Danseur à ne rien faire pendant le prochain tour serait un sort de Seuil 15 – alors que « Cécité », du fait de cet inconvénient, a un Seuil de 10. De même, « Souffle Enflammé » permet de toucher une cible à courte distance en faisant un peu plus de dommages que « Toucher Ardent », dont le principal inconvénient est de réclamer que le Mage soit au contact de sa cible.

☞ Les sorts de Seuil 10 sont soit de petits tours sans grande puissance, souvent limités à « portée du regard » ou à « toucher ». Lorsqu'ils ont des effets importants ou d'une durée relativement longue (comme « Cécité »), ils ont aussi un inconvénient (« Cécité » paralyse le Danseur pendant un tour, après le lancement du sort, mais il dure 24 heures ce qui est plutôt bien pour un sort de Seuil 10).

Les Œuvres Majeures

Les Vestiges sont les dépositaires, les réceptacles de très puissantes Œuvres, qui ont été utilisées afin de les créer. En majorité, ce sont donc aussi des « recueils » d'œuvres d'Art libre au potentiel très étendu.

N'importe quel Harmoniste de la Cyse rêverait de découvrir de nouvelles Œuvres simplement en habitant les Mille Tours de Lorgol. Il se trouve malheureusement que, pour obtenir ce résultat, il suffit simplement de se familiariser avec un Vestige ou de le contempler. Il faut en pénétrer les arcanes les plus secrètes, en comprendre la logique magique.

Une fois la connaissance des Œuvres d'Art ancien utilisées sur le Vestige acquis, il suffit alors d'en extrapoler les Œuvres d'Art libre. Bien évidemment, dans ces conditions, comprendre les mystères qui président à la naissance des Vestiges est tâche au mieux ardue, dont la difficulté est directement proportionnelle à l'importance du Vestige.

On peut grossièrement classer les Vestiges en trois grandes catégories :

☞ **les Œuvres monumentales** : elles ont, selon toute probabilité, mobilisé des dizaines, voire des centaines d'Harmonistes lorsqu'elles furent créées. Ce sont les Mille Tours de Lorgol, les Tableaux-mondes monumentaux de Sasmiyana par lesquels un navire entier pourrait passer, les cristaux contenant l'essence des héros de la Cité des Tertres en Lyphane, la Forêt de Coronis dans les Parages, les Roufs, l'île du Noir et les Saintes Barbes de l'Enclave Boucanière, la grande fresque de Larsha sur l'île de Bokkor, la vallée des poètes dans l'Empire de Keshe, les Arbres-Roi modéhens ou encore les « chants » de Hurlémont, en Janrénie. Décrypter ces Œuvres est pratiquement impossible, non seulement en raison de la difficulté de la tâche, mais aussi et surtout en raison du nombre de compétences qui devraient être mobilisées pour ce faire. Cependant, ceux qui parviennent même à lever un minuscule coin du voile qui pèse sur ces Œuvres sont assurés de faire des découvertes extraordinaires, des dizaines d'Œuvres de Seuil 20 ou 25.

En terme de règle, il faut réussir un jet d'Art + Art magique concerné, limitant Harmonie et toute autre compétence appropriée (Savoir-faire : maçonnerie, Savoir-faire : taille de la pierre, Savoir-faire : verrerie pour les Mille Tours, par exemple), contre DIF 30. Un jet peut être tenté pour chaque année de recherches. Une fois percé le secret du Vestige, il suffit de se conformer à la méthode ordinaire, exposée p. 236 du livre de règles.

✂ **les Œuvres Majeures** : ce sont des Œuvres qui, sans avoir le caractère exceptionnel des Œuvres monumentales, n'en sont pas moins de magnifiques exemples de ce que la Flamboyance a pu produire. Les Tableaux-mondes, les manoirs enchantés, les grandes Symphonies, les ouvrages majeurs de la Geste sont de bons exemples de ce que peuvent être les Œuvres Majeures. En général, ces Œuvres peuvent « contenir » pratiquement toutes les Œuvres exposées dans le livre de règles d'AGONE et une ou deux moins courantes (celles présentées dans le présent ouvrage).

En terme de règle, il s'agit de réussir un jet d'ART + Art magique concerné, limitant Harmonie, contre DIF 25. Un jet peut être tenté par saison (trois mois !). Une fois percé le secret du Vestige, il suffit de se conformer à la méthode ordinaire, exposée en page 236 du livre de règles.

✂ **les Œuvres mineures** : ce sont en fait celles sur lesquelles les Harmonistes ont le plus l'habitude de travailler. Petits Tableaux-mondes, fragments de Symphonie, poèmes solitaires, et ainsi de suite, il suffit de les étudier quelques heures pour en extirper la sagesse, selon la méthode ordinaire, exposée en page 236 du livre de règles.

Indépendamment du fait qu'elles soient le « réceptacle » d'œuvres d'Art libre, elles ont aussi des capacités spéciales, qu'il est possible de mobiliser. Les Mille Tours, par exemple, sont le siège de phénomène très nombreux, dont personne n'a jamais réellement réussi à percer la logique (ou du moins personne ne s'est vanté de l'avoir fait). Le processus est exactement le même que pour percer les secrets de fabrication : il faudra tenter un jet avec les mêmes caractéristiques et compétences, selon une périodicité variant suivant

SILENTINE, CELLE-QUI-SAIT

Silentine serait une très vieille Fée Noire, cachée au cœur de la forêt qui entoure Arnel. Régnant sans partage sur les tribus d'hommes et de Saisonins à demi sauvages qui l'habitent, cette chamane a unifié derrière elle toutes les communautés de la forêt grâce à sa maîtrise de l'Harmonie. Il est difficile de démêler la réalité des légendes, mais il semble que cette Fée Noire serait une Accordée de la Viole, au moins, et qu'elle maîtriserait en fait de nombreux autres instruments, si ce n'est tous, ainsi que d'autres Art magiques dont notamment le Décorum. Dans le monde des Arts-magiques, Silentine est d'ailleurs reconnue comme la grande spécialiste de la Viole, ses élèves figurant parmi les maîtres les plus en vue.

Quoi qu'il en soit, la rumeur court que, par le biais de ses immenses connaissances en Harmonie, cette Fée Noire serait parvenue non seulement à vaincre le vieillissement, mais même à rajeunir. Elle ne serait même plus soumise à l'appel.

Comme preuve de la réalité de cette chamane mythique, on raconte souvent les inexplicables phénomènes qui se produisent dans l'immense forêt : neige et ouragans de glace soudains, orages d'été en plein hiver et surtout les chemins qui disparaissent du jour au lendemain, des voyageurs expérimentés qui tournent en rond inexplicablement quand un destin plus terrible ne les attend dans les profondeurs de ces bois... On parle notamment d'un camp de brigands, situé à quelques heures de l'orée de la forêt, dont tous les membres auraient été retrouvés morts de faim, emprisonnés dans les branches de plusieurs arbres mystérieusement mués en prison végétale...

l'importance du Vestige ou de l'œuvre. Mais cette fois, au lieu de découvrir des Œuvres d'Art libre, on pourra comprendre le fonctionnement et les moyens d'utiliser une des capacités particulières du Vestige. Bien sûr, pour en comprendre le fonctionnement complet, il faudra persévérer et recommencer le processus depuis le début pour chacune de ces capacités, si le Vestige en a plusieurs.





minence,

Dans l'Harmonde, l'architecture ésotérique est une nécessité majeure. Les forteresses, les palais, les grandes maisons sont monnaie courante et peuvent atteindre des dimensions que l'architecture « traditionnelle » serait bien en peine de reproduire, en tout cas avec les matériaux disponibles.

4 ~ L'Architecture ésotérique

Généralités

« Ce que nul autre peuple que le nôtre n'a compris, ou si mal, c'est la réalité de la magie dans l'architecture.

Il n'est nul besoin de pièces qui se déplacent ou de dimensions intérieures supérieures à celles qui sont extérieures ; non, la réelle magie gît dans le bâtiment lui-même, dans le miracle de sa solidité et de son immuable stabilité. Prenez deux pierres, posez-les l'une sur l'autre. Combien de temps tiendront-elles dans cette position ?

Voyez maintenant des bâtiments datant d'avant l'ère de la Flamboyance qui sont toujours debouts, alors que des montagnes se sont écroulées, et plus d'une fois, depuis qu'ils furent construits. Voilà où se trouve la vraie magie de l'architecture.

Tout le reste n'est que fariboles et vains aménagements, à la portée du premier venu. »

Maître architecte Grondard le sévère,
in « Introduction à l'Esprit de l'Équerre ».

L'architecture ésotérique se charge de réaliser, de concevoir, des miracles. Un palais qui voit s'aplanir la montagne au sommet de laquelle il est perché alors que lui-même ne semble pas touché par les atteintes du temps, un château dont les tours effilées et vertigineuses sont plus qu'un défi, une offense aux lois de la gravité, des pièges complexes gardant toujours fidèlement, après des millénaires d'attente, une tombe antique, tout cela est la portée de cet art.

Car malgré ce que les doctes prétendent, l'Équerre a élevé au rang d'art la construction, notamment en y incluant un certain nombre de pratiques magiques qui permettent le genre de miracles que nous venons de donner en exemple.

Bien entendu, depuis que les Génies n'arpentent plus guère l'Harmonde, l'architecture ésotérique a connu, comme toutes les autres pratiques magiques, des difficultés dues notamment à la raréfaction de l'Éclat, qui entre pour une part non négligeable dans ses usages

les plus classiques. Mais comme les autres, elle est parvenue à surmonter ces désagréments et à perpétuer cet art si jalousement conservé par l'Équerre.

Un peu d'histoire

La légende prétend que, dans des temps mythiques, les nains découvrirent le premier Sanctuaire. Un Génie atypique y résidait, ayant refusé de retourner dans le Centresprit et demeurant dans une cachette découverte tout à fait par hasard. Le Génie fut contrarié de voir sa retraite découverte ; il condamna donc les importuns à garder le secret de ce lieu et, en gage de bonne foi, à accomplir en son nom un exploit. Comme le peuple nain était déjà réputé pour son savoir-faire en architecture, il leur demanda d'imaginer les plans d'un palais digne de lui. Il se chargerait de le construire et, en dédommagement, fournirait – si l'œuvre en était digne – les secrets de sa construction aux architectes de sorte qu'ils puissent, en échange de leur silence, reproduire ce qu'ils devaient construire pour lui.

Ainsi fut fait ; le plan que proposèrent les nains était si extraordinaire que le Génie dût déployer une grande partie de ses pouvoirs, au point que les architectes décidèrent de créer un ordre chargé de conserver les secrets qu'ils venaient de découvrir.

C'est ainsi que l'Équerre apparut. Son avenir fut rapidement assuré. En effet, les bâtiments qui portaient sa marque étaient toujours plus solides, plus gracieux, plus audacieux que les autres. La notoriété de l'ordre crut au-delà du peuple nain. L'époque, c'était la Flamboyance, exigeait des miracles et l'Équerre semblait toujours à même de les réaliser. La magie était une chose courante, les architectes ésotériques pouvaient concrétiser les rêves les plus fous... ou les plus absurdes.

Puis vint l'Éclipse. La pratique de l'architecture ésotérique, plus que toute autre tradition magique, fut frappée de plein fouet. Les commandes, dont certaines avaient été commencées depuis des années, ne pouvaient plus être honorées, des dizaines d'architectes furent mis en faillite, l'ordre fut montré du doigt : qui paierait pour les sommes faramineuses qui devront être remboursées en compensation des travaux interrompus ? Qui rendrait les arrhes tellement élevées que les architectes nains aimaient à réclamer ?

Après quelques délibérations et à la surprise générale, l'Équerre accepta de payer. Il fit apparaître d'incroyables sommes d'argent, révélant au monde sa richesse et son influence patiemment amassée au cours de ces quelques siècles d'existence.

Dans le même temps, les architectes ésotériques recherchaient une manière de retrouver au moins une partie de leur puissance passée. Ils y parvinrent d'ailleurs par trois moyens simultanés : l'architecture classique, l'enchantement de l'Éclat et l'Art sombre.

LE SANCTUAIRE DES ORIGINES

Les nains sont d'ordinaire un peuple plutôt discret, secret même. En ce qui concerne l'emplacement du palais du Génie qui leur a donné les secrets de l'architecture ésotérique, cette tendance confine cependant à la paranoïa, sans doute essentiellement due au fait que le Génie en question soit un être solitaire qui apprécie sa réclusion. On ne sait donc rien de lui, ni son emplacement, ni celui du palais qui l'abrite, ni même à quoi celui-ci peut ressembler, même pas quel est le nom de ce Génie. Il n'y a qu'une seule rumeur de trahison concernant ce secret, c'est-à-dire qu'il paraîtrait que quelqu'un aurait vendu cette information. Les nains ont rattrapé le coupable, l'ont puni et tué, ont tué tous ceux qui savaient, ne négligeant personne dans leur entourage, de sorte que l'on n'en sait finalement pas plus à propos de cette trahison qu'à propos du Génie lui-même...

Les trois pratiques modernes

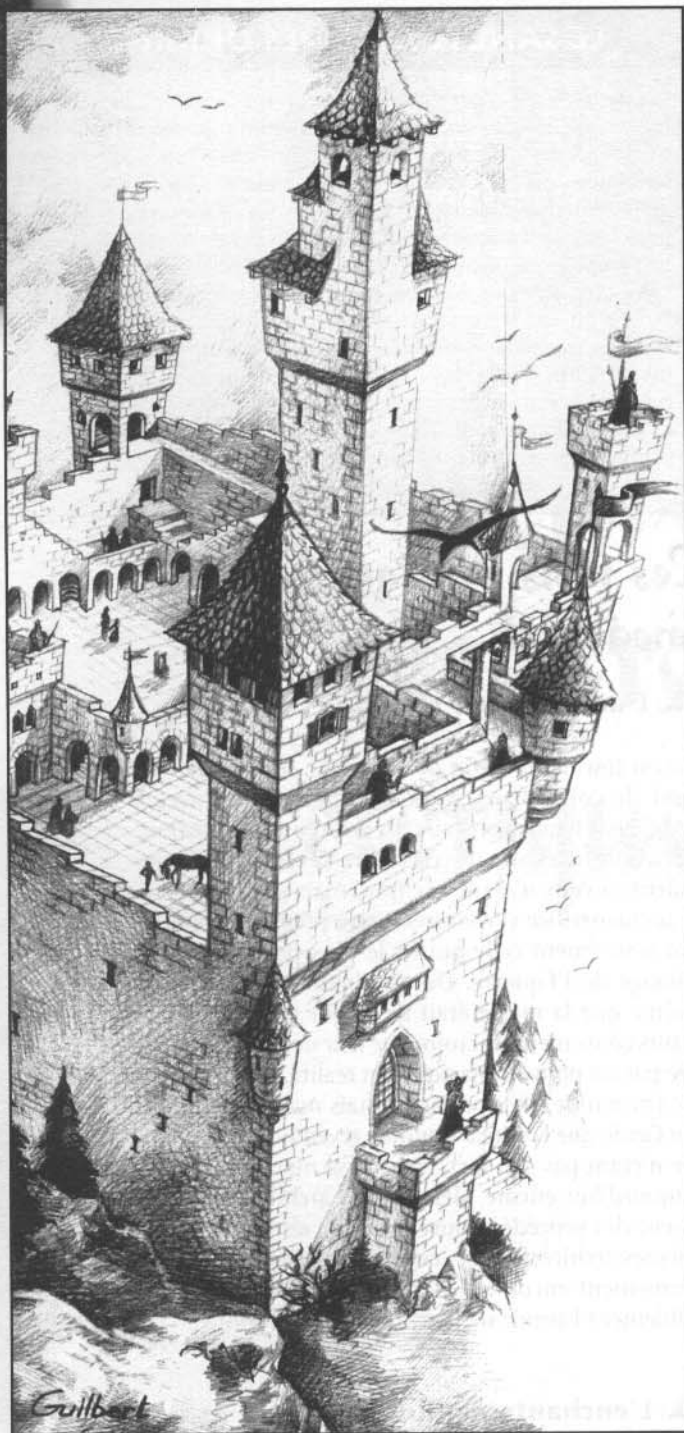
♣ L'architecture classique

Parmi tous les Maîtres de l'Équerre, certains décidèrent de compenser ce qu'ils avaient perdu avec la magie par leur savoir-faire. Ils créèrent donc de nombreux procédés afin de construire des bâtiments équivalents à ceux d'avant l'Éclipse, mais sans le secours d'aucun artifice surnaturel. Cette première tendance fut assurément celle qui fit le plus pour réhabiliter l'image de l'Équerre. De nombreux clients crurent même que la magie était de retour et leurs descendants continuent de croire que leur demeure est habitée par un pouvoir magique. En réalité, il ne s'agit que de trucs tout à fait profanes, mais marqués du sceau du Génie que l'ordre a toujours revendiqué, la modestie n'étant pas son fort, comme sa marque.

Aujourd'hui encore, des maîtres architectes recherchent des procédés nouveaux pour résoudre les problèmes architecturaux ; ce type de recherches, qui est fermement encouragé par l'ordre, constitue indubitablement l'avenir de l'architecture ésotérique.

♣ L'enchantement de l'Éclat

Après quelques dizaines d'années de recherches, l'Équerre finit par découvrir que, grâce à l'Éclat, il était possible d'enchanter de nouveau une construction. Malheureusement, cette pratique était à la fois plus difficile et plus onéreuse, de sorte qu'elle n'était pas promise à un grand avenir. En effet, d'une part l'Éclat ne permettait pas d'obtenir les formidables effets magiques que l'on mobilisait régulièrement pendant la Flamboyance. D'autre part, l'Éclat était une substance rare, difficile à se procurer, donc extrêmement onéreuse alors



que les projets les moins ambitieux en réclamaient des quantités appréciables. Finalement, ce fut l'architecture classique qui vint au secours de l'enchantement de l'Éclat. Puisqu'il était difficile de s'en procurer, on trouva des solutions physiques à chaque fois que c'était possible, réservant aux cas les plus désespérés l'usage de la précieuse substance. En ces temps troublés, on réutilisa même des fragments entiers de bâtiments datant d'avant l'Éclipse afin d'en construire d'autres en y intégrant les enchantements ainsi recyclés.

☞ L'Arts sombre

On découvrit aussi que la Démonologie pouvait à la fois grandement profiter de l'architecture ésotérique tout en lui apportant des avantages non négligeables. Entre autres, certains Démons pouvaient accomplir les rituels que l'on pensait définitivement perdus, étaient capables de s'incarner dans un bâtiment afin de l'animer à l'aide de leurs pouvoirs, et ainsi de suite. En retour, il suffisait d'un plan habile et de quelques aménagements mineurs pour qu'un ouvrage projette des ombres extrêmement intéressantes, d'où par exemple des entités démoniaques majeures, telles que les Obsidiens, pouvaient s'extraire. Bien souvent, ces aménagements rendaient la pratique de la Démonologie plus facile, aidant encore les partisans de l'Art sombre à pratiquer leur métier. Finalement, cela devint une branche à part entière de l'architecture ésotérique. Discrètement, l'Équerre, toujours pragmatique, s'arrangea pour récupérer ce mouvement afin de faire en sorte qu'il ne dégénère pas sous l'influence des Démons, dont la perversité et la capacité à corrompre n'étaient plus à démontrer. Aujourd'hui, c'est un art dangereux mais reconnu, qui consiste à se maintenir toujours à la limite de sorte que la Ténèbre accorde ses faveurs à l'architecte sans le corrompre... Un Art bien difficile.

Les nains ne supportant pas le Masque et dans la mesure où celui-ci n'octroie pas d'avantages dont les architectes puissent réellement tirer profit, l'Art sombre ignorent complètement le Maître du Semblant... Encore que celui-ci corrompt régulièrement des membres de l'Équerre afin de jouer ses mauvais tours.

☞ Les legs de la Flamboyance

Le reste de ce qui est aujourd'hui l'architecture ésotérique est constitué de Vestiges. L'art de l'Équerre a en effet permis à la majorité des constructions portant sa marque de traverser toutes les épreuves sans en souffrir. Ainsi, les Milles Tours de Lorgol demeurent-elles immuablement figées, en dépit des efforts de la racaille qui l'arpente et n'hésite jamais à percer une porte supplémentaire ou à refaire une façade ; sans compter que l'entretien a rarement la priorité dans ce quartier.

La seule constante des Vestiges est donc la solidité. Les édifices enchantés semblent en effet indestructibles. Il faut des efforts gigantesques pour les abattre, mais ce n'est pas impossible.

Pour le reste, chaque bâtiment possède ses petites particularités. Certains voient l'agencement des pièces varier, d'autres ne connaissent ni la poussière, ni la saleté, qui y disparaissent par enchantement. D'autres encore ne présentent aucune entrée si l'on n'a pas été accepté par le maître des lieux, et ainsi de suite, la liste est sans fin.

L'ordre de l'Équerre

♣ Les lois et les sanctions

- Tu aideras les autres membres de l'Ordre, et plus généralement les nains.

Ne pas aider un membre de l'Ordre est puni selon la loi du talion : s'il en est mort, mise à mort ; s'il a perdu de l'argent, amende de même montant... Ne pas aider un nain est puni de manière très variable, suivant l'humeur du gardien des lois, depuis les simples sanctions physiques (coût de fouet) jusqu'à la radiation de l'Ordre.

- Tu honoreras ton contrat.

Les sanctions en cas de non-respect d'un contrat sont soit la radiation (si les conséquences ne sont pas trop graves), soit la mort.

- Tu ne copieras pas le Sceau d'un autre membre ; tu n'utiliseras du tien que si les intérêts de l'Ordre ou ta propre vie sont en jeu.

La peine est la mort, systématiquement.

- Tu serviras l'Ordre et non l'inverse

Détourner les moyens de l'Ordre à son propre profit est passible au mieux de la radiation, au pire de la mort... Après avoir remboursé les pertes occasionnées.

- Tu conserveras les secrets de l'Ordre.

La peine pour avoir divulgué un secret de l'Ordre est la mort pour soi-même et pour tous ses proches, parents, amis, connaissances...

La radiation signifie que non seulement le membre de l'Ordre n'en fait plus partie, mais encore qu'il n'est plus considéré comme un homme ou un Saisonin : c'est un animal déplaisant, qui peut être mis à mort, frappé, torturé, sans que cela ait plus de conséquences que si un animal nuisible subissait le même traitement.

♣ Les moyens

L'Équerre dispose en premier lieu de moyens financiers et humains très importants. Il peut aisément rassembler une petite armée d'une centaine de nains ou prêter 10 000 PO à un de ses membres. Si l'affaire est importante, il peut mobiliser des Mages, 500 nains, 50 à 100 000 PO. Dans les cas extrêmes, il peut envoyer en plus des Inspirés (dont il connaît l'existence et utilise les services).

Il donne des cours dans tous les domaines concernant de près ou de loin l'architecture (Cyse, Harmonie, Démonologie, Savoir-faire, Sculpture, Intrigue, Intendance, Étiquette, Armes, Vigilance...) de très bon

niveau (les maîtres ont au moins 7 dans la Caractéristique et 8 dans la Compétence, mais ils peuvent atteindre 10, et 11 pour les plus doués, spécialistes dans un domaine précis).

Il conserve de nombreux Artefacts et Vestiges, qu'il prête régulièrement (et très temporairement, pour des durées précises) à ses membres qui en ont réellement besoin. Il peut mobiliser ses ressources pour protéger n'importe lequel de ses membres ou des gens dont il accepte d'assurer la protection : il est capable d'organiser de fausses morts, des changements d'identité, voire de mettre complètement hors d'atteinte n'importe qui dans des refuges à l'épreuve du Maître du Semblant lui-même...

♣ Les objectifs

L'Ordre n'a pas d'autre objectif que de construire et de protéger ceux qui construisent. Dans cette optique, il se protège lui-même, puisque l'aide à tous les membres passe avant l'aide à un seul d'entre eux. Il offre occasionnellement ses services à tous ceux dont le métier est la construction, y compris s'ils ne font pas et ne feront jamais partie de l'Ordre. Il est aussi un employeur reconnaissant qui, s'il n'accepte toujours que les nains en son sein, n'hésite pas à créer des statuts spéciaux pour les « non-nains » qui lui sont utiles. Enfin, c'est un grand défenseur de la connaissance qui intervient régulièrement pour empêcher la disparition du savoir et favoriser son épanouissement, notamment au travers de nombreuses aides aux chercheurs de tout genre, y compris dans des domaines qui n'intéressent pas l'architecture. Pour l'Ordre, le savoir engendre la connaissance : il y a toujours une passerelle entre un domaine apparemment sans rapport avec l'architecture.

♣ Organisation

L'Équerre s'organise en deux niveaux distincts : les architectes et les gardiens. Les architectes sont la partie visible de l'Ordre. Ils regroupent tous ceux qui participent directement à la construction des bâtiments commandés à l'Ordre, depuis les tailleurs de pierre jusqu'aux maîtres d'œuvre en passant par les ouvriers, les maçons ou les artisans-verrier. Les gardiens sont la face cachée de l'Ordre. Ils sont ceux qui se chargent de l'organisation interne de l'Équerre : ce sont les comptables, les gardes de l'Ordre, les Maîtres...

LES ARCHITECTES

Au sein des architectes, une sorte de hiérarchie informelle s'est établie. Elle ne dépend en fait que du Maître d'œuvre, qui peut ou non s'en servir, la modifier, etc. Cela signifie aussi que, en dehors de la phase de

construction à proprement parler, tous les architectes, qu'ils soient simples ouvriers ou maîtres verriers, sont égaux. Ils ont les mêmes droits et les mêmes devoirs. En revanche, sur un chantier, tout cela change. Les nains, toujours pragmatiques, jaugent l'importance de l'individu par rapport à l'importance de la tâche qu'il a à accomplir.

☞ Au sommet de la hiérarchie, on trouve le **Maître d'œuvre**. C'est l'architecte qui a créé les plans de la construction. Il doit en superviser toutes les étapes, vérifier le travail de tous les ouvriers. Sur le chantier, il a le pouvoir de renvoyer n'importe qui, de faire recommencer les travaux, de refuser les travaux des artisans qui travaillent avec lui, etc. Les seuls à pouvoir lui tenir tête sont les Maîtres-artisans et encore seulement dans certains cas précis, notamment si ce que réclame le Maître d'œuvre est impossible à fabriquer. Le Maître d'œuvre peut aussi faire appel aux Gardiens des Lois si son chantier doit affronter un danger quelconque.

☞ Viennent ensuite les **Maîtres-artisans**. Spécialisés dans un domaine particulier, il en existe quatre. Les Maîtres tailleurs sont chargés de superviser l'extraction, la qualité et la taille des pierres ; les Maîtres charpentiers sont chargés de superviser la sélection, la qualité et le travail de tout ce qui utilise le bois, depuis les charpentes jusqu'aux boiseries ; les Maîtres verriers ont en charge le processus de fabrication de tout ce qui est en verre, depuis les fenêtres jusqu'aux vitraux en passant par les miroirs sans tain ou les systèmes optiques d'espionnage ; enfin, les maîtres forgerons doivent diriger les équipes chargées non seulement de forger les pièces métalliques, depuis le moindre clou jusqu'aux ouvrages de ferronnerie d'art, mais aussi tous les dispositifs mécaniques. Au sein de ce second groupe, le Maître forgeron est en général celui qui dispose du meilleur statut. Mais encore une fois, cela dépend essentiellement de l'importance de son ouvrage par rapport aux autres. Une bâtisse en bois ferait la part belle au maître charpentier, aux dépens de tous les autres. Sur le chantier, ils ont le pouvoir de renvoyer n'importe quel membre de leur équipe (les ouvriers sont sous la responsabilité du Maîtres d'œuvre) et de faire remarquer au Maître d'œuvre que ce qu'il réclame est impossible à réaliser. Dans ce dernier cas de figure, on en réfère aux gardiens, qui se chargent de trouver une solution. Les Maîtres-artisans peuvent aussi faire appel aux Gardiens des Lois s'ils estiment que leurs ouvriers ou eux-mêmes sont en danger.

☞ en dernier lieu viennent les **Compagnons-ouvriers**. Classe fourre-tout, on y trouve autant les ouvriers que les artisans, tous sur un pied d'égalité, même si des tensions existent notamment du fait de certains artisans qui s'estiment supérieurs à tous les autres. La seule nuance de statut entre les différents ouvriers dépend du nombre et de l'importance des

chantiers auxquels ils ont participé. Plus ils auront d'expérience, plus ils seront respectés. Les Compagnons-ouvriers n'ont pas de pouvoir particulier sur un chantier, même si, en retour, le maître dont ils dépendent leur doit aide et assistance : il doit leur rendre justice en cas de litiges à l'intérieur de l'Ordre, les défendre contre les gens extérieurs à l'Ordre, au besoin en faisant appel aux Gardiens des Lois.

LES GARDIENS

Les gardiens regroupent tous ceux qui, du fait de leur rôle, doivent conserver les secrets de l'Équerre. Il en existe quatre types.

☞ Les **Gardiens des Lois** sont les plus nombreux. Ce sont à la fois les dépositaires des lois qui régissent l'Ordre et ceux qui doivent les faire respecter. Ils sont donc autant législateurs, gardiens des traditions que soldats ou miliciens. Pour l'essentiel, ils se chargent de protéger tous les membres de l'Ordre de l'Équerre, leur assurant garde du corps, escortes armées, voire soldats lorsque la nécessité s'en fait sentir. Mais ils sont aussi l'autorité suprême en matière de justice, lorsque les Maîtres-artisans ou un Maître d'œuvre voient leurs décisions contestées. Les Gardiens des Lois s'organisent en fonction de leur ancienneté : les recrues, les plus jeunes, sont soldats ou miliciens ; les vétérans, ceux qui ont un peu d'expérience – au moins cinq ans – peuvent espérer commander une petite unité ou, le plus souvent, être détaché comme garde du corps auprès d'un membre de l'Ordre. Les anciens, les plus aguerris, qui peuvent se targuer d'au moins vingt ans d'ancienneté, deviennent soit commandant de détachements d'importance, soit juges des affaires internes. Toutes ces fonctions ne sont jamais attribuées de manière fixe et définitive. Chaque fois qu'un chantier se termine ou qu'une affaire arrive à sa conclusion, les responsables sont déchargés de leur fonction, jusqu'à ce qu'un nouveau problème adienne.

☞ Les **Gardiens du Trésor** viennent, en nombre, juste après les Gardiens des Lois. Tout ce qui concerne l'or est de leur ressort. Ils sont donc non seulement comptables, mais aussi banquiers ou encore recouvreurs de fond. Pour l'essentiel, ils se chargent de compter et d'administrer l'immense fortune de l'Ordre. Mais ils se chargent aussi de fournir les fonds aux différents projets en cours, d'obtenir le paiement de ceux qui ont été livrés et même de résoudre les affaires de détournements de fond ou de mauvais payeurs. La position au sein des Gardiens du Trésor s'obtient au mérite : plus les affaires auxquelles ils ont participé sont importantes, plus leur statut est élevé, d'autant plus s'ils ont eu un rôle actif dans la résolution. Au premier rang on trouve les contrôleurs. Chargés des tâches administratives, ils ne rêvent que de la grosse affaire qui les fera passer au stade supérieur. Viennent ensuite les inspecteurs. Ils savent tout faire : mener une enquête,

démonter des montages financiers, menacer, voire torturer les mauvais payeurs... Assassins, soldats, enquêteurs, juges, ils doivent pouvoir faire face à n'importe quelle situation. Toujours à l'affût d'une « affaire », ce sont de redoutables espions qui, malgré leur spécialité, ont souvent démontré qu'ils pouvaient aussi apporter des informations d'importance, sans rapport avec l'argent de l'Ordre, mais qui lui ont été bien utiles. Au sommet de la hiérarchie, on trouve les Vigilants. Seuls les enquêteurs qui ont montré leur indéfectible attachement à l'Ordre peuvent espérer atteindre ce poste. Les Vigilants se chargent de désigner des enquêteurs sur les affaires que ceux-ci ont négligées, mais surtout ils surveillent les enquêteurs eux-mêmes, veillant à ce que ceux-ci n'abusent pas de leur position.

☞ Les **Maîtres-Gardiens** sont l'élite de l'Équerre. Ils sont chargés de la recherche. Toujours sur la brèche, ils forment, suivant leurs affinités, des équipes de travail qui réfléchissent aux problèmes qui se posent à l'Ordre. Ils sont donc chargés à la fois de les résoudre lorsque ceux-ci se posent à un Maître d'œuvre ou à un Maître-artisan, mais ils vont aussi au devant d'eux, soit au moment de la conception du plan ou de l'établissement du projet, parce que l'on s'est adressé à eux pour savoir si certaines spécificités de la construction étaient réalisables, soit même sans raison particulière, juste pour satisfaire leur curiosité, lorsque par exemple ils découvrent un bâtiment dont ils ne comprennent pas les principes de construction. Leur seconde mission consiste à former, en permanence, les Maîtres d'œuvre afin que ceux-ci puissent utiliser les découvertes que les Maîtres-Gardiens ont faites. Il n'y a aucune hiérarchie au sein de ce corps : chacun agit suivant ses inspirations. La seule obligation consiste à assurer des formations chaque fois qu'ils découvrent quelque chose.

☞ Les **Gardiens des Secrets** sont une poignée de privilégiés dont le seul rôle est de connaître les secrets les plus importants de l'Ordre. Le premier d'entre eux est l'emplacement du Sanctuaire des origines qui permet à l'Ordre de naître. Mais ils connaissent aussi toutes sortes d'informations dangereuses, telles que le nom des trafiquants d'éclat avec lesquels l'Ordre travaille, les chantiers sensibles de tel ou tel royaume, les secrets de fabrication d'une merveille que l'Ordre estime devoir garder pour lui, les noms d'Obsidiens qui peuvent aider les architectes de l'Art sombre, etc. Les Gardiens des Secrets n'ont pas de rôle actif au sein de l'Ordre en dehors de la conservation des secrets. Leurs seuls pouvoirs consistent en trois choses :

- décider du remplacement de l'un d'entre eux sur le point de mourir ;
- choisir si un secret doit ou non être révélé à un membre d'une autre faction de l'Équerre et quelle portée doivent avoir ces révélations - il y a toujours,

au sein de cette assemblée au moins un Accordé du Cistre, qui se charge ensuite de faire oublier ce que nul n'aurait jamais du savoir ;

- mobiliser des effectifs de Gardiens des Lois ou du trésor afin de neutraliser une personne qui en sait trop. Dans ce dernier cas, les procédures sont claires et impitoyables : tous ceux dont on est sûr qu'ils savent doivent mourir. Ceux dont on n'est pas sûr sont aussi tués par précaution, ainsi que tous leurs amis, leur famille, les gens qu'ils connaissent, tous ceux à qui ils ont pu transmettre le secret. L'Équerre ne badine pas avec ce genre de situation.

Interpréter un membre de l'Équerre

Il faut en premier lieu décider à quelle branche de l'Ordre on appartient : les architectes ou les gardiens ? Au sein de ces deux groupes, il faut encore choisir sa faction ; les possibilités sont détaillées dans l'encart ci-contre, avec les minimums requis pour pouvoir y accéder. La seule constante des membres de l'Équerre est la curiosité. Toujours à l'affût de nouvelles idées, ils sont des observateurs insatiables, pleins de questions et de suppositions à chaque détour de rue.

FACTIONS AU SEIN DE L'ÉQUERRE

| Fonction | Requis | Coût de l'avantage « membre de l'Équerre » |
|---|---|---|
| Compagnon ouvrier | rien | 1 |
| Maître artisan | Savoir-faire à 8 et Harmonie (spé : Architecture ésotérique) à 6 | 2 |
| Maître d'œuvre | Harmonie (spé : Architecture ésotérique) à 8 | 3 |
| Gardien des Lois | Arme à 7, la spécialité en loi « Ordre de l'Équerre » | 2 |
| Gardien du Trésor | Intendance à 7, la spécialité d'Intrigue « Ordre de l'Équerre » | 2 |
| Maître Gardien... En architecture classique et/ou en enchantement de l'éclat | Harmonie (spé : architecture ésotérique) à 8 | 3 |
| En Arts Maudits | Harmonie (spé : architecture ésotérique) à 7, Démonologie à 7 | 2 |

Avantages et défauts

♣ Défaut : Radié de l'Ordre (3, nain seulement)

Vous avez accompli quelque chose qui vous a valu l'ire des dirigeants de l'Ordre. Peut-être avez-vous ignoré des instructions, créant de nombreuses difficultés à l'ensemble de la communauté ou encore avez-vous détourné ses finances, voire vous avez copié le Sceau d'un architecte et été découvert. Seul un crime majeur peut entraîner cette sanction. Toujours est-il que vos ouvrages ont vu votre marque effacée et que vous n'avez plus aucun secours à attendre des membres de votre ancienne confrérie qui vous considèrent au mieux avec mépris.

♣ Avantage : considération (1, nain seulement)

Vous êtes un élément prometteur, très prometteur, dont l'Ordre prend grand soin. Vous bénéficiez de fonds importants, dès que vous entreprenez des travaux, qui vous sont gracieusement prêtés par l'Équerre. De même, vous n'avez pas à craindre de manquer de professeur. On considère généralement comme un privilège de vous enseigner quoi que ce soit.

♣ Avantage : membre de l'Équerre (variable, nain seulement)

Vous faites partie de l'Ordre et cela vous offre les avantages suivants : aide et assistance de l'Ordre, qui mettra tous ses moyens en œuvre si vous êtes dans le besoin ; le vivre et le couvert gratuits dans toutes les grandes villes où l'Ordre dispose d'une succursale ; un Sceau personnel qui vous permet de désamorcer les pièges et les mécanismes dans les bâtiments que l'Ordre a construits – vous avez juré de ne pas vous en servir à mauvais escient ; la connaissance de nombreux passages secrets, issues dérobées et autres petites particularités de nombreux bâtiments dont vous avez participé à la construction – un point d'héroïsme vous permet d'indiquer à l'EG que c'est effectivement le cas : elle doit alors vous révéler une ou plusieurs particularités intéressantes, suivant votre rang dans l'Ordre.

LE SCEAU DE L'ARCHITECTE

Au sein de l'Ordre, il est une chose respectée plus que tout : le Sceau. Chaque membre possède le sien, qui est plus ou moins renommé en fonction des réalisations qu'il a marquées. Copier le Sceau de quelqu'un est un crime capital au sein de l'Équerre. L'origine de cette pratique se perd dans la nuit des temps, mais elle possède, encore aujourd'hui, des fondements réels et solides. Le Sceau est en effet la touche finale apportée à un bâtiment. Il est non seulement la signature de l'architecte mais aussi tout la pierre angulaire de tout enchantement. En apposant le Sceau, on met en action les éventuelles capacités surnaturelles du lieu, on active ou on neutralise les pièges, les mécanismes divers, bref on commande au bâtiment de s'animer. L'apposition du Sceau de l'architecte donne d'ailleurs généralement lieu à une cérémonie qui, pour être parfois succincte, n'en garde pas moins un caractère solennel, presque magique (encore que dans certains cas, l'aspect magique soit tout à fait présent). Enfin, et c'est là un secret jalousement gardé que même les plus pervers des nains n'ont jamais trahi, les Sceaux sont formés selon un modèle précis. Car en les apposant sur ceux que l'architecte n'a pu manquer de disséminer dans son œuvre, on accède à des passages secrets, on désactive les pièges, les enchantements, ainsi de suite, ce qui permet aux membres de l'Équerre de pouvoir toujours accéder à leurs créations et de faire les réparations éventuelles sans craindre de tomber dans les pièges tels que les inventifs qui sont souvent installés.

♣ Protégé par l'Équerre (2)

Vous n'êtes pas forcément nain, mais vous avez déjà apporté votre aide à l'Ordre de l'Équerre sans en être membre. En retour, celui-ci vous accorde sa protection – il déploiera ses moyens pour vous sortir d'une mauvaise passe et vous offre le vivre et le couvert dans toutes les grandes villes où il dispose d'une succursale.

♣ Avantage : Démons architectes (2, nain seulement)

Vous connaissez un Démon dont la marotte est l'architecture. Il peut vous aider de ses conseils et ne réclame généralement rien d'autre que de participer à vos projets architecturaux en échange de ses services. Par ailleurs, il est capable de posséder une maison, la rendant à votre choix particulièrement dangereuse ou au contraire incroyablement confortable. Vous devez être un pratiquant de l'Art sombre pour bénéficier de cet avantage.





minence,

Vous le savez, la magie en tant que telle est née avec l'Éclat, lors de l'Éclipse. Il s'agit d'une forme matérielle et pure de l'essence magique des Éternels, une magie à l'état brut. Mais savez-vous que dans l'Harmonde, un principe est souvent appliqué à la pratique magique : « rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme ». En effet, tout l'Éclat est né lors de l'Éclipse et la quantité qu'il représente est toujours identique : l'Éclat n'est jamais perdu, il ne se consume pas, mais il n'apparaît pas non plus spontanément.

L'Éclat est donc amené à se recycler de lui-même et on peut très bien le retrouver sous plusieurs formes différentes selon le cheminement du hasard. Dans ce traité, Éminence, vous trouverez les sources actuelles de l'Éclat ainsi que l'usage que les Mages et les Harmonistes en ont.

5 ~ L'Éclat

Les Traces d'Éclat

Les principales sources d'Éclat sont les suivantes :

☞ **Le Danseur** : le squelette de ces petites créatures est constitué d'Éclat pur et c'est de lui qu'émanent les étincelles qui produisent les effets de l'Emprise. Les étincelles ne sont pas faites d'Éclat, elles en sont des reflets, des sortes de relais à son pouvoir.

☞ **Les Reliques et Vestiges** : ces constructions formidables sont l'exemple même de la cristallisation de la magie lors de l'Éclipse. La présence émotionnelle est très intense dans ces objets ou ces lieux, et c'est en cela qu'ils retirent leurs principaux pouvoirs. Les Vestiges et les Reliques ne sont pas vraiment ce que l'on pourrait appeler des objets magiques, ils sont des « objets de magie ».

☞ **Tableaux-mondes et Ergastules** : ces deux « produits » d'Art ancien ont une histoire bien plus complexe que la simple création d'Artefacts. En effet, contrairement à ces derniers, les Tableaux-mondes et les Ergastules contiennent une faible part d'Éclat qui leur permet d'activer leurs incroyables pouvoirs.

☞ **L'architecture ésotérique** : en effet, certains monuments d'architecture ésotérique contiennent de l'Éclat, mais ils restent encore très marginaux.

☞ **La Nature** : à certains endroits, l'activité magique a été si importante qu'une grande quantité d'Éclat a été libérée sans pouvoir se recycler de manière immédiate. Dans de tels cas, il se crée un dépôt d'Éclat qui se cristallise de toute façon dans un objet. Lorsque l'Éclat est recueilli dans un végétal (ou même un animal), il se produit une sorte de conflit entre le potentiel émotionnel de la substance et l'être vivant rencontré. On a déjà vu des créatures étranges et éphémères naître de telles alchimies en attendant que l'Éclat retrouve le chemin normal de son cycle.

Les Alchimistes

Certains individus particulièrement éclairés ont eu l'idée de briser le cycle naturel de l'Éclat pour en obtenir un échantillon au moment voulu et pouvoir l'utiliser à des usages précis. Une corporation vit bientôt le jour sous le nom d'Alchimistes. Ceux-ci venaient alors de tous horizons : Mages de l'Emprise, Inspirés et même Ternes en quête de pouvoir. Rapidement, ces mortels prirent le pouvoir. Ils sont aujourd'hui principalement composés de mercenaires de l'Éclat sous-traités par le Cryptogramme-magicien ou pour d'autres usages plus douteux.

Les Alchimistes parviennent à extraire l'Éclat présent dans n'importe quel objet (avec une DIF dépendant de son origine). C'est une aptitude secrète qui n'est transmise que dans le cercle fermé de la corporation. En termes techniques, il s'agit en fait d'une spécialisation de la compétence Harmonie qu'il n'est possible d'apprendre qu'au contact des Alchimistes eux-mêmes.

Pour percevoir l'Éclat dans un objet ou un être vivant, l'Alchimiste se référera aux règles présentées en page 206 des règles d'Agone. Cependant, du fait de leur spécialisation, ils peuvent repérer n'importe quelle Richesse d'Éclat, même inférieure à 2.

Pour extraire l'Éclat, une fois qu'il a été perçu, l'Alchimiste doit réussir un jet de $(CRÉ + VOL)/2 + Harmonie$ contre DIF égale à la Richesse de l'Éclat x 5. Il est cependant impossible d'extraire l'Éclat d'un Danseur. Si ce jet est réussi, l'Alchimiste parvient à extraire un échantillon de ce métal étrange qui constitue l'Éclat. Il est ensuite possible d'utiliser ce précieux métal pour différents usages dont le plus connu et non des

moindres est la Gemme : ce sont en effet les Alchimistes qui se chargent de créer le précieux objet, de faire en sorte que la Gemme puisse être enchâssée dans la chair sans trop de risques (notamment d'accoutumance émotionnelle). Mais il existe d'autres utilités et le Cryptogramme-magicien ne manque pas d'idées à ce sujet.

De même, l'Équerre est un marché insatiable pour ce genre de substance dont il réclame non seulement d'importantes quantités, mais encore sous des formes souvent originales pour enchanter les bâtiments.

L'accoutumance Émotionnelle

L'Éclat est un creuset d'Émotions intenses qui ne manque pas d'influencer les êtres qui l'environnent. Les individus qui passent beaucoup de temps en présence d'une même source d'Éclat peuvent être sujets à une accoutumance Émotionnelle. Lorsque la Richesse de l'Éclat est supérieure à 2, la menace devient réelle. Si le possesseur d'une Relique la porte sur lui plus de huit heures par jour ou si quelqu'un vit dans un Vestige pendant la même période, et cela pendant plus d'un mois, il doit effectuer un jet d'accoutumance. Le personnage jette sa VOL + Harmonie contre DIF égale à la Richesse x 3. S'il réussit, il n'y a aucune conséquence. Par contre, si le jet est un échec, le personnage développe une accoutumance envers l'objet riche en Éclat ; il a besoin de sa présence et ressent une profonde empathie envers les Émotions dégagées par l'Éclat. Une telle accoutumance devient capitale lorsqu'il s'agit de se séparer de l'objet ; situation dans laquelle le personnage risque de ne pas être d'accord du tout...

On ne peut développer une accoutumance qu'envers une seule source d'Éclat.

Remarque : il est intéressant de noter que cette règle vaut également pour les Danseurs qui sont des créatures d'Éclat de Richesse 5. Ainsi, un Mage doit tenter un jet d'accoutumance tous les mois s'il passe trop de temps avec son Danseur. Ceci explique l'attachement extrême de certains Mages de l'Emprise envers leur Danseur.





6 ~ Les Artefacts

es Artefacts sont des objets d'une puissance phénoménale qui possèdent tout de même une grande faiblesse. En effet, contrairement aux Reliques qui contiennent une parcelle d'Éclat, les Artefacts sont totalement vides de toute nature magique. Seuls leur enchantement original, l'habileté de leur créateur et la Flamme de leur utilisateur permettent à ces objets de générer toute la magie dont ils sont capables. De plus, les Artefacts sont étroitement liés aux Arts magiques et plus précisément à la Cyse qui est à l'origine de leur création. La fabrication de tels objets est un héritage de l'Art ancien qui a survécu de nos jours grâce à une vulgarisation et une simplicité toute nouvelle. En contrepartie, les Artefacts ont perdu en puissance à cause des nouvelles méthodes employées et de la rareté des Flammes. Toutefois, ils font tout de même partie intégrante de la magie de l'Harmonde et sont à l'origine de nombreuses légendes colportées par les troubadours parcourant les Royaumes crépusculaires.

Usage

Pour espérer tirer parti d'un Artefact, il faut d'abord en percevoir le fonctionnement, ce qui ne va pas sans effort et une compréhension globale des Arts magiques. Il convient de se remémorer deux règles primordiales en ce qui concerne l'usage des Artefacts :

- ☞ Il faut posséder une Flamme (claire ou noire) pour se servir d'un Artefact ;
- ☞ Même un Terne peut comprendre qu'un objet est un Artefact et saisir les principes rudimentaires de son utilisation.

Le ressenti

On appelle « le ressenti » l'impression que laisse un Artefact sur les êtres qui l'entourent. Dès l'instant qu'un individu (Terne ou Inspiré) ou un animal se trouve à proximité d'un tel objet, il peut être affecté par le rayonnement qu'il dégage et le ressentir alors sous forme de rêve.

Tout individu en contact avec l'Artefact peut tenter un jet de PER + Harmonie contre DIF 20. Ce jet peut être fait à partir du moment où l'objet a été vu, ou qu'il se soit trouvé dans un rayon de trois mètres sans être vu. Si le jet est réussi, alors le personnage sera visité en rêve le soir même par une étrange vision. C'est à l'EG de s'inspirer de la nature de l'Artefact et

de ses propriétés pour concevoir le songe approprié. Si la MR du jet est supérieure à 5, le personnage s'endort immédiatement pour être victime du ressenti. Contrairement à l'utilisation ou la création d'un Artefact, n'importe qui peut tenter ce jet, qu'il soit Terne ou Inspiré ; en fait, certains des plus grands érudits en ce qui concerne les Artefacts sont des Ternes (souvent des Mages), même s'ils ne comprennent pas toujours pourquoi d'autres parviennent à faire usage de leur sujet d'étude alors qu'eux-mêmes n'en sont pas capables.

Le ressenti apporte un nombre d'informations qui dépend de la MR obtenue (se reporter au tableau ci-contre). Une fois percé le secret du fonctionnement de l'Artefact, celui-ci devient suffisamment clair pour qu'un Inspiré puisse espérer en exploiter les qualités. Un Terne sera véritablement intrigué par l'objet sans jamais pouvoir pousser plus loin ses investigations.

INFORMATIONS TIRÉES DU RESENTI

| MR | Informations |
|--------|---|
| 0 | Le personnage visualise l'objet même s'il ne l'a pas vu |
| 1 à 2 | Le ressenti explique l'effet de l'objet de manière vague |
| 3 à 4 | Le personnage possède la clef d'utilisation de l'Artefact |
| 5 ou + | Le ressenti est parfaitement clair et dévoile complètement l'Artefact |

L'utilisation

Seuls les Inspirés peuvent utiliser et créer des Artefacts car, l'objet ne possédant pas d'Éclat, il est nécessaire de posséder une Flamme pour alimenter sa magie. Malheureusement pour les Inspirés, une Flamme noire peut tout aussi bien servir qu'une Flamme « claire ».

Pour relier une Flamme à un Artefact, il faut tisser un lien entre lui et son utilisateur. Il existe deux méthodes bien distinctes pour y parvenir.

♣ L'enchantement

Cette méthode est peut-être la plus délicate à mettre en place mais c'est celle qui apporte un maximum d'efficacité. Elle consiste à trouver un animal enchanté (cf. *Le Bestiaire*) et d'utiliser l'écrin de la créature pour enchanter l'Artefact et l'harmoniser avec son utilisateur. Pour cela, le personnage effectue un jet de CHA + Harmonie + MR du ressenti, limitant : écrin de l'animal contre une DIF 10. Si le jet est réussi, l'Artefact est lié au personnage et il peut désormais déclencher ses effets à volonté. Si c'est un échec, il pourra retenter l'expérience avec un autre animal. Mais si c'est un

échec critique, c'en est fini de ses espoirs de pouvoir utiliser un jour cet objet (il ne peut alors même pas utiliser la méthode de la quête).

Quoi que portant ses fruits, l'enchantement est quasiment impossible compte tenu de la rareté des animaux enchantés et de leur nature peu docile. Aussi, l'Inspiré devra, la plupart du temps, se rabattre sur la voie de la quête.

♣ La quête

La quête consiste à retrouver le songe du ressenti et à tenter de passer au-delà. C'est ce que les Harmonistes appellent la voie royale car elle met directement en relation le personnage avec son Artefact en harmonisant leur relation à travers le phénomène du ressenti. Cependant, cette méthode, bien que plus facile à mettre en place, est bien plus ardue que celle de l'enchantement.

Pour tisser un lien entre l'objet et l'Inspiré, ce dernier doit réussir un jet de CHA + Harmonie + MR du ressenti contre DIF 20. Si ce jet échoue, le personnage pourra le retenter dans un mois. Si, en revanche, il s'agit d'un échec critique, l'Inspiré perd toutes ses chances de se lier un jour à cet Artefact (il ne peut d'ailleurs même plus tenter la voie de l'enchantement).



Créer un Artefact

La création d'une telle œuvre provient au départ d'un rêve. Un simple rêve d'un « artisan » de la Cyse représentant une envie, une idée, une utopie. Là où mène l'imagination, l'harmonie prend le pas sur le songe.

Le rêve

Il existe deux écoles parmi les Harmonistes de la Cyse qui pratiquent la conception d'Artefacts : ceux qui pensent que le rêve est source de toute chose et ceux qui croient qu'il est plus important de faire prendre corps au songe. Tous deux ont raison car c'est l'ensemble de ces principes qui concrétise l'Artefact dans sa forme finale.

La ph
déter
imagi
vail e
résult
rien
les co
Pour
moni
tant
qu'un
l'idée
et qu
les Ha
inatt
Là en
c'est l
ne fai
croit
l'artis
La réa
l'EG
l'orei
ser à
l'EG

La

La pr
ver l'
en eff
lieux
tielle,
ci, en
sorte
la cré
elles
leme
ser ce

Un Artefact po
dans lequel le p
des œuvres d'i
diverse. Il s'agi
telles, de bijoux
Un Artefact po
inanimés se co
à leur utilisateu
de conscience,
propres capacit
ont été activés.
Certains comb
confèrent des c

La phase du rêve est purement théorique. L'Harmoniste détermine en songe la forme et l'état de l'Artefact, en imagine les plans et en définit les matériaux. Ce travail est celui d'un artiste, ni plus ni moins : s'il n'en résulte pas une œuvre d'art digne d'un grand maître, rien n'advient. C'est à ce moment que seront fixées les conditions d'utilisation, l'effet de l'Artefact, etc.

Pour parvenir à retirer les fruits de son rêve, l'Harmoniste doit réussir un jet de CRÉ + Harmonie, limitant Cyse, contre DIF 25. On ne peut tenter ce jet qu'une fois par mois. Un échec critique indique que l'idée ne parvient pas à sortir du domaine du songe et qu'elle ne reviendra jamais. Heureusement pour les Harmonistes, il n'est pas possible de créer un effet inattendu : on parvient à ses fins ou rien ne se passe. Là encore il existe deux écoles. La première pense que c'est le hasard qui nourrit le rêve et que l'Harmoniste ne fait que reproduire ce don des Muses. La seconde croit au contraire à la toute puissance de l'esprit de l'artisan qui est inconsciemment à l'origine de ce rêve. La réalité du processus importe peu et, concrètement, l'EG peut très bien souffler des songes au creux de l'oreille d'un Harmoniste comme le laisser improviser à sa guise. Les deux phénomènes sont à doser par l'EG en fonction de l'orientation de sa campagne.

La réalisation

La première difficulté de la réalisation consiste à trouver l'endroit où créer l'Artefact. De nos jours, ce n'est en effet possible que dans un Sanctuaire, l'un des rares lieux de l'Harmonde encore sous l'emprise, même partielle, des Muses, par le biais du Génie qui y règne. Celui-ci, en sublimant sa Flamme, devient finalement une sorte de résurgence des Muses. Toute la difficulté de la création de l'Artefact provient de ce que finalement elles ne sont pas réellement là ou sous une forme tellement affaiblie, distante, que l'Inspiré doit compenser ce manque par une virtuosité de tous les instants.

LA FORME ET L'ÉTAT

Un Artefact possède une forme : il s'agit de son aspect, l'objet dans lequel le pouvoir sommeille. Les formes sont choisies parmi des œuvres d'art dont la nature peut varier de manière très diverse. Il s'agit en général de sculptures, de peintures, de dentelles, de bijoux ou d'armes taillées dans des métaux précieux.

Un Artefact possède un état : animé ou inanimé. Les Artefacts animés se contentent de fournir passivement leurs capacités à leur utilisateur. Les Artefacts animés sont dotés d'une forme de conscience, voire de volonté et peuvent faire usage de leurs propres capacités sans intervention de l'utilisateur, dès lors qu'ils ont été activés.

Certains combinent les deux états : ils peuvent s'animer, mais combinent des capacités surnaturelles à celui qui les a activés.

♣ Sculpter

C'est la phase la plus délicate de la création d'un Artefact. Cette fois, il faut concrétiser ce qui n'était que pur ressenti émotionnel. Pour ce faire, il faut souvent du temps, de nombreux essais, jusqu'à obtenir la forme recherchée.

Le constructeur de l'Artefact doit réussir un jet de CRÉ + Cyse contre DIF 25. La compétence servant à fabriquer ordinairement l'objet servira alors comme

LE CHOIX DU MATÉRIAU

La première étape consiste à choisir le matériau. Suivant la nature de celui-ci, il pourra servir de support à des capacités différentes. Les matières sont classées en cinq catégories qui regroupent l'ensemble des matériaux susceptibles d'être enchantés.

Le tissu offre des capacités de dissimulation et de comédie. Il permet aussi d'interagir avec les choses immatérielles, comme les Revenants, en les matérialisant, en les emprisonnant ou en s'en protégeant. C'est malheureusement l'une des substances préférées des Harmonistes corrompus.

Le verre peut servir à tout ce qui concerne les relations entre les êtres, que ce soit pour aider à la diplomatie, pour créer l'amitié voire l'amour, pour comprendre autrui... Tout ce qui est de l'ordre du relationnel. En tant que substance animée, il fournira des observateurs attentifs, des confidentiels (la collection de miroirs parlant du palais des glaces d'Estezia est renommée dans tout l'Harmonde), des diplomates, des chambellans... Le bois entretient un rapport profond avec la nature dont il peut influencer le cours (ralentir ou accélérer la pousse d'une plante...). Il est utilisé dans la fabrication de nombreux Artefacts permettant de se repérer dans les zones sauvages, de se prémunir contre les attaques d'animaux, on a même vu à l'occasion des charmes destinés à repousser les insectes. En tant que substance animée, il sert de guide, de conseiller, donne des indications dans tous les domaines liés de près ou de loin à la nature (culture, herboristerie...).

La Pierre est détentrice des facultés de protection. Elle garde, protège, interdit, écarte face aux dangers tant naturels que surnaturels. Elle sert tout aussi bien dans la fabrication des talismans de protection qu'à créer certaines créatures animées. Attention cependant, le degré d'intelligence de ce genre de création est redoutablement limité. Ce ne sont, finalement, que des automates magiques, sans rapport avec ce que les Fées Noires sont capables de réaliser au travers de l'Accouchement des âmes.

Enfin, le métal est une substance agressive, qui fournit en général des moyens d'attaque destinés à faire mal, à blesser ou à tuer, ou encore à aider à obtenir ce genre d'effet (en renforçant les capacités d'attaque). Il se fait arme, armure ou golem-soldat.

Il faut ensuite créer la substance choisie, en tissant, soufflant, taillant ou fondant de manière à entremêler l'Éclat dans la structure même de l'objet. C'est le point le plus délicat. Plus riche l'Éclat, plus grande la difficulté. Si l'artiste ne crée pas une Œuvre parfaite, qui mêle les deux substances à la perfection, tous ses efforts sont perdus. Il faut des mois d'essais pour créer un simple mouchoir enchanté (pour l'usage qu'il peut y en avoir !), des années pour forger une arme de métal, des lustres pour créer un golem.

DÉLÉGUER LA RÉALISATION

Il est possible à un Inspiré de concevoir un Artefact dans la théorie avant d'en confier la réalisation à un Harmoniste de la Cyse. Pour cela, il est nécessaire d'harmoniser le ressenti des deux individus en un même songe. L'Inspiré doit alors réussir un jet de CHA + Harmonie, limitant Cyse, contre DIF 15 alors que l'Harmoniste de la Cyse doit effectuer avec succès un jet de PER + Harmonie, limitant Cyse, contre DIF 20. Si ces deux jets sont réussis, le ressenti est passé avec succès d'un individu à l'autre et l'Harmoniste peut alors entamer la concrétisation de l'œuvre. Si au moins un des deux jets échoue l'opération est à recommencer un mois plus tard. Si l'Inspiré obtient un échec critique il ne pourra plus transmettre son ressenti à personne. Si c'est, par contre, l'Harmoniste qui obtient un échec critique, l'Inspiré devra trouver un autre Harmoniste de la Cyse pour accomplir la réalisation finale.

limitant (une tapisserie réclamera la compétence Savoir-Faire : tisserand, par exemple). Un jet réclame 3 mois de travail acharné (impossible de faire quoi que ce soit d'autre) et les matériaux en quantité suffisante. Quelle que soit l'issue de cette tentative, ils seront gâchés dans l'opération.

En cas d'échec ou d'échec critique, il ne se produit rien de particulier, sinon un beau gâchis et beaucoup de fatigue en pure perte.

♣ Harmoniser

L'Artefact doit maintenant recevoir à la fois ses futures capacités ainsi que ses conditions.

Il n'est pas question de revenir en arrière : l'objet qui vient d'être sculpté doit recevoir toutes les capacités fixées lors de sa conception. Il n'y a pas de repentir en matière d'Artefact.

Cette phase est sans doute la plus facile, mais aussi la plus longue. Chaque capacité réclame un jet de CRÉ + Cyse contre DIF 20, modifié selon le tableau de difficulté. Chaque jet réclame un mois de travail, qu'il réussisse ou qu'il échoue. Un échec critique obtient les résultats habituels des catastrophes de la famille de compétences Occultes.

Qu'un seul jet échoue et tout doit être repris depuis le début, à la phase de réalisation. Le ressenti reste éternellement gravé dans l'esprit de l'Harmoniste qui n'a pas besoin de concevoir une nouvelle fois l'objet.

♣ Exemple de création d'un Artefact

Mumblos est un nain de l'Équerre adepte de la Cyse. Il dispose de 9 en CRÉ, 9 en Harmonie, 8 en Cyse et d'un bonus d'Âme de 5. Il décide de donner vie à un songe qui

MODIFICATEURS À LA RÉALISATION

| Effet | modificateur à la DIF |
|--|--------------------------------------|
| Capacité permanente (ne s'arrête jamais dès lors qu'elle a été activée) | +7 |
| Fonctionne 50 % du temps (seulement le jour ou une heure sur deux) | +5 |
| La capacité peut être utilisée par l'objet (objets Animés seulement) | +3 |
| Fonctionne dans des conditions précises (lorsqu'il neige, si l'utilisateur est blessé) | +1 |
| Doit être activé à chaque fois ou ne fonctionne que dans des conditions très précises (si l'utilisateur est aux portes de la mort, s'il grêle pendant une nuit de pleine lune) | -1 |
| Fait des dommages de plus de 30 | +5 par tranche de 10 au-dessus de 30 |
| Effet colossal (invoque une armée de revenants, crée une éclipse, Base de caractéristique + compétence de 20) | +10 |
| Effet majeur (créer un mur de force de plusieurs dizaines de mètres de haut complètement indestructible et infranchissable, Base de caractéristique + compétence de 15) | +5 |
| Effet mineur (fait voler l'utilisateur, animer un objet, Base de caractéristique + compétence de 10) | 0 |
| Par capacité au-dessus de la seconde | +5 |
| Par capacité au-dessus de la quatrième | +7 |

l'âme depuis peu : une armure Animée, capable de repousser les ennemis de son possesseur et de les combattre à sa place.

Il commence par établir les plans. Sa Base est de 22 en CRÉ + Harmonie car sa compétence Cyse est de 8 et limite son Harmonie.

Avec un 2, il échoue et ne peut recommencer l'expérience qu'au bout d'un mois.

Reprenant depuis le départ, il obtient un magnifique 9, pour un total de 31, ce qui suffit largement à réussir.

Il s'attaque maintenant au travail de sculpture. Sa Base est cette fois de 19 en CRÉ + Cyse à cause du limitant lié à la nature même de l'objet (Savoir-faire : armurerie 5).

Il obtient 6 au dé, ce qui suffit tout juste à créer l'armure. Restent les capacités. La première d'entre elles est bien sûr la mobilité. Une armure ne se déplace pas toute seule, d'ordinaire. Pour cette première capacité, la DIF est donc de $20 + 7$ (capacité permanente) + 0 (animer est un effet mineur) = 27. Avec un 8, pour un total final de 30, il anime son armure.

Elle peut repousser ses ennemis. Cette fois, il faut un effet majeur pour repousser les ennemis, et encore l'EG décrète-t-elle que ce ne sera que sur quelques mètres. Cette fois la DIF est de $20 + 1$ (fonctionne seulement si l'utilisateur est blessé) + 5 (effet majeur) pour un total de 26. Avec un 7, Mumblos passe sans difficulté cette formalité.

Reste à lui apprendre le combat. Mumblos réfléchit bien et, enhardi par ses précédents succès, décide de créer un véritable maître d'armes. L'EG indique que ce sera un effet colossal. La DIF est donc de $20 + 7$ (capacité permanente) + 10 (effet colossal) + 5 (troisième capacité) = 42.

À moins d'obtenir deux 10 de suite, Mumblos va perdre 3 mois de sculpture + 3 mois d'harmonisation, soit 182 jours de travail...



Quelques exemples d'Artefacts

♣ Le miroir d'Esmerald

Cet objet est en fait un miroir sans tain qui permet à son possesseur de repérer un éventuel intrus dans une assemblée. Il suffit de regarder à travers et on distingue alors parfaitement les individus qui ne se

LES CENT STATUES DES SŒURS MEZDI

Parmi toutes les tromperies des Sœurs Mezdi, il en est une qui attire les Harmonistes de la Cyse depuis tous les Royaumes : il s'agit des cent statues.

Réparties aux endroits les plus inattendus, changeant de place de leur propre volonté et par la malignité des habitants des deux villes, sont disposées cent statues figurant un satyre en train de sculpter une statue de lui-même sculptant une statue de lui-même et ainsi de suite cinq fois d'affilée. La légende prétend que Novostimore le Satyre, maître de la Cyse, aurait percé le secret de cet Art et serait parvenu à devenir lui-même une des statues animées qu'il créait avec une constance proche de l'obsession.

La rumeur veut que quiconque trouvera la statue qui est en fait effectivement le maître et lui tiendra compagnie une nuit entière aura l'occasion d'apprendre de sa bouche quelques secrets dont il serait le seul détenteur. Rumeur ou réalité, peu importe : ces Œuvres d'Art Anciens contiennent plusieurs Œuvres d'Art Libre, dont notamment « Animer une statue », bien entendu et attirent donc régulièrement un ou deux Harmonistes de la Cyse...

sentent pas à leur place ou qui ont quelque chose à se reprocher vis-à-vis de l'Inspiré. Le miroir a également la capacité de s'animer tout seul en émettant un signal télépathique en direction du personnage afin que celui-ci sache qu'un intrus est présent quelque part dans la salle. De plus, l'Artefact apparaît comme un miroir normal (mais d'une superbe facture) à quiconque n'est pas harmonisé avec lui.

♣ Les bottes du Passeur

Cet Artefact se présente tout simplement sous la forme de chaussettes en tissu bleu d'une incroyable finesse. L'objet permet à son porteur de marcher sur l'eau comme sur la terre ferme. Malheureusement, il est strictement impossible de stopper son effet autrement qu'en les ôtant. De ce fait, un individu qui tenterait de nager muni de ces bottes se verrait dans l'incapacité de le faire (son corps coulerait alors que ses pieds resteraient à la surface).

♣ Le miroir stupide

Ce petit miroir n'a rien de particulier. Son manche est de bois, sans ornementation. Derrière le verre, sous le tain, à peine visible sous une lumière rasante, un visage à l'aspect stupide est dessiné avec un réalisme insoutenable. Quiconque soutient le regard du visage (se mire dans le miroir, donc) voit ses traits, déformés par la plus immonde bêtise, remplacer ceux du précédent occupant du miroir qui investit le corps ainsi délaissé.

LES QUATRE FONDATEURS : LA RÉALITÉ

Lorsque la Flamboyance prit fin, les plus grands Harmonistes se réunirent afin de discuter de leur situation. À l'époque, les Inspirés, toujours nombreux, ne s'inquiétèrent guère du sort des Arts magiques. Même au sein de l'assemblée extraordinaire qui rassembla exceptionnellement tous les pratiquants de ces Arts, la question de la disparition de leur pratique n'était pas à l'ordre du jour.

Il y eut pourtant un oiseau de mauvais augure, un Harmoniste de la Geste, qui prédit que les Arts magiques étaient en grand danger. Conspué par ses pairs eux-mêmes, il dut se retirer de l'assemblée, mais non sans avoir fait quelques émules. Ils se rassemblèrent et tombèrent d'accord pour créer une nouvelle forme d'Art magique, plus simple, plus rapide, même au prix d'effets plus limités.

La légende prétend qu'ils n'étaient que quatre, un par Art magique mais en réalité ils étaient plus de trente dont une majorité d'adeptes de la Geste.

Ils se retirèrent dans un endroit discret et cherchèrent longtemps, sans grand succès jusqu'à ce que deux d'entre eux, au fil de la quête, deviennent des Génies. L'un fonda un sanctuaire, qui est désormais enseveli sous les Deux Sœurs Mezdi ; le second se fit errant et hante les Terres Veuves en prodiguant ses conseils aux artistes dont il croise le chemin. Il posséderait une modeste Galériande ou ne sont admis que les plus puissants Harmonistes.

Quand aux autres, nul ne sait ce qu'ils devinrent, sinon que sous l'impulsion combinée des deux Génies, ils finirent par dégager les grands principes de l'Art libre.

Il n'empêche, il est bien possible que le Sanctuaire perdu et la discrète Galériande ne soient pas pour rien dans l'amour que vouent les Terres Veuves à l'Art.

♣ L'épée de l'éternel vainqueur

Cet incroyable objet permet à son porteur de bénéficier d'un charisme impressionnant lors des batailles. Toute personne qui vient à le combattre verrait la difficulté de toutes ses actions augmentée du score de CHA de l'Inspiré. De l'extérieur, il s'agit d'une étrange épée de bois sculptée et gravée dans une finition hors du commun. L'Artefact ne fonctionnera qu'une demi-heure par jour.

♣ L'anneau de la veuve noire

Il s'agit d'un anneau de verre torsadé et translucide. Il ne peut être porté que par une femme qui n'est pas encore mariée et ne sera d'aucun effet sur un homme. L'Inspirée peut alors changer d'apparence à sa guise en restant dans les constantes de poids et de taille que lui impose sa corpulence. Cette propriété est efficace pendant une heure par jour mais l'objet est également doté d'une conscience personnelle qui lui permettra de changer automatiquement l'apparence de l'Inspirée en cas de nécessité (situations intéressantes en perspective...).

LE PETIT ORCHESTRE DE TLAWK

Parmi toutes les merveilles que propose la Marche modérée, il en est une qui mérite de retenir l'attention des Harmonistes. Installés dans un cirque rocheux qui possède une extraordinaire acoustique, non loin de la forêt de Frabourg, sept Accordés — un de tambour, deux de la Flûte et un de chacun des autres instruments — se sont réunis afin d'empêcher que ne meurent les grandes Œuvres symphoniques. Non-seulement ils sont parvenus à se réunir et à faire table rase des querelles de famille, mais encore leurs efforts ont-ils été récompensés par l'apparition d'étranges enchantements nés des pièces qu'ils exécutaient pourtant sans autre volonté que celle de s'entraîner. Une extraordinaire variété de « chanteurs » s'est réunie dans les montagnes avoisinantes et se charge, génération après génération, de répéter les Œuvres qu'ils entendent. On trouve ainsi des crapeaux-tambour de l'extraordinaire, des rossignols flûtes qui ont appris à gazouiller en rythme, trois variétés d'araignées harpistes, qui se nourrissent des sons qu'elles capturent dans leur toile. Mais les plantes ne sont pas en reste, notamment grâce aux Saules-geignards qui, lorsque souffle le vent du nord, imitent à la perfection la musique de la Viole. Même la pierre s'est mise de la partie : les cristallins, qui sous la chaleur émettent de délicates harmonies proches de celles qui peuvent jaillir d'un Cistre.

Depuis quelque temps, tous ces éléments se sont combinés et commencent à répéter de leur côté les majestueuses Œuvres qui sont interprétées par le petit orchestre de Tlawk. Il est certain que, longtemps après la disparition du dernier membre de l'orchestre, les montagnes avoisinantes continueront de réséquer des mélodies de l'Accord.

L'UNITÉ DE RECHERCHES BÉATIFIQUE « LE COUVENT DES SAINTES MÉLOPÉES »

Il n'y a pour l'instant qu'un seul endroit dans tout l'Harmonie où le Cantos est sérieusement étudié : c'est au sein du couvent des Saintes Mélépées, dans la Province Liturgique.

Sœur Constante, Sœur Perfection et Sœur Cristal sont trois Harmonistes à l'origine de ce projet. Elles étaient autrefois quatre, mais l'adjonction de Sœur Margilène d'Alascandre, qui a fini par s'enfuir du sinistre couvent : d'une part de nombreuses sœurs souffraient de troubles terribles après certaines séances de Cantos, certaines sombrant même dans la folie, d'autre part les cobayes que livraient les liturgues aux sœurs n'étaient que rarement consentants.

Incapable de supporter le remord, la sœur a fini par en perdre la foi et s'est enfuie. Le couvent des Saintes Mélépées, après de nombreuses et infructueuses tentatives pour retrouver la sœur, a continué les travaux.

Elles disposent actuellement de toutes les Œuvres de Cantos (voir plus loin) et en ont trois sur le point d'être finalisées.





7 ~ Le Cryptogramme- magicien

minence,

Il est tant pour vous de percer les mystères du Cryptogramme-magicien, d'en comprendre les rouages, et surtout, d'en connaître les règles, les Codats. Il est tant en effet pour vous de découvrir ceux qui étudient l'Éclat des Danseurs en les manipulant, en faisant naître de leurs étincelles l'essence même de la magie ! Vous allez découvrir à la lecture de ce traité que les Mages de nos royaumes pourraient prendre le pouvoir et qu'ils sont assez sages pour ne pas le faire. Faut-il déduire qu'ils ne connaissent point la convoitise ou la soif de la domination ? Mystère !

Vous attendez de moi une réponse ? Je n'en ai pas ! Lisez plutôt, et faites-vous votre opinion... Mais ne vous attendez pas à tout découvrir, à tout comprendre sur leur obédience en une seule lecture ; les Mages sont les maîtres des secrets.

Les fondations

Des trois obédiences

Le plus difficile pour les fondateurs de l'Ordre fut de réunir au sein du même groupe les trois obédiences pratiquant l'Emprise. Malgré une tentative d'unification de la pratique magique sous le régime de l'Éclipsisme, les maîtres des Danseurs ne purent se défaire des trois voies fondamentales de l'Emprise. Peut-être plus que la structure et la hiérarchie du Cryptogramme-magicien, les trois obédiences sont vraiment le fondement de la différence au sein de l'Ordre. On peut les considérer comme des groupes politiques en lutte afin d'obtenir la suprématie de la conduite des affaires de l'Ordre. La lutte est permanente, très souvent feutrée et presque invisible mais l'hostilité entre les trois Ordres est l'un des traits marquant du Cryptogramme-magicien. Cette hostilité est surtout manifeste à l'échelle des royaumes où la prise de contrôle de chaque chaînon de l'Ordre est plus commode et plus visible. Ainsi, les Mages passent une partie de leur vie à comptabiliser le nombre d'Éclipsistes, de Jornistes ou bien d'Obscurantistes dans chacune des possessions de l'Ordre.

De la structure de l'Ordre

En définitive, l'Ordre a peu varié dans sa structure et son organisation. Dès ses origines, les Mages fonda-

teurs ont toujours souhaité une structure peu centralisée permettant à chaque Mage d'un royaume de se réunir sans pour autant violer les coutumes de son pays. Il fallait aussi penser à ce que l'Ordre ne s'éparpille pas en de multiples factions nationales, déchiré par des querelles de frontières et de territoires comme cela est le lot commun de tous les pays de l'Harmonde. Ainsi, l'Ordre fut organisé selon deux niveaux de pouvoir. Le premier, l'apparent, est le niveau national. Chaque Royaume crépusculaire doit normalement accueillir une Haute Demeure et ses académies. Cette Haute Demeure préside aux destinées du Cryptogramme-magicien du pays et ses académies sont des sortes de monastères où sont sélectionnés les Mages et où se déroule leur apprentissage. Le deuxième niveau, le secret, est le niveau international. Là sur une cité volante et magique invisible pour les yeux profanes se trouve l'Invisible-Demeure, siège du gouvernement secret du Cryptogramme-magicien. Dirigée d'une main discrète mais extrêmement puissante par sept sages à l'âge impossible, l'Invisible-Demeure est aussi le lieu d'apprentissage des membres des Corps-francs, ces Mages spécialement formés pour être les gardiens de l'Ordre et de sa charte fondatrice, dont les plus connus sont les terribles Censeurs. Ainsi doté d'une structure presque symbolique et magique de pouvoir central, l'Ordre évite l'éclatement presque obligé de toute organisation de cette ampleur.



Un Ordre ésotérique

Fondé à l'origine pour protéger les Danseurs et les pratiquants de l'Emprise, le Cryptogramme-magicien est avant tout un Ordre ésotérique. C'est en effet un Ordre qui a toujours pratiqué le secret, le rite et l'enseignement occulte. L'histoire de l'Ordre peut fournir une explication, une autre est que la pratique de l'Emprise met le Mage en contact direct avec les événements de l'Éclipse et par conséquent avec la nature de l'Harmonde lui-même. Afin de pouvoir être digne de ce regard immense qu'offre l'Emprise, le Cryptogramme-magicien s'est donc constitué en un Ordre ésotérique, délivrant à la fois un enseignement secret mais aussi une connaissance mystique du monde, une approche différente du commun des Ternes.

CHRONOLOGIE

| Année | Événement |
|--------------------|---|
| 0 | Apparition des Danseurs Cristallisation de l'Éclat |
| 20 | Prémices de la pratique de l'Emprise |
| Premier Âge | |
| 28 | Établissement de la Charte |
| 30 | Premier Symposium : fondation du Cryptogramme-magicien |
| 31 | Indépendance du Cryptogramme-magicien |
| 35 à 128 | Premier Martyr cryptogrammique |
| Second Âge | |
| 128 | Reconnaissance officielle du Cryptogramme-magicien par les royaumes |
| 672 | Second Symposium : une Emprise des âges |
| 673 à 689 | Création des onze Cryptogrammes-magiciens |

Voici aussi un Ordre étrange, à la fois uni par une doctrine et un appareil commun mais en même temps désuni par trois obédiences radicalement différentes et par onze Royaumes crépusculaires. C'est ici que se trouve l'un des secrets de la réussite de cet Ordre maint fois centenaire. Il possède un gouvernement central très peu présent mais très fortement respecté (souvent grâce à la force), la mystérieuse Invisible-Demeure et des instances régionales très indépendantes les unes des autres formants en fin de compte un Cryptogramme-magicien par royaume.

La charte du Cryptogramme-magicien

La charte bâtie avant même la mise en place des structures de pouvoir du Cryptogramme-magicien est le principal texte fédérateur des pratiquants de l'Emprise. À la manière d'un serment et d'une constitution, la charte est chargée d'un pouvoir symbolique particulièrement important. Apprise par cœur par tout membre du Cryptogramme-magicien, elle est le texte unificateur de l'Emprise ; celui qui définit la pratique et surtout les responsabilités morales et magiques du Mage. Chaque académie et Haute Demeure conservent un exemplaire de la charte dans un endroit spécifique appelé la crypte. Les Apprentis Mages sont invités à y méditer très souvent.

La charte se compose de sept articles très généraux définissant les charges et les obligations d'un Mage de l'Emprise. On la dit directement inspirée des Muses, du souffle des âmes transpercées par l'Éclipse. Ces

OBS

Bjorkaer est l'un des crépusculaires aie...
ième siècle da...
a peu à peu c...
rapidement ét...
des Muses. Ce...
nellement tel c...
crut au départ...
au rythme d'u...
quatre-vingt-d...
capable de pr...
venir. Lui-mêm...
maintenant âg...
déductions log...
du saisonin au...
prédictions se...
sont ceux qui f...
s'est recueilli c...
demande à se...
de leur accord

artic...
de g...
une...
pou...
plus...
sur l...



Mai...
la ch...
est s...
un c...
En e...
lettr...
cher...
app...
sem...
togr...
mag...
mor...
nem...
cent...
Mag...
qua...
de s...
régr...
que...
extr...
brui...
Cen...
verd...
deu...
capa...

BJORKAER, ORACLE OBSURANTISTE IMMORTEL

Bjorkaer est l'un des plus illustres Mages que les Royaumes crépusculaires aient comptés. Né, selon la légende, au milieu du huitième siècle dans une hostile vallée des Cornes, l'Obscurantiste a peu à peu construit sa légende bien malgré lui. En effet, il a rapidement été mis en évidence que le Mage avait reçu un don des Muses. Celui-ci ne vieillissait pas et son corps restait éternellement tel qu'il était à dix-huit ans. C'est du moins ce que l'on crut au départ avant de réaliser que l'Obscurantiste vieillissait au rythme d'un an-tous les dix ans. Aujourd'hui âgé de près de quatre-vingt-dix ans, Bjorkaer s'est révélé être un puissant Oracle capable de prédire le déroulement des grands événements à venir. Lui-même explique cela simplement en précisant qu'il est maintenant âgé de plus de sept cents ans et qu'il ne fait que des deductions logiques tirées de sa compréhension de l'homme et du monde au bout de tout ce temps vécu. Il n'en reste que ses prédictions se sont toujours révélées exactes et que nombreux sont ceux qui font aujourd'hui le trajet jusqu'à son refuge. L'Oracle est recueilli dans une grotte des Cornes où il attend la mort. Il demande à ses visiteurs de subir une grande souffrance avant de leur accorder ses visions.

articles sont suffisamment généralistes pour couvrir de grands champs d'application tout en permettant une exégèse permanente et une glose très souvent poussée à l'extrême par de nombreux Mages passant plus de temps entre les murs de leur académie que sur les routes des Royaumes crépusculaires.

♣ Les sept Codats

Mais au-delà du poids symbolique et juridique de la charte, l'institution du Cryptogramme-magicien est soumise au poids magique de cette charte par un de ces étranges enchantements de l'Harmonde. En effet, les sept articles ne sont pas seulement des lettres finement tracées sur des papiers et des parchemins entourés de magnifiques sceaux et cachets apposés par chacune des obédiences et respectueusement observés dans plus de cent demeures cryptogrammiques. Ils s'incarnent chacun dans des êtres magiques pouvant exercer une présence parmi l'Harmonde. Ils seraient les pendants directs du gouvernement invisible et si redouté qui constitue l'organe central directeur du Cryptogramme-magicien. Les Mages parlent entre eux de ces mystères en évoquant l'ombre de sept Génies ou même l'existence de sept Danseurs ailés qui par leurs multiples Chorégraphies seraient devenus des Génies. Il n'empêche que les Codats, tels que sont nommées ces entités extraordinaires, sont tels des livres vivants et parlants, bruissant de leur contenu, peuplant les requêtes des Censeurs et des Mages de messages, de réponses, de verdicts, de rêves et de cauchemars. Il est reconnu deux fonctions principales aux sept Codats. Ils sont capables d'enregistrer en eux tous les commentaires

DRAËOLFIA, JORNISTE INVENTEUR DE LA CHORÉGRAPHIE

La Chorégraphie n'a pas toujours existé et il était un temps où les Mages ne savaient pas manipuler les Danseurs en groupe. C'est une fée noire du nom de Draëolfia qui mit en place les premières techniques de mise en commun de plusieurs Danseurs afin d'obtenir un mouvement harmonisé entre eux. C'est tout naturellement le Jornisme qui s'imposait le plus pour le développement de cette technique et la fée noire mit en place toutes les subtilités de l'Empathie pour parvenir à ses fins. Aujourd'hui, Draëolfia a tout oublié de cette vie. Elle a perdu la mémoire au point de ne plus être capable de manipuler la Chorégraphie. Elle est aujourd'hui une Jorniste renommée et très douée mais elle est loin d'atteindre la maîtrise de l'Emprise et plus particulièrement de l'Empathie qu'elle possédait auparavant. Tous les jours la petite fée noire se retrouve confrontée à des Mages qui la vénèrent pour un acte dont elle ne se souvient même plus avoir fait et qu'elle est incapable de pratiquer aujourd'hui.

GORDAL, ÉCLIPSISTE HORS-LA-LOI-CRYPTOGRAMMIQUE

Gordal est resté un Mage fidèle au Cryptogramme-magicien pendant de nombreuses années jusqu'au jour où il s'est senti trahi. Intervenant en tant que Tribun dans une affaire opposant un Jorniste à un puissant Censeur, l'Éclipsiste fut victime d'une pression considérable afin de faire tomber le Jorniste. Il comprit alors que celui-ci était devenu gênant et que son intervention n'y changerait rien. Gordal découvrit alors toute une nouvelle facette de l'Ordre : un Cryptogramme-magicien qui prenait des allures de syndicat du crime. Dès lors, le lutin prit la fuite et devint un Mage rebelle, en conflit constant avec le Cryptogramme-magicien et ses disciples. Gordal est aujourd'hui une sorte de terroriste de l'Ordre. Il est parvenu à réunir suffisamment d'adeptes autour de lui pour représenter une force de frappe et de pression assez importante pour être prise en compte. L'Éclipsiste met sur pied une organisation opposante au Cryptogramme-magicien appelée « Le huitième Codat » en référence aux lois de l'Ordre. Ce regroupement de terroristes est actuellement dirigé à partir de la ville de Lorgol en Urguemand, mais ses ramifications sont sans bornes.

oraux et écrits qui s'effectuent sur l'article dont ils sont la personnification. Ce sont eux qui recrutent les membres des Corps-Francs du Cryptogramme-magicien (voir plus loin).

♣ Les sept articles

ARTICLE 1 :

LE DANSEUR EST TOI ET LES AUTRES

Le Mage doit avant toute chose (lui compris) protection au Danseur. De ces frères créatures, l'Emprise est possible mais aussi la préservation d'un peu de la Flamboyance antique et du Centresprit. Le Danseur est tout, il doit être au centre des préoccupations du Mage.

ARTICLE 2 :**LE POUVOIR MATÉRIEL EST TON FRÈRE ENNEMI**

Le Mage doit se consacrer à l'étude et la pratique du Danseur et de l'Emprise. Il ne doit pas, sous peine de faillite complète de ses idées, se mêler du pouvoir et de ses affaires. Ceci est bon pour le non-initié, le Terne et l'Inspiré insensible à la beauté et au lien empathique avec le Danseur. Mais pourtant, le Mage, de par ses capacités magiques, est régulièrement sollicité par le pouvoir. Il doit savoir lui résister et lui opposer son propre pouvoir ainsi que celui du Cryptogramme-magicien.

ARTICLE 3 :**LE CRYPTOGRAMME-MAGICIEN EST TON ROYAUME SECRET**

Rien n'est plus important que de préserver le Cryptogramme-magicien, ses secrets et ses membres. Toute révélation sera bien sûr condamnée.

ARTICLE 4 :**L'EMPRISE EST LA LUMIÈRE DE TON ÂME**

La vie du Mage se consacre exclusivement à la pratique de l'Emprise. Il se doit d'exceller dans celle-ci. L'Emprise doit être une forme de compréhension du monde et ceci quelle que soit l'obédience du Mage.

ARTICLE 5 :**TON OBÉDIENCE EST LE CŒUR DE TA FAMILLE**

C'est dans l'obédience que se forge la vision du monde du Mage. Le Mage doit respect et fidélité à son obédience. Il faut remarquer la différence entre l'article 3 qui parle de royaume et l'article 5 qui parle de famille. Le Cryptogramme-magicien est toujours supérieur à l'obédience dans n'importe quel cas de conscience.

ARTICLE 6 :**TU APPRENDS TOUJOURS LE LONG DU CHEMIN**

La route du Mage est très longue, et celui-ci est un éternel étudiant qui doit toujours apprendre d'un plus sage que lui. L'élève doit toujours respect et obéissance à son maître. Le Mage est un quêteur à la recherche du sens de l'Harmonie et de la Flamboyance disparue, du mystère des Éternels et de l'Éclipse. Il montre aussi clairement que le Mage se doit de voyager pour pratiquer.

ARTICLE 7 :**L'ÉCLIPSE BRÛLE LES LARMES DE L'AVEUGLE**

Cet article est celui qui pose le plus de problèmes. Est-il une indication de la tâche mystique du Cryptogramme-magicien ? Est-il l'indication que les Mages se doivent d'être des quêteurs mystiques en plus des praticiens de l'Emprise ? Pour beaucoup de membres du Cryptogramme-magicien, cet article est le lien avec le mythe de l'Harmonie et le voile à soulever de l'Éclipse. D'autres pensent qu'au contraire, cet article montre que les Mages se doivent d'oublier le passé pour mieux comprendre la nature de l'Emprise.

Une école de magie

Le principal rôle du Cryptogramme-magicien est celui de former les pratiquants de l'Emprise et de leur attribuer les Danseurs. L'Ordre est donc bâti comme une école avec ses élèves et ses professeurs. Traditionnellement, quel que soit le royaume dans lequel se trouve le Cryptogramme-magicien, on retrouve toujours le même système d'apprentissage.

Il existe trois niveaux d'apprentissage avant d'être considéré comme un Mage.

En premier lieu, le néophyte. Il s'agit de l'individu ayant trouvé le chemin d'une académie ou bien ayant été repéré comme prometteur par un Mage. La plupart du temps, il réside dans des quartiers se trouvant à l'extérieur de l'académie. Presque en servage, le néophyte se doit de boire toutes les paroles venant d'un des résidents de l'académie. Les épreuves pour entrer à l'intérieur du bâtiment et acquérir le statut d'apprenti cryptogrammiste sont très variées selon les royaumes. Cela peut aller d'être lettré à récitation par cœur de tous les Haut Mages du royaume jusqu'à la quête d'un Danseur. Cette période permet surtout aux Mages de déterminer vers quelle obédience, le néophyte pourra être dirigé. Ce choix peut aussi être à l'initiative de ce dernier. De manière générale, une épreuve très difficile vient conclure ce choix. Il arrive que des élèves très doués sautent cette étape de néophyte pour plonger tout de suite dans l'apprentissage.

Une fois accepté, l'apprenti est pris en charge par un Maître, c'est-à-dire un Mage qui consacre une partie de sa vie à l'enseignement de l'Emprise. Cet enseignement dure en général deux années complètes (mais pas obligatoirement durant un même laps de temps). Pour les moins doués, cette période peut s'étendre à trois ans. Au-delà, l'apprenti n'est pas jugé apte à la pratique de l'Emprise. La première année, l'apprenti se familiarise avec les Danseurs, la deuxième année, il forge ses premières connaissances dans le Trait pour lequel il semble doué et apprend ses premiers Sorts. À l'issue de l'apprentissage, les apprentis subissent une nouvelle épreuve appelée la cryptie. Démunis de tout, argent, armes et vêtements, les apprentis doivent survivre à l'extérieur de l'académie pendant plus de six mois. Cette période fondamentale de la vie d'un Mage est l'occasion pour lui d'acquérir son Danseur et de se confronter à la Charte.

Si le Mage survit à la cryptie, il peut être déclaré officiellement Mage. Son académie lui remet alors un Danseur s'il en n'a pas trouvé, sa Gemme, et l'inscrit sur les registres officiels du Cryptogramme-magicien. Le nouveau Mage doit alors deux ans au Cryptogramme-magicien durant lesquels il est au service de

son maître, du Principal de l'académie, ou envoyé en mission pour le compte du Cryptogramme-magicien. Après ces deux années, il est libre de faire ce que bon lui semble tout en observant parfaitement la Charte et les préceptes de la Haute Demeure dont il dépend. À tout moment, le Mage peut choisir de devenir un enseignant. Reclus dans l'académie, il choisit un néophyte et lui enseigne alors les rudiments de l'Emprise.

Ce qui vient d'être décrit est un peu le parcours idéal du Mage. Bien sûr le déroulement du cursus honorable du Mage est très rarement une réalité. Beaucoup abandonnent, meurtris par des épreuves trop impitoyables, brisés par les accidents magiques, fatigués par la tyrannie de leur maître, oublié des Danseurs ou bien même déjà en conflit avec un Censeur ou bien un Sycophante. Il peut arriver aussi que l'initiation à l'Emprise soit d'une rapidité extraordinaire quand l'élève surpasse le maître, quand le maître est déjà un original aux méthodes peu orthodoxes. Les Mages, malgré leurs places fortes, leurs codes, leurs rituels et leurs privilèges ont souvent des vies brisées, des carrières arrêtées, des existences plus courtes mais beaucoup plus intenses que la normale.

Les grandes figures

Le gros des membres du Cryptogramme-magicien est constitué de Mages, perpétuels étudiants au service de l'Emprise. Certains sont encore néophytes ou apprentis, alors que d'autres sont déjà parvenus au statut de Mage indépendant. Toutefois, l'Ordre est également constitué de quelques grandes figures : des artistes de l'Emprise qui jonglent avec les étincelles de leurs multiples Danseurs afin d'obtenir les effets les plus fous. Haut Mage ou Principal sont des statuts que tout un chacun rêverait d'atteindre un jour.

♣ Maîtres

Les Maîtres sont des Mages qui ont atteint un niveau en Emprise suffisant pour transmettre leur savoir. Souvent, ce statut dépend plutôt des capacités pédagogiques de l'individu que de son réel talent en Emprise. La seule condition toujours vérifiée est celle qui veut que le Mage sache pratiquer sa magie sans mettre en danger son entourage.

♣ Principal

Le Principat est une des plus hautes distinctions du Cryptogramme-magicien. En effet, il s'agit du chef suprême d'une académie et il n'en existe par consé-

quent qu'une centaine dans tout l'Harmonde. De plus, contrairement aux Hauts Mages, leur nombre est fixé par le nombre d'académies et reste figé tant qu'une nouvelle n'est pas construite. Ce sont les Principaux qui appliquent les Préceptes du Cryptogramme-magicien du royaume au sein de leur académie. Ils sont, par conséquent, la voix des Hautes Demeures.

♣ Hauts Mages

Les Hauts Mages sont les meilleurs pratiquants de l'Emprise de tout l'Harmonde et gèrent l'Ordre à l'échelle d'un royaume. Ils sont l'élite du Cryptogramme-magicien et représentent sa tête pensante autant que son plus fidèle bras armé. Les Hauts Mages Inspirés sont souvent des Chorégraphes mais ils ne représentent qu'une très faible part de ces personnages de légende.



Un rite ésotérique

Une puissance secrète

Le Cryptogramme-magicien constitue pour beaucoup de ses membres, ainsi que pour certains puissants de l'Harmonde, une véritable puissance secrète avec laquelle il faut composer et compter. Même s'il fut à l'origine constitué pour échapper au pouvoir matériel des nobles, le Cryptogramme-magicien reste un organisme trans-royaumes possédant ses lois, ses terres et ses hommes et par-dessus tout une puissance magique qui rend ses membres indispensables à la marche politique et économique d'un royaume.

♣ Des maîtres du mystère et de l'ésotérisme

Avant tout, le Cryptogramme-magicien possède une forte puissance symbolique parmi de nombreuses populations de l'Harmonde et ce quel que soit le niveau social. Ce sont des gens souvent craints, estimés, perçus comme mystérieux, puissants, différents.



Bien sûr chaque royaume, chaque culture juge selon son aune, mais il n'empêche ; le Cryptogramme-magicien est chargé d'une puissance symbolique très importante liée au sacré et au mystère.

Il n'est pas rare de voir des Mages bénir des milices de la République mercenaire ou bien des Jornistes s'occuper des plus défavorisés et parcourir, nu-pieds les routes poudreuses d'Urguemand ou bien de la Province liturgique et d'offrir aux nécessiteux les étincelles bienfaitrices de leurs Danseurs.

De multiples académies, souvent isolées, enfermées dans des murs crénelés de peur d'attaques intem-

pestives menées par quelques nobles jaloux ou bien désargentés provoquent chez le paysan interrogations et bien souvent crainte. Mais que font-ils, ces humains et ces saisonins aux gemmes frontales dans les hautes tours de cette demeure glaciale ?

Il est clair que cette influence secrète, presque inconsciente du Cryptogramme-magicien a pour don d'énerver les puissants car c'est une concurrence directe à leur propre pouvoir symbolique. On rapporte encore l'anecdote d'un noble janrénien ridiculisé - et ceci bien avant l'interdiction des trois obédiences parce que ses paysans choisirent de verser la taille et la gabelle à une académie située à la lisière de la forêt domaniale plutôt que leur suzerain qu'ils considéraient comme trop dépensier. Une fois l'argent placé à l'intérieur de l'académie, les soldats du seigneur ne purent entrer et le noble fut mis sur la paille, lui et sa famille.

Des propriétaires fonciers secrètement puissants

Le Cryptogramme-magicien constitue aussi une puissance non dite en termes de propriétés. Il possède, si l'on fait la somme entre tous les royaumes de plus de 150 terres en nom propre. À ceci, il faut rajouter les dons de nobles et de paysans propriétaires suite à des services rendus ou bien à des manigances ainsi que toutes les acquisitions faites par chaque Cryptogramme-magicien dans son royaume. L'ensemble est impressionnant et dépasse de loin les terres d'un baron d'Urguemand par exemple.

Le Cryptogramme-magicien possède ainsi tout un réseau de terres et de bâtiments, routes, ponts,

péages, privilèges, impôts et taxes issus de ses propriétés foncières qui en feraient un des organismes les plus riches de l'Harmonde s'il était vraiment uni. Certains Mages prennent de plus en plus conscience de cet état de fait et cherchent à construire une vision d'ensemble du patrimoine cryptogrammique. Qui sait ? Peut-être que les Échevins au service du Cryptogramme-magicien seront les administrateurs d'un des plus grands Domaines de demain.

♣ Des conseillers du pouvoir souvent recherchés

Même si le Cryptogramme-magicien a cherché au moyen de sa fondation même à racheter sa liberté et à se consacrer principalement à l'étude des Danseurs, il n'en reste pas moins que tous les puissants de l'Harmonde souhaitent, soit s'approprier une partie de la puissance magique des Mages, soit à contrecarrer cette force ésotérique. Les Mages font alors d'excellents conseillers occultes, atouts et armes secrètes lors d'épineuses négociations ou bien pendant des conflits qui s'éternisent. Il est à préciser que ce rôle de conseillers occultes, bien qu'il entre en concurrence avec celui des Éminences grises, est souvent très mal vu par les instances dirigeantes du Cryptogramme-magicien. Il arrive qu'un Mage soit obligé ou bien choisisse (souvent pour des raisons pécuniaires) de servir un noble ou bien un roi. Dans ce cas, il appartiendra à la justice cryptogrammique de juger de la faute du Mage. S'il fût obligé, son commanditaire s'en mordra les doigts, s'il choisit, le Mage connaîtra les joies de la rencontre avec un Censeur cryptogrammique. Depuis les événements liés à Agone de Rocheronde, de plus en plus de Mages commencent à participer au pouvoir et à mélanger Emprise et chose politique. Ce qui n'est pas vraiment pour plaire à l'Invisible-Demeure.

On peut noter qu'un bateau de l'Enclave boucanière, dirigé par un puissant Éclipsiste fut coulé par deux Censeurs car il avait choisi le camp de contrebandiers de Danseurs, principale source d'argent de la Hunette, il y a de cela quelques années.

♣ La mémoire de l'Harmonde

Enfin le Cryptogramme-magicien est aussi du fait de son âge et sa fonction l'un des conservatoires les plus précieux de l'Harmonde. Des milliers d'écrits, de légendes, sont conservés souvent dans le désordre le plus total dans l'ensemble des bâtiments connus et cachés de l'Ordre magique.

Ces textes et ces contes constituent en quelque sorte une mémoire profonde des Royaumes crépusculaires. Très souvent, les académies louent et vendent par le

biais de bibliothèques, de prêts ou de recherches, les informations qu'elles détiennent. Par conséquent, certains Mages peuvent être aussi des érudits et font profiter de leur savoir et leur connaissance du monde différents individus allant du noble en passant par le marchand ou même le malfrat. Tout cela contre monnaie sonnante et trébuchante ou bien contre services et privilèges.

Vers un gouvernement invisible ?

La tentation est alors grande de considérer le Cryptogramme-magicien comme un gouvernement invisible potentiel, comme une société presque secrète qui, par en dessous, serait capable de tirer les ficelles du pouvoir. Quelques nobles, et même certains royaumes dans leur ensemble sont proches de cette vision. En revanche, beaucoup restent sensibles à l'une des philosophies basiques du Cryptogramme-magicien, celle d'être séparé du pouvoir séculier, celle qui incite les Mages à se retirer du monde pour mieux étudier l'Éclipse et l'art de l'Emprise pour ensuite partir sur les routes pratiquer la magie.

♣ Le Voile

Cependant, il existe un courant politique au sein du Cryptogramme-magicien peu formalisé qui souhaite orienter l'ensemble de l'Ordre vers une prise du pouvoir sur l'ensemble des Royaumes crépusculaires, instituant alors un diktat magique et un imperium de l'Emprise. Ce courant, connu sous le nom du Voile, encore très minoritaire (environ 10 % des Mages du Cryptogramme-magicien), a tendance à grossir rapidement depuis environ cinquante ans. Pour une raison mystérieuse, les Censeurs ne sont pas intervenus contre les chefs factieux. Ceux-ci au nombre de trois (un par obédience) ont juré d'installer le Voile comme empire magique avant leur mort. Le leader du Voile, le chef factieux Obscurantiste est connu sous le pseudonyme mystérieux de Chat noir. Il serait l'un des Hauts Mages de la Haute Demeure de l'Enclave boucanière. Pour l'instant, ses actions font surtout l'objet de rumeurs parmi les autres Mages et même certains Danseurs transmettent ces émotions impérialistes à leurs nouveaux propriétaires.

♣ L'Escarboucle

Pour certains des Inspirés Mages, le Cryptogramme-magicien recèle en lui la plus formidable machine de

LE CRYPTOGRAMME-MAGICIEN ET LE MASQUE

Seuls les Inspirés connaissent généralement l'existence du Masque. Le Cryptogramme-magicien étant composé en grosse majorité de Ternes, les Mages restent encore globalement ignorants des agissements du Maître du Semblant. L'Escarboucle (le plus grand regroupement de Mages Inspirés) ayant préféré taire ce genre de révélation en attendant que le Cryptogramme-magicien soit prêt à l'accepter, les Inspirés dans leur ensemble ont décidé de suivre cet exemple. Même les quelques Hauts Mages Inspirés préfèrent utiliser le Cryptogramme-magicien dans la lutte contre le Masque en tant que pantin aveugle et inconscient des conséquences réelles de ses actes.

guerre contre le Masque. Ils peuvent y trouver un soutien logistique, une puissance de feu, de nombreux frères Inspirés, des informations à volonté, des endroits aussi sûrs que des Sanctuaires et une connaissance accrue de la nature de la Flamme par les Danseurs et les Génies. Les Inspirés liés par ces mêmes idées se sont alors regroupés depuis environ deux cents ans en une confrérie secrète baptisée l'Escarboucle dont le but principal est de transformer le Cryptogramme-magicien en une force unie contre le Masque et mettant toutes ses forces dans la guerre. Pourtant, l'Escarboucle est aussi très minoritaire parmi les Mages en général mais aussi parmi les Mages Inspirés. Les buts avoués de cette organisation sont trop en désaccord avec certains des articles de la Charte cryptogrammique. Les Inspirés membres de l'Escarboucle se reconnaissent entre eux à la marque de leurs Danseurs. En effet, ceux-ci portent une marque dorée en forme de pluie d'étincelles sur leur poitrine.

Certains membres de cette confrérie sont aussi membres du Voile. Ils commencent à parler d'une alliance objective entre les deux mouvements.

♣ Des contre-pouvoirs encore solides

Le Cryptogramme-magicien ne peut pourtant pas être considéré comme un gouvernement invisible de tous les royaumes ou même à l'intérieur de chaque Royaume crépusculaire.

Il est encore trop peu centralisé et surtout particulièrement respectueux du deuxième article de la Charte. Ses membres dans leur grande majorité cherchent avant tout à mieux comprendre l'Emprise et les Danseurs. Ce reste de la magnificence de la Flamboyance suffit amplement à de nombreux Mages à remplir leurs journées et leurs nuits. Le fait de devoir préserver les Danseurs motive de très nombreux maîtres de l'Emprise dont une partie de leur vie est liée à la nature du Danseur, son rythme, sa personnalité et ses émotions.

Les structures classiques de pouvoir sont installées depuis plus de deux mille ans, certaines prenant racine directement dans l'époque lointaine d'avant l'Éclipse. Même, si elles peuvent connaître les vicissitudes propres à l'histoire des Mortels, elles ne sont pas prêtes à céder le pas à un gouvernement mondial et magique. Mais peut-être qu'un Mage Inspiré aux multiples facettes, jeune et ambitieux, particulièrement brillant et sachant manier la conjoncture pourrait s'imposer. Enfin, de nombreux nobles ont depuis longtemps réagi à la concurrence symbolique et élitiste du Cryptogramme-magicien en créant les Collèges. Ces institutions dont la principale fonction est de former aux arts du gouvernement les membres de la noblesse et des bourgeois (ou de leurs équivalents) permettent aussi à leurs membres de s'opposer aux académies cryptogrammiques. Elles aussi délivrent un savoir, elles aussi forment une élite et elles aussi sont auréolées d'un pouvoir symbolique souvent appuyé sur des privilèges fiscaux et fonciers.

Les rets de l'Invisible- Demeure

La plupart des habitants de l'Harmonde connaissent l'ambiguïté fondamentale du Cryptogramme-magicien. Sous le couvert d'un seul nom se cachent onze Cryptogrammes-magiciens, un par Royaume crépusculaire, très indépendants les uns des autres. Pourtant, il existe bien un gouvernement central, une instance supérieure commune à tous les Mages et seule référence de tout l'Ordre. Cette instance est connue sous le nom de l'Invisible-Demeure. Il s'agit de l'un des mystères et des secrets les mieux gardés de l'Harmonde. Les Mages eux-mêmes ne connaissent l'Invisible-Demeure que par légendes, ouï-dire, contes et légendes. Pour ainsi dire aucun Mage vivant à l'heure actuelle ne s'est rendu dans l'Invisible-Demeure. Certains d'entre eux pratiquent sa recherche comme une quête mystique les faisant avancer sur la voie de l'apprentissage et de la sagesse selon l'article 7 de la Charte. Les principales fonctions de l'Invisible-Demeure sont de veiller à l'application et au respect de la Charte dans tous les Cryptogrammes-magiciens. Ses principaux moyens sont les membres des Corps-Francs, Mages d'élites, spécialisés et entièrement dévoués à la Charte et au Cryptogramme-magicien ainsi que les sept Codats aux interventions beaucoup plus rares et plus fantasmagiques.

♣ L'Invisible-Demeure

Peut-être est-elle basée à Sombreçonge lovée dans les plis de l'énorme cercelet d'une des lamantines

porteuses de la cité, ou bien nichée dans les sommets les plus élevés des montagnes des Parages ou bien encore on la trouve dans les racines d'un des Arbres-rois de la Marche modéhenne. Non, les meilleurs parchemins la décrivent comme une tour invisible des Milles Tours de Lorgol.

Il est impossible de pouvoir placer physiquement l'Invisible-Demeure car elle est tout bonnement toujours en train de se déplacer. La mystérieuse capitale de l'Ordre est une ville volante à l'architecture démesurée, perchée sur un morceau de roche enchantée avant l'Eclipse, portée par une centaine de Danseurs ailés (cas unique dans l'Harmonde) dont les étincelles créent tout autour de cette étrange cité aux palais et aux demeures vides l'illusion de la non-apparence. Ainsi, la cité volante parcourt le monde, invisible aussi bien aux regards des mortels que des Éternels.

L'Invisible-Demeure abrite peu d'habitants pour sa superficie, mais ceux-ci sont tous habités par la magie de l'Emprise et présentent des caractéristiques très particulières. Les principaux résidents sont les sept Archontes, patriarches tutélaires de l'Ordre, les professeurs et les élèves des Corps-Francs logés dans les collèges-manoirs de la ville ainsi que les Codats. Mais, on peut y trouver aussi des Génies, des Danseurs, des émissaires des puissances de l'Harmonde comme le conseil des Décans, le Masque et l'Ombre. Rares sont les Mages conviés à monter dans la ville volante, encore plus rares sont les mortels non pratiquants de l'Emprise à y accéder. Depuis 150 ans, seul un jeune garçon a pu voir de ses yeux les sept Archontes. Ses exploits sont comptés dans les chroniques du jeune Lambarin, célèbre dans tout Urguemand.

Les Sept Archontes

Voilà les vrais maîtres du Cryptogramme-magicien. Ils restent une énigme pour tous les pratiquants de l'Emprise et même pour les membres des Corps-Francs. Au nombre de sept, ils sont d'un âge extrême, portant de nombreux Danseurs et pratiquant une Emprise dépassant tout entendement. Certains Censeurs avancent l'idée qu'ils porteraient sur eux l'ancienneté de l'Ordre et seraient donc âgés de plus de deux mille années. Bien que cela puisse paraître incroyable, certains Jornistes et Obscurantistes (par des méthodes radicalement opposées) ont montré que des danses arrivaient à prolonger quelque peu la durée de la vie. Mais pas au point de rendre quelqu'un insensible au passage du temps. D'autres membres de Corps-Francs comme les Échevins ou bien les Archivistes estiment que les Archontes possèdent une Emprise directe sur des Génies.

Composés de cinq Éclipsistes, d'un Jorniste et d'un Obscurantiste, les Archontes veillent avant tout aux

intérêts du Cryptogramme-magicien donc au respect de la Charte. Siégeant de manière permanente, ils sont reliés entre eux par une forme de télépathie magique créée par leurs Danseurs. Cet opéra silencieux leur permet de statuer tout de suite sur les problèmes auxquels ils font face.

Les Corps-Francs

C'est ainsi que sont nommés les sept bras armés et utiles de l'Invisible Demeure. Parcourant le monde, éternels voyageurs, meilleurs des meilleurs, entièrement dévoués et formés par le Cryptogramme-magicien, les Corps-Francs sont un peu les fonctionnaires redoutés (et redoutables) de l'Invisible-Demeure. Ils sont choisis très tôt par un des Archontes puis après une série de tests, ils sont amenés (souvent contre leur volonté ou celle de leurs proches) dans la cité volante. Là, ils subissent un entraînement terriblement efficace, proche du conditionnement dans des collèges-manoirs dédiés chacun à la fonction du Corps-Franc dans lequel le jeune choisi a été placé. Par la suite après une ultime batterie de tests, ils sont envoyés en mission dans les Royaumes crépusculaires, veillant au respect de la Charte et séparant le bon grain de l'ivraie. Ces mortels (saisonins, femmes et hommes) constituent peut-être les personnes les mieux formées de tout l'Harmonde à l'exception des Éminences grises du tristement célèbre Souffre-Jour. Tous hautement spécialisés dans leur domaine, ils possèdent des compétences d'ordre général leur permettant de faire face à presque toutes les situations sans avoir le besoin de recourir à autrui. Ils sont solitaires, déterminés et dévoués. Peu connaissent la vie de famille, l'amour et la tranquillité. Tous aiment l'aventure et la passion, le dévouement à la tâche et à la cause.

LES CENSEURS

Ce sont les juges bourreaux chargés de faire respecter la Charte et les préceptes du Cryptogramme-magicien. Le plus connu des Corps-Francs, les Censeurs inspirent la peur et la crainte à la fois chez le Mage et le non-initié. En effet, il possède le droit de vie ou de mort et peut en même temps rendre la justice. Assassin, bourreau et juge, il est le gardien armé des lois cryptogrammiques. Véritable instructeur, il peut aussi pratiquer la Question haute et basse sur les Mages, c'est-à-dire différentes formes de tortures physiques et magiques. Ces Censeurs bourreaux se recrutent essentiellement parmi les Obscurantistes.

Les Censeurs sont la principale raison pour laquelle le Cryptogramme-magicien a pu s'affranchir de toutes les autres formes de justice et n'obéir qu'à ses propres lois. En effet, les Censeurs se sont révélés

beaucoup plus efficaces, intègres et justes que la plupart des autres systèmes judiciaires. Certains malheureux préfèrent se laisser embastiller par une justice seigneuriale, pensant ainsi échapper aux affres de la justice expéditive des Censeurs. Mais c'est très souvent peine perdue, le Censeur arrivera souvent à exécuter la sentence à travers les murs de la prison de la pauvre hère.

Les Censeurs apparaissent sur la demande d'un Haut Mage, souvent sollicité par des Mages lésés ou bien mis en danger par les autres justices. Souvent seuls, ce sont des individus masqués que rencontre le Haut Mage solliciteur (ou non). Les ordres sont rapidement pris pour permettre une sentence sans délai. Justice expéditive, l'action des Censeurs est l'un des ciments du Cryptogramme-magicien.

LES REÎTRES

Le Cryptogramme-magicien s'est toujours trouvé mêlé à des guerres allant de l'escarmouche à la bataille rangée. Souvent contre son gré, quelquefois pour défendre les intérêts de l'Ordre. Les Mages se reposent alors sur le Corp-Franc des Reîtres. Ce sont des Mages guerriers surentraînés, à l'origine créés par le Cryptogramme-magicien des Communes princières. Très vite intégrés, ils sont devenus des gardiens et des protecteurs du Cryptogramme-magicien ainsi que des combattants pouvant s'impliquer dans des guerres selon les intérêts de l'Ordre.

Peu nombreux, ils sont redoutés de tous les combattants et même des mercenaires de la République mercenaire. Les Reîtres portent tous un plastron forgé de métal noir, avec dessus un Danseur armé gravé en argent. Beaucoup d'entre eux portent un plumet aux trois couleurs de l'Ordre, le gris, le noir et le blanc.

LES ÉCHEVINS

La greffe des Gemmes a toujours été une pratique délicate et périlleuse pour une académie. En effet, les Gemmes sont rares, très chères et il n'est pas question de supprimer un Danseur pour en obtenir une autre. Très rapidement les Archontes se sont rendus compte du danger potentiel pour l'Ordre. Ils ont alors

créé les Échevins afin d'éviter à certaines académies et Haute Demeures de tomber sous la coupe de marchands joailliers peu scrupuleux (et par conséquent de pouvoirs par trop avides) ou bien d'empêcher des Ternes trop motivés d'exécuter des Danseurs malencontreusement chassés afin de devenir Mages eux-mêmes ou bien se livrer à un odieux trafic.

Chargés de trouver, d'acheter les Gemmes, ils les redistribuent par la suite aux académies selon des instructions délivrées par les Archontes de l'Invisible-Demeure. De manière plus générale, ils tiennent maintenant les comptes des Hautes Demeures et des académies. Ils gèrent beaucoup d'argent et sont en train d'établir le Cryptogramme-magicien comme une vraie puissance financière capable de prêter de fortes sommes à des princes, des nobles souvent ruinés par de trop nombreuses guerres et fêtes.

Les Échevins portent tous une houppelande bordée d'hermine.

LES VOLTIGEURS

Voici dix farfadets Inspirés spécialement dévoués à la cause du Cryptogramme-magicien et dédiés entièrement à la Petite Chasse. En effet, la Petite Chasse pratiquée par les farfadets dans les cités des royaumes est l'un des moyens les plus sûrs pour les académies de se procurer des Danseurs. Pourtant, il arrive souvent que cette Petite Chasse entraîne une hausse trop importante des cours ainsi qu'une pénurie du compagnon du Mage. Sans compter les concurrences forcées qui peuvent amener à la mort de la proie. Afin de résoudre ces situations de crise, l'Invisible-Demeure a réussi à recruter dix farfadets, pas un de plus pas un de moins. Entièrement dévoués au Cryptogramme-magicien, les Voltigeurs sont aussi spécialisés dans les actions les plus malhonnêtes comme le vol et le banditisme. Ils sont surtout redoutés des autres Petits Chasseurs et des malfrats de tout poil, à tel point que certains miliciens de grandes villes pensent que le Cryptogramme-magicien est la couverture d'une guilde de voleurs particulièrement bien organisée.

Les Voltigeurs n'ont pas de signes particuliers de reconnaissance, ils se doivent d'être très discret. En revanche, ils agissent toujours ensemble.

LES ARCHIVISTES

Ce sont les conservateurs et la mémoire de l'Ordre. Ils ont pour mission et lourde tâche de recenser l'immense fortune textuelle et informationnelle qui repose dans les propriétés des membres du Cryptogramme-magicien. Vrais sages, doublés de fonctionnaires tatillons voire maniaques, les Archivistes sont aussi des enseignants hors pair chargés d'éduquer les Mages sur de nombreux sujets. Il est dit qu'ils bâtissent une immense bibliothèque à l'aide de Vestiges de la Flamboyance dans l'Invisible-Demeure afin d'y entreposer leurs plus fabuleuses trouvailles. Cette

FONCTIONS NOTARIALES DU CRYPTOGRAMME-MAGICIEN

Dans tous les royaumes où le Cryptogramme-magicien possède une notoriété et un crédit suffisant, celui-ci est régulièrement appelé à remplir des fonctions notariales importantes. Ces activités concernent notamment les testaments et les contrats qui ont besoin du sceau de l'Emprise pour s'assurer une confidentialité et une inviolabilité totale. Ce sont les Tribuns (souvent des Mages Éclipsistes) qui tiennent dans ces cas là une fonction notariale reconnue aux yeux de tous.

LES CHARGES LIÉES AU CRYPTOGRAMME-MAGICIEN

Voici une liste de Charges que peuvent posséder un Mage.

Leur coût figure à côté de leur intitulé, suivi des compétences minimales à acquérir.

| | | |
|-------------------|---|---|
| Maître | 3 | Emprise 7, Connaissance des Danseurs 8, Alphabet : cryptin 6, Cryptogramme 7, Éloquence 7 |
| Principal | 4 | Emprise 8, Résonance 6, Connaissance des Danseurs 7, Alphabet : cryptin 7, Cryptogramme 7, Intendance 7 |
| Censeur | 5 | Emprise 8, Résonance 8, Connaissance des Danseurs 6, Cryptogramme (spé : lois) 6, Lois 6 |
| Reître | 5 | Emprise 8, Résonance 6, Connaissance des Danseurs 6, Cryptogramme 5, Arme 7, Esquive 7 |
| Échevin | 5 | Emprise 8, Résonance 5, Connaissance des Danseurs 5, Cryptogramme 8, Intendance 8, Négocier 6, Alphabet : cryptin 5 |
| Voltigeur | 5 | Emprise 8, Résonance 6, Connaissance des Danseurs 8, Cryptogramme 5, Chasse 8 |
| Archiviste | 5 | Emprise 8, Résonance 6, Connaissance des Danseurs 7, Cryptogramme 5, Alphabet : cryptin 7, une compétence de Savoir 8 |
| Sycophante | 5 | Emprise 8, Résonance 7, Connaissance des Danseurs 7, Cryptogramme 6, Discrétion ou Intrigue 8 |
| Tribun | 5 | Emprise 8, Résonance 6, Connaissance des Danseurs 6, Cryptogramme 8, Diplomatie ou Éloquence 8 |

bibliothèque serait si grande qu'il faut y naviguer par bateau sur des canaux spécialement aménagés. Les Archivistes aiment à porter la barbe (imitée par une perruque pour les femmes et les imberbes) ainsi que des lunettes de verre.

LES SYCOPHANTES

Voici le Corps-Franc le plus secret et le plus sinistre de tous. Il s'agit des espions, agents doubles et triples, délateurs et autres traîtres. Spécialisés dans l'intrigue tordue, le coup bas, les techniques d'espionnage, de retournement, de pression, ils sont les yeux, les oreilles du Cryptogramme-magicien. Envoyés sous plusieurs couvertures dans les royaumes, au conseil des Décans, parmi les horreurs du Masque et les démons de l'Ombre, espionnant les faibles agissements des Éternels, ces Mages sans foi ni loi sont les maîtres espions de l'Ordre et sa police politique. Ils sont aussi chargés de « noter » les professeurs et les maîtres enseignants de l'Ordre. Leurs rapports peuvent déclencher souvent l'envoi d'un Censeur ou bien la mise à pied. Très peu nombreux car difficiles à entraîner et à endoctriner, les Sycophantes participent de la légende redoutable de l'Ordre.

LES TRIBUNS

Derniers des Corps-Francis, les Tribuns sont les moins nombreux de tous. Ils sont chargés à la base d'écou-

ter et de rapporter à l'Invisible-Demeure les rumeurs, les demandes, les besoins de chaque Cryptogramme-magicien et souvent de chaque Mage. Ils sont souvent envoyés pour s'opposer à la violence d'un jugement, pour apporter la clémence des Archontes. La plupart du temps, le Tribun devient un fidèle allié du Cryptogramme-magicien dans lequel il se trouve comme un grand défenseur de sa cause. Grands spécialistes du droit cryptogrammique, ils assurent souvent la défense des Mages mis en cause par la justice cryptogrammique. Diplomates et notaires, les Tribuns assurent les relations publiques du Cryptogramme-magicien avec l'extérieur (voir encadré ci-contre).

Une guerre politique larvée

Aujourd'hui, les tensions entre les trois obédiences sont importantes. Ci-dessous sont détaillés les rapports en termes de pourcentage de répartition entre les trois obédiences pour chaque royaume. La plupart du temps, le groupe majoritaire est celui qui dirige le Cryptogramme-magicien local. Les autres obédiences cherchent souvent à prendre la place du majoritaire afin d'étendre son Trait. Cela peut passer par des discussions politiques, des votes, des

LES SYMPOSIUMS

Lors de grands événements, quand de graves décisions sont à prendre, on fait appel à un Symposium. Il s'agit d'une grande réunion au cours de laquelle se retrouve une bonne partie des Hauts Mages de tout l'Harmonde. Le Principal de chaque académie choisit d'envoyer une délégation d'un à trois Hauts Mages et peut même se déplacer personnellement. Généralement, c'est l'académie qui a invoqué le Symposium qui reçoit la réunion, sauf lors de rares exceptions où l'événement se déroule en terrain neutre. Quoi qu'il en soit, les Symposiums sont peu fréquents et il en survient rarement plus de deux en un siècle.

commissions ouvertes mais aussi par des courses aux Danseurs, aux néophytes dans les académies et plus sombrement à des meurtres politiques, des complots afin de faire chuter les gêneurs, des dénonciations et même des actions magiques pour atteindre le pouvoir. De nombreux Censeurs sont alarmistes et estiment que le Cryptogramme-magicien n'est pas loin de la séparation en trois Ordres concurrents et ennemis.



Les Cryptogrammes-magiciens des Royaumes crépusculaires

Fort de plus de cent possessions à travers l'ensemble des royaumes, le Cryptogramme-magicien est en fin de compte ni plus ni moins que onze Ordres, onze institutions différentes possédant chacune leur spécificité et surtout leur indépendance. Les onze Cryptogrammes-magiciens sont l'équivalent de onze communautés possédant ses lois, ses valeurs et ses pratiques. Les rituels, l'enseignement, l'ambiance peuvent être très différents d'un Cryptogramme-magicien à l'autre. La plupart des Mages aiment à porter une marque, un symbole propre montrant de quel royaume ils sont issus.

Une structure décentralisée et autonome

Par nature, il est difficile de décrire les généralités de 11 structures autonomes. Malgré cela, il est presque toujours possible de retrouver deux grandes formes d'organisation, les Hautes Demeures et les académies.

Les académies

Piliers de chaque Cryptogramme-magicien, elles sont le lieu d'étude et de formation des Mages. Assurant le gîte, le couvert et la protection à ses élèves, l'académie ressemble beaucoup à un monastère dans son fonctionnement. Les apprentis travaillent dur, parlent généralement peu et suivent les enseignements magiques, ésotériques et séculiers des maîtres et du principal (souvent un Haut Mage préférant s'éloigner de la politique de la Haute Demeure ou, plus rarement, étant éloigné par sa Haute Demeure). En général, on trouve une dizaine d'académies par Royaume crépusculaire.

Les préceptes

C'est ainsi que sont appelés les différents règlements, lois, ordres, circulaires, lettres de cachets, etc., que chaque Haute Demeure délivre pour son Cryptogramme-magicien. Les préceptes sont aussi l'interprétation officielle que se font les Cryptogrammes-magiciens de la Charte. Souvent réunis dans d'immenses tomes, les préceptes sont l'équivalent des codes de lois des autres types de justice propres aux royaumes. Lorsqu'un Mage viole un précepte, il est rarement nécessaire de faire appel à un Censeur. Généralement, le conseil des Hauts Mages se réunit en cours dite préceptorale, écoute la défense du prévenu et rend son jugement. Il peut aussi arriver que le conseil, estimant l'affaire trop grave, fasse appel à un Censeur. Dans ce cas, le prévenu, s'il se rend à la justice de l'Ordre peut demander la défense d'un Tribun. Mais ceux-ci sont rares et le délai de report est souvent très court dans beaucoup de procédures.

Le cryptin

Depuis le premier Symposium, les Mages du Cryptogramme-magicien ont adopté le cryptin comme langage universel. Déjà utilisé depuis très longtemps par les lettrés pour rédiger les documents destinés à voyager entre les royaumes, le cryptin était, pour

les Mages, l'outil parfait pour centraliser leurs archives sans tenir compte des barrières de langues. Le cryptin est devenu l'élément fédérateur par excellence et l'utilisation qui en fut faite par le Cryptogramme-magicien relança son utilisation dans la vie courante, auparavant devenue désuète. Aujourd'hui, ce langage est de nouveau celui des érudits et des lettrés, en plus d'être celui des Mages de l'Emprise. Toutefois, seule la forme écrite a subsisté jusqu'à nos jours et seuls quelques Mages très anciens pratiquent encore le cryptin comme une langue vivante. Concrètement, tout document émanant d'une académie ou d'une Haute Demeure est obligatoirement rédigé en cryptin et il est fortement conseillé aux Mages qui désirent être lus par des confrères, de rédiger leurs travaux dans cette langue.

La compétence Alphabet : cryptin est égale au plus petit score entre la compétence Alphabet natal de l'Inspiré et la compétence Cryptogramme-magicien. Ceci n'est valable que pour un Mage ayant suivi une formation normale et complète dans une académie.

Les 11 Hautes Demeures

Il ne revient pas à ce texte de décrire en détail tous les Cryptogrammes-magiciens les uns après les autres mais plutôt de décrire brièvement quelques détails saillants de chaque Cryptogramme-magicien ainsi que les proportions des trois obédiences. Les répartitions données sont indicatives.

Les Communes princières

Le Cryptogramme-magicien de ce royaume est l'un des plus foisonnants et baroques de l'Harmonde. Du fait de la liberté de pratique édictée dans toutes les Communes princières, les Mages ont pu bâtir de nombreuses académies où l'Emprise est enseignée. Ici, la danse s'appelle la polka, la valse, le menuet, la pavane ou bien la parade. Les Danseurs sont habitués à pirouetter à travers les dômes de verre et d'or des villes. Certains Mages n'hésitent pas à les habiller de fines gazes de voile tissées à partir de la sanguine refroidie et des rets des Danseurs morts à la tâche. D'autres ont dressé leur Danseur à pratiquer une danse érotique et magique capable de mettre en émoi un prêtre liturge. La Haute Demeure du Cryptogramme-magicien princéen se trouve dans un immense palais de verre et de métal précieux situé à Sasmijana.

Les Mages princéens sont réputés être vaniteux, démonstratifs et assez colériques. Les duels sont courants en particulier pour choisir le candidat au principal d'une académie ou bien même pour devenir

Haut Mage. Beaucoup d'entre eux participent directement aux affaires du pouvoir, violant souvent le deuxième article de la Charte et donnant aussi du fil à retordre aux Censeurs.

RÉPARTITION PAR OBÉDIENCE

Jornistes : 10 %

Éclipsistes : 30 %

Obscurantistes : 60 %

Lyphane

Ce royaume est un de ceux où le Cryptogramme-magicien est le plus faiblement implanté et où la Charte est la moins respectée. En effet, ses habitants, farouches nomades, ont été profondément marqués par les guerres magiques originelles du Cryptogramme-magicien. La magie a donc été mise au ban de la société depuis très longtemps, les cavaliers préférant s'en remettre à de vagues notions comme le Destin et la Fatalité.

Sur ces terres sauvages, les Mages vivent en reclus et en parias. Rarement acceptés par la population, ils sont considérés comme porteurs du mauvais œil ou comme parleurs-avec-les-morts, activité fortement tabou. Leurs rangs sont souvent constitués de bannis et Mages renégats en provenance des autres royaumes, vivant en marge des camps et des villes, attirés par le nombre important de Danseurs aimant courir dans les hautes herbes de la steppe.

Le Cryptogramme-magicien est dominé par les Éclipsistes. Très peu nombreux dans leur ensemble, les Mages ne se réunissent qu'une fois l'an dans un lieu connu d'eux seuls pour échanger avis, conseils et régler leurs problèmes internes. Il n'y a pas de Hauts Mages mais une assemblée démocratique où chaque Mage peut apporter sa voix aux autres et voter sur les propositions exposées. Il n'y a pas d'académies à proprement parler.

RÉPARTITION PAR OBÉDIENCE

Jornistes : 15 %

Éclipsistes : 65 %

Obscurantistes : 20 %

Les Parages

Terre inhospitalière pour l'Emprise et la pratique de la magie en général, les Parages sont pourtant le siège d'un Cryptogramme-magicien particulièrement actif et adapté aux interdits locaux.

En effet, ce Cryptogramme-magicien fut parmi l'un des premiers fondés et reste très proche de la Charte et des préceptes initiaux. En premier, sa Haute Demeure ainsi que ses académies sont retirées du



monde dans des endroits difficiles d'accès ou bien réputés maudits. Des tours isolées, de vieux cromlech, des oppidums forment les meilleurs refuges de ces Mages. Très peu nombreux et extrêmement bien formés, les Mages de ce Cryptogramme-magicien ne répondent qu'au commandement de leur unique Haut Mage, le Grand Maître considéré comme l'un des plus grands pratiquants de l'Emprise de tout l'Harmonde. Il est très difficile de rentrer dans ce Cryptogramme-magicien car la sélection menée par le Grand Maître est drastique. Sous sa férule, les trois obédiences sont exactement à égalité en terme de nombre et de puissance, recherchant un équilibre entre les trois voies jamais atteint ailleurs. Les Mages de ce Cryptogramme-magicien sont connus pour leur détachement des choses matérielles et leur méconnaissance des problèmes politiques.

RÉPARTITION PAR OBÉDIENCE

- Jornistes : environ 33 %*
- Éclipsistes : environ 33 %*
- Obscurantistes : environ 33 %*

♣ L'Enclave boucanière

L'Enclave accueille un des Cryptogrammes-magiciens les plus ouverts de tous les royaumes. Les Mages de ce Cryptogramme-magicien aiment à pratiquer une Emprise avec des Danseurs au pied marin et agile, dansant et sautant de cordage en hauban, de mats en figure de proue. De manière générale, le Cryptogramme-magicien boucanier connaît l'attachement de la population de ce petit royaume maritime pour ses Mages et la plupart d'entre eux sont très respectés et souvent consultés. On peut presque y voir les signes d'une religion dont les prêtres seraient ces Mages, à la fois guides, protecteurs et poètes. Même les Danseurs les plus célèbres (ceux qui ont dansé lors d'effroyables tempêtes afin de tisser les Sorts permettant de calmer la furie des eaux) ont droit à une forme de culte via des exvoto apportés par les marins et les pirates dans les académies. Il est facile de devenir un Mage dans ce royaume comme il est facile de s'attacher à un navire et d'y faire sa vie de Mage.

RÉPARTITION PAR OBÉDIENCE

- Jornistes : 35 %*
- Éclipsistes : 45 %*
- Obscurantistes : 20 %*

♣ L'Empire de Keshe

La magie est dangereuse dans le désert de Keshe et cela est connu pour tous les membres du Cryp-

togramme-magicien. C'est pour cela que le Cryptogramme-magicien keshite est de taille réduite, sa Haute Demeure et ses académies sont perdues dans l'immensité du désert : forteresses, ribats, ksars et casbah battus par les vents sablés et les souffles des djinns. Là dans des salles aux murs couverts de chaux rouge, aux portes à voûte rondes, dans les jardinets luxuriants où coulent les sources magiques ou bien au sommet des minarets ornés de lunettes, les Mages keshites inventent tous les jours une Emprise subtile, élégante et mortellement dangereuse ou superbement régénératrice. Certains, pourtant, préfèrent former une caravane, une académie mobile. Le Cryptogramme-magicien keshite est réputé pour sa fine connaissance des potentialités de résonance avec les Danseurs. Ils n'hésitent pas envoyer dans les autres royaumes des émissaires à la recherche de nouveaux apprentis.

Les Obscurantistes sont très mal vus au sein de ce Cryptogramme-magicien et ils ne participent à aucun poste de décision. En effet, ultras minoritaires, certains Obscurantistes seraient des assassins mercenaires, travaillant pour les plus riches marchands et notables keshites.

RÉPARTITION PAR OBÉDIENCE

Jornistes : 60 %

Éclipsistes : 35 %

Obscurantistes : 5 %

♣ La Marche modéhenne

Organisé comme une Maison, le Cryptogramme-magicien est dirigé d'une main de velours par une Ancienne qui a fixé la Haute Demeure dans une des Tours noires du royaume. Beaucoup des méduses Mages sont Éclipsistes, ne pratiquant l'Emprise que pour ressentir l'attachement à leur Danseur et pour la beauté des Chorégraphies qu'elles peuvent inventer.

L'obéissance Obscurantiste est formellement interdite par le conseil des Tours noires ainsi que par le Cryptogramme-magicien lui-même. Pourtant quelques humains et ogres Obscurantistes travaillent dans le secret des cachots et des égouts des Tours noires.

RÉPARTITION PAR OBÉDIENCE

Jornistes : 38 %

Éclipsistes : 60 %

Obscurantistes : 2 %

♣ La Province liturgique

Le Cryptogramme-magicien de ce royaume est soumis secrètement au pouvoir religieux du Primat et de la religion de Saint Neuvène. Tant que les Mages

participent aux cultes et aux rituels dans les églises et les cathédrales de la Province, tout ce passe à merveille. Depuis peu un Censeur, Romurk essaie de changer cet état de fait très déshonorant pour le Cryptogramme-magicien. Il aurait fait appel à un Sycophante. Il est à noter que les Obscurantistes sont emprisonnés à vue et brûlés sans aucune autre forme de procès.

RÉPARTITION PAR OBÉDIENCE

Jornistes : 62 %

Éclipsistes : 35 %

Obscurantistes : 3 %

♣ La Marche modéhenne

La Marche abrite l'un des Cryptogrammes-magiciens les plus puissants et les mieux organisés de tous les royaumes. Participant directement aux décisions des Druides, les Hauts Mages Jornistes veulent une Emprise épanouie, discrète et surtout utile à son prochain. Animés de sentiments altruistes, les Mages de ce Cryptogramme-magicien aiment à porter la bonne parole et la grâce des Danseurs tout autant dans la marche que parmi les autres Cryptogrammes-magiciens où ils se font volontiers les ambassadeurs de l'harmonie trouvée entre les Mages et les autres habitants de la Marche modéhenne.

Ce Cryptogramme-magicien est souvent vu comme naïf et prosélyte, donneur de leçons et poseur. Pourtant, il impose le respect. Ses Mages proches de la nature, enfants adoptés des Muses perdues, cultivent une harmonie incroyable avec leurs Danseurs dont la population est l'une des plus importantes de tous les royaumes. Il est arrivé plusieurs fois que des Mages Jornistes modéhens libèrent des Danseurs torturés par des Obscurantistes et leur offrent réconfort et joie parmi la nature généreuse de la Marche modéhenne.

Le Cryptogramme-magicien modéhens est aussi connu pour être l'un des plus fournis en documents, livres et manuscrits magiques de tous les Cryptogrammes-magiciens. Sa célèbre bibliothèque lacustre construite à l'image de la bibliothèque labyrinthe construite à l'image de la bibliothèque labyrinthe de l'Invisible-Demeure attire toutes les années pèlerins, néophytes en test, apprentis et Mages en mission. Seuls, les Obscurantistes sont fortement surveillés, souvent obligés de délivrer leurs Danseurs pour les confier à des gardiens leur remettant à la fin de leurs recherches.

La Petite Chasse est très réglementée comme tout ce qui touche au Danseur sur les terres modéhennes. Aucun enfant modéhen ne peut oublier la pluie d'étincelles bleues et vertes qu'une famille de Danseurs peut faire jaillir lors de sa course enchantée et joyeuse à travers les feuillages des Arbres-rois.

RÉPARTITION PAR OBÉDIENCE

*Jornistes : 70 %
Éclipsistes : 25 %
Obscurantistes : 5 %*

♣ La République mercenaire

Le Cryptogramme-magicien de la République est ancien, connu et surtout en décadence. Ses autorités et sa base sont depuis longtemps en opposition, minées par des luttes d'influence et des conflits d'intérêt. Pour beaucoup, le Cryptogramme-magicien est dépassé par tous les problèmes auxquels il doit faire face. La contrebande de Danseurs est un abus de l'Emprise parmi les Mages mercenaires, une guerre larvée entre les deux obédiences majoritaires de l'Ordre. Au bord du gouffre, le Cryptogramme-magicien mercenaire attend son sauveur. Saura-t-il venir ?

Pourtant, l'Ordre comporte l'une des merveilles de la magie de l'Harmonde, la ville mouvante des Mages. Posée sur plus de deux cents lamantines flottant sur les cours des rivières de la République, cette étrange ville compte comme principaux habitants et résidents toute espèce de Mages. Praticants de l'Emprise, Harmonistes et même Conjurateurs, tous les thaumaturges se doivent un jour de leur vie passer par Sombreçonge. Ici s'échangent, s'étudient, se volent Danseurs, livres secrets, recettes et Œuvres gravées dans les bijoux les plus précieux. Attention au visiteur, tout est magie dans cette ville ! On y croise des Démons jouant avec des Danseurs et l'on raconte qu'on peut y trouver des Génies chantant la fin du monde sur l'une des petites places publiques à l'ombre des toits pentus et aigus. Sombreçonge est à la magie ce qu'Abyme est aux Abysses.

RÉPARTITION PAR OBÉDIENCE

*Jornistes : 10 %
Éclipsistes : 40 %
Obscurantistes : 50 %*

♣ Urguemand

Depuis l'accession d'Agone de Rocheronde à la baronnie suprême, le Cryptogramme-magicien urguemand est en pleine expansion. Convaincu de l'utilité des Mages dans la marche des baronnies, Agone a fait en

sorte de rapprocher les milieux magiques des milieux politiques et militaires. De nouvelles académies se créent, des néophytes sont cherchés activement parmi les jeunes de toutes les couches de la population, entraînant un effet positif par rapport au Cryptogramme-magicien parmi des sujets épuisés par de trop nombreuses guerres. Le seul vrai problème auquel est confronté ce Cryptogramme-magicien est une pénurie importante de Danseurs. Les Voltigeurs ont été récemment envoyés au Cryptogramme-magicien afin de remettre de l'ordre parmi les farfadets de Lorgol, entre autres.

RÉPARTITION PAR OBÉDIENCE

*Jornistes : 30 %
Éclipsistes : 40 %
Obscurantistes : 30 %*

♣ La Janrénie

Officiellement, la Janrénie n'abrite pas de Cryptogramme-magicien. Celui-ci a été mis au ban de la société après la guerre liée à Agone de Rocheronde. En effet, les généraux abusés surtout par les Obscurantistes ont entraîné le royaume dans une guerre perdue et désastreuse pour le pays. Les femmes arrivées au pouvoir ont donc condamné tous les Mages au bannissement et à la destruction des académies et de la Haute Demeure. Depuis le premier Âge, c'est la première fois que l'on vit un tel acte hostile vis-à-vis du Cryptogramme-magicien. Ni les Censeurs, ni les Reîtres et encore moins les Sycophantes ne purent s'opposer à la volonté de presque tout un peuple. Aujourd'hui le Cryptogramme-magicien vit dans la clandestinité. De nombreux Mages ont payé de leur vie en étant pendus ou bien brûlés leur volonté de compromis. Certains, plus raisonnables ont fui la Janrénie et ont trouvé refuge dans les steppes lyphanes. Les autres se terrent et complotent au retour du Cryptogramme-magicien. Ils comptent beaucoup sur l'aide de l'Invisible-Demeure, ayant reçu une réponse positive des Sycophantes et de certains Codats.

RÉPARTITION PAR OBÉDIENCE

*Jornistes : 35 %
Éclipsistes : 40 %
Obscurantistes : 25 %*





minence,

La Chorégraphie n'est autre que l'art d'orchestrer un ballet de Danseurs capable de créer des Sorts vertigineux. Mais cela vous le savez déjà... Ce que vous ignorez c'est que seuls les Inspirés peuvent pratiquer cet « art » mystérieux qu'est la Chorégraphie. La Flamme qui guide les Inspirés peut entrer en résonance avec les êtres d'Éclat, les Danseurs, et certains Mages ont appris à maîtriser ce phénomène. On les nomme les Chorégraphes. Ils sont rares et leur discipline est sujette à mille rumeurs extravagantes. Incapables de rivaliser avec leur talent, de nombreux Ternes du Cryptogramme-magicien s'interrogent au sujet de ces confrères à la philosophie si étrange.

Mais découvrez plutôt par vous même ces ballets d'étincelles.

8~

Chorégraphie

Le Chorégraphe

Le Chorégraphe est donc un Mage à part qui diffère des autres aussi bien par le regard qu'il porte sur le Danseur que par la manière qu'il a de l'utiliser.

Devenir Chorégraphe

Contrée de l'Emprise interdite aux Ternes, la Chorégraphie est entourée d'un certain mystère au sein du Cryptogramme-magicien. Tout un chacun considère cette discipline comme l'une des plus dures à maîtriser, et part du principe que cet enseignement est réservé aux élèves d'exception. Cette vision des choses est entourée d'un halo de mysticisme entretenu par ceux des Inspirés du Cryptogramme-magicien qui l'enseignent aux autres porteurs de Flamme. Ce groupuscule très fermé fait figure d'institution archaïque et xénophobe dans l'organisation des Mages, et se sert de cette façade pour éviter toute justification compromettante avec les Ternes de l'organisation. Ils sont aussi conscients du danger que représenterait une telle technique aux mains de l'Ennemi, et leur méfiance tourne parfois à la paranoïa.

Les Inspirés ayant suivi des études de magie dans une académie peuvent avoir bénéficié de l'enseignement privilégié d'un Chorégraphe. Il faut pour cela qu'ils aient retenu l'attention de l'un d'eux, que celui-ci décide d'en faire leur élève, et que ses confrères

DEVENIR UN CHORÉGRAPHE

Les conditions sont les suivantes : il faut disposer de 6 Danseurs au minimum, d'un score de 9 en Emprise, Résonance et Connaissance des Danseurs.

Il faut encore trouver un maître, sachant qu'ils sont complètement paranoïaques et qu'ils ont horreur de devoir enseigner leur précieux secret. Bien entendu, il est impossible d'obtenir quoi que ce soit par le biais du Cryptogramme-magicien, qui passe son temps à tenter d'empêcher que cette redoutable technique ne se répande. Les restrictions concernant l'apprentissage de la Chorégraphie sont en effet aussi dures que celles concernant l'apprentissage de la magie pour les non-Mages, mais elles s'appliquent cette fois aux Mages eux-mêmes. En revanche, la puissance de la Chorégraphie fait qu'il n'existe aucune sanction pour punir ceux qui enseignent sans l'accord de l'Ordre. Celui-ci s'estime généralement satisfait si le nouveau Chorégraphe fait partie de son organisation et la sert de ses nouvelles capacités. Il faut bien entendu être un Inspiré.

acceptent ces nouveaux venus. La chose est extrêmement rare. Le plus souvent, les Inspirés qui pratiquent l'Emprise, et se sont faits remarquer pour leur sagesse, leur volonté de contrer le Masque, ou leur compréhension des Danseurs, se voient contactés par les Chorégraphes et reçoivent ainsi leur enseignement.

Nature

La Chorégraphie n'est pas une maîtrise supérieure de l'Emprise, contrairement à l'idée reçue. Il s'agit en réalité d'une façon différente d'appréhender le Danseur et le lien qui se tisse entre lui et son Mage. Celui que construit le Chorégraphe est de ceux qui unissent une communauté, et non deux êtres. Il s'agit pour lui de susciter chez ses Danseurs la conscience de faire partie intégrante d'un tout cohérent centré sur sa personne, de le tirer de son individualisme.

C'est donc bien une autre philosophie de l'Emprise, et non un niveau de maîtrise plus élevé. Elle n'est accessible qu'aux porteurs de Flamme dans la mesure où celle-ci permet de rapprocher l'Inspiré de la nature même des êtres d'Éclat. Les Danseurs furent tous autrefois des Flammes. Le Chorégraphe réveille ce patrimoine lorsqu'il crée un lien, en le construisant sur cette nature commune qui le rapproche de ses Danseurs. Les rapports qu'il entretient avec eux sont bien sûr différents de ceux qui lient les autres Mages aux créatures d'Éclat. Le Chorégraphe n'a qu'une vision globale de son groupe, et n'a aucune affinité avec ses éléments en particulier. Les Danseurs sont très autonomes et vivent dans une harmonie relative entre eux, encadrés par le lien qui les rassemble autour du Chorégraphe.

Règles de Chorégraphie

♣ Danseurs

L'Empathie collective qui unit le Chorégraphe à ses Danseurs est le moteur de sa magie. Ce Mage ne fait pas appel à des Sorts tapis aux frontières de la conscience de sa créature, à la manière de souvenirs concrets. Il parle à l'instinct du Danseur et l'invite à chaque fois qu'il lance un Sort à partager la même pulsion que lui et ses frères. Tous les Sorts de Chorégraphie sont enfouis au plus profond de chaque Danseur. À l'échelle de chacun d'entre eux, cette mémoire est trop primaire, trop brute pour révéler quelque magie que ce soit. Mais sous la tutelle de leur maître, entrant dans une sorte de transe collective, ils parviennent à unifier ces bribes et former un Sort, une Chorégraphie.

Malgré tout, une fois que les Danseurs ont appris une Chorégraphie, celle-ci est considérée comme un Sort sur le plan de leur mémoire et occupe autant de place qu'il compte de Seuils, comme un Sort ordinaire en temps normal. La communauté de Danseurs est considérée, du point de vue des règles, comme une seule entité reflétant une moyenne. Lors de la création de personnage, le Chorégraphe crée un seul Danseur dont les caractéristiques représentent un profil standard des éléments de son groupe. Ces caractéristiques sont prises en compte pour gérer tout ce qui se rapporte au groupe de Danseurs, ou à chacun d'entre eux en particulier.

♣ Sorts

Donc, sur le plan technique, la Chorégraphie fonctionne de la même manière que l'Emprise. En fait, les Sorts que génère la Chorégraphie sont d'ailleurs les mêmes que ceux que pourrait générer un Mage ne disposant que d'un Danseur. La différence se fait au niveau des effets : un Chorégraphe touche en général des cibles nombreuses avec une puissance peu commune.

♣ Le potentiel d'Emprise

Un Chorégraphe peut maîtriser une communauté composée d'un nombre maximum de Danseurs égal au produit de son Emprise et de son score de Flamme. Son potentiel d'Emprise se calcule comme celui d'un Mage ordinaire, mais la nature du lien qui unit tous les Danseurs du Mage ne permet pas de profiter de leur bonus d'Emprise. Un groupe de Danseurs réagit en masse au ballet du Chorégraphe, il s'agit d'une activité collective. Au lieu d'additionner le potentiel

d'Emprise de son Danseur à son EMP et sa Connaissance des Danseurs ou sa Résonance, le Chorégraphe y additionne le nombre de Danseurs qui composent son ballet divisé par trois, arrondi à l'inférieur.

RÉCAPITULATIF

Nombre maximum de Danseurs =
EMP x Flamme

Potentiel d'Emprise du Chorégraphe =
EMP + plus faible score entre Résonance et Connaissance
des Danseurs + (Nombre de Danseurs/3)

Sorts de Chorégraphie

Il n'existe pas, au sens propre du terme, de Sorts particuliers à la Chorégraphie. Ce sont les Sorts normaux, mais revisités de la manière suivante : la portée, la zone d'effet, le nombre de cibles, la durée et l'effet du Sort (les dommages, le potentiel de poison ou le

nombre de PdV soignés, bref toutes les données chiffrées) sont multipliés par le nombre de Danseurs. Exemple : un Jorniste disposant de 11 Danseurs guérira jusqu'à 11 cibles de $(MR + 10) \times 11$ PdV à l'aide de « Guérison mineure ». Le Seuil reste bien entendu inchangé, de même que la portée (on ne peut pas multiplier « au contact ») et la durée (on ne peut pas multiplier « instantané »).

Dans le même ordre d'idées, un Chorégraphe éclipsiste disposant de 7 Danseurs pourrait poser une « Alarme magique » sur 7 pièces de 210 m² pour 7 semaines. Mais les plus dangereux sont sans conteste les Obscurantistes, qui peuvent obtenir, par exemple, avec 10 Danseurs souffrant de concert, une « Sphère enflammée » de 10 mètres de diamètre capable de toucher sa cible à 1 000 mètres de distance et générant une fournaise de potentiel $10 \times (MR + 20)$.

On voit par-là que de tels Mages peuvent déployer une puissance extraordinaire. L'EG aura donc soin de faire comprendre aux joueurs que, s'ils y touchent, ils passeront dans la cour des grands. Et de même, s'ils se trouvent face à un adversaire Chorégraphe, qu'ils ont affaire à une force sans commune mesure avec la leur. Mais tous les Mages ne recherchent pas une telle puissance. Et les Chorégraphes sont rares, très rares...





« O Mort, vieux capitaine, il est temps ! levons l'ancre !
Ce pays nous ennuie, ô Mort ! Appareillons ! (...)
Nous voulons, tant ce feu nous brûle le cerveau,
Plonger au fond du gouffre, Enfer ou Ciel, qu'importe ?
Au fond de l'inconnu pour trouver du nouveau ! »

e scénario se déroule dans la ville de Lorgol pendant le mois d'automne 1450. D'une manière ou d'une autre, la Compagnie va être mêlée à une étrange affaire qui agite le Cryptogramme-magicien urguemand.

L'intrigue

Synopsis

Au premier jour d'automne 1450, Dradonus, un Obscurantiste très réputé de Lorgol, meurt. Le Cryptogramme-magicien entoure ce décès du plus grand secret. D'autant que Menueto, un Danseur de Dradonus aux capacités exceptionnelles, a disparu. Malarmel, le Censeur de Rochronde, mène donc son enquête à Lorgol pour déterminer ce qui s'est effectivement passé et pour être sûr que Dradonus n'a pas été la victime d'un complot visant à s'emparer de Menueto.

Le Mage Souvyll, l'héritier de Dradonus, sait que Dradonus avait une disciple, une certaine Laliana, qui a disparu depuis la mort de son maître. Il se doute qu'elle est coupable.

Seulement, si cela venait à être découvert, Dradonus serait discrédité et tous ses biens seraient confisqués par le Cryptogramme-magicien. Souvyll ne veut pas perdre le droit de récupérer les biens et les Danseurs de Dradonus. Il ne peut donc pas se permettre de faire rechercher Laliana officiellement et va donc chercher à débusquer la jeune femme dans le plus grand secret.

En fait, l'affaire n'est pas aussi simple que le pense Souvyll. Laliana n'est pas responsable de la mort de Dradonus. C'est Menueto qui est la cause de tout. Ce Danseur n'en est pas à son coup d'essai, c'est déjà le troisième Mage qu'il élimine.

Le temps béni de l'enfance

L'histoire de Menueto est édifiante. Capturé il y a douze ans, il fut « adopté » par Iric Festal, un vieux Jorniste de Lorgol vivant dans une des Mille Tours, la Tour Phalène, réputée pour ses scintillements nocturnes semblables à des papillons blancs. Un

9 - Pavane pour un Mage défunt

lien très fort s'établit entre les deux êtres. Quand Iric Festal mourut, de sa belle mort, au début de l'automne 1445, Menueto fut dévasté et décida de se laisser mourir sur le cadavre de son maître.

La valse mélancolique

Mais Vershanopim, l'héritier de Festal prit le relais. Il s'installa dans la Tour Phalène et apprivoisa peu à peu Menueto. Il découvrit les capacités extraordinaires du Danseur et s'efforça de lui rendre goût à la vie.

Mais rien n'y fit, le désespoir devint l'Émotion dominante de Menueto. À l'approche de l'automne 1446, un an après la mort de son ancien maître, Menueto fut agité par des tourments suicidaires. Il entama un ballet complexe inspiré par sa peine immense et, brusquement, une branche du Souffre-Jour poussa dans la Tour Phalène, la traversant de part en part. Vershanopim eut le cœur transpercé par le bois noir et mourut sur le coup.

La Mémoire des Âmes

Menueto, comprenant ce qu'il venait de causer, tenta de se tuer. Il se précipita sur une extrémité de l'arbre crépusculaire et s'empala sur une épine noire. Mais il ne mourut pas : il garda simplement un morceau de bois noir dans le cœur, gagnant ainsi une nouvelle puissance : la Mémoire des Âmes, lui permettant de susciter des spectres surgis de son passé.

Accablé de désespoir, il hanta alors la Tour Phalène, invoquant dans son sillage les fantômes de ses souvenirs, principalement ceux des Mages Festal et Vershanopim. La tour gagna la réputation d'être maudite et fut évitée par tous.

L'énergie du désespoir

Mais, un beau jour de printemps 1447, un Petit Chasseur audacieux du nom de Torne Dupe prit son courage à deux mains et, en utilisant un rituel saisonnier pour se préserver de l'arbre, il pénétra dans la Tour Phalène. Là, il découvrit et captura Menueto, qu'il revendit pour une belle somme au Mage Jurangond, un notaire Éclipsiste. Jurangond mit un certain temps à s'habituer à Menueto et de même, il fallut que le Danseur apprenne à suivre l'Impulsion et non plus l'Empathie. Mais après quelques mois, Jurangond en fit son premier Danseur, celui qu'il utilisait de préférence. Sans s'en rendre compte, Juran-

gond fut peu à peu gagné par l'émotion du désespoir que dégageait Menueto.

Au début de l'automne 1448, la tragédie se produisit encore une fois : rongé par le désespoir, Jurangond libéra ses Danseurs puis mit fin à ses jours en se lançant du haut d'une tour pour s'empaler sur une branche du Souffre-Jour. Menueto retourna à la Tour Phalène, parmi les ombres de ses anciens maîtres. C'était le seul endroit où, grâce à la Mémoire des Âmes, il pouvait transformer son désespoir en une simple nostalgie. Jurangond, mais aussi le chasseur Torne Dupe, vinrent s'ajouter à l'assemblée des spectres de la cour de Menueto.

Jamais deux sans trois

Pendant l'hiver 1449, Torne Dupe entendit dire par d'autres Petits Chasseurs qu'on l'avait vu, de loin, parmi les spectres de la Tour Phalène. Intrigué, le farfadet retourna sur les lieux au printemps 1449 et captura une nouvelle fois Menueto dans la Tour Phalène. Apercevant le spectre de Jurangond parmi les autres, le farfadet commença à soupçonner que Menueto avait joué un rôle dans la disparition du Mage. Mais l'appât du gain était tel qu'il vendit malgré tout le Danseur exceptionnel cette fois à un Obscurantiste : Dradonus.

Menueto s'impliqua totalement dans le Supplice. Rongé par la douleur et le remords, le Danseur trouvait dans la douleur un moyen de se punir. Il considérait Dradonus comme son rédempteur, celui qui le laverait de ses fautes. Mais en fait de rédemption, les deux êtres entrèrent dans une spirale destructrice : Menueto demandait toujours plus de douleur et Dradonus, fasciné par les capacités du Danseur, allait toujours plus loin et en tirait un dégoût toujours plus profond de lui-même et du monde. Le paroxysme fut atteint au début de l'automne 1450 : Dradonus décida d'en finir avec la vie. Une fois de plus, Menueto se retrouva sans maître et rentra à la Tour Phalène.

Variation

Mais, pendant ces derniers mois, Dradonus avait secrètement donné des leçons à Laliana, une Inspirée, spécialiste de l'Accord, qui avait décidé de s'initier à l'Obscurantisme pour lutter contre les Frères de l'Ordre Droit. Ce groupuscule arguemand, issu des Provinces Liturgiques, vise à imposer le primat de la Raison face à l'Art. La Confrérie de l'Ordre Droit est responsable de la destruction de nombreuses œuvres d'art.

ET SI... ?

Les moyens d'impliquer votre Compagnie dans ce scénario sont nombreux. Selon la nature des relations entre vos Inspirés et le Cryptogramme-magicien, d'autres pistes peuvent être envisagées.

Si un des Inspirés est un Obscurantiste, vous pouvez choisir de l'impliquer directement comme héritier de Dradonus en supprimant le personnage de Souvyll.

Si un des Inspirés est un Censeur, il pourrait très bien être appelé à enquêter lui-même sur la mort de Dradonus.

Si un des Inspirés est un Petit Chasseur, il peut être ami avec Torne Dupe, un des Petits Chasseurs les plus réputés de Lorgol, et il voudra peut-être l'aider à percer un mystère.

Si un des Inspirés est Accordé, il a pu entendre parler de Laliana et il pourrait s'intéresser à sa disparition.

En fait Marcus Bon-Trait, le dirigeant de la Confrérie à Lorgol, est une Marionnette du Masque qui utilise sa « secte » pour débusquer des Harmonistes et les capturer, afin de corrompre leur Flamme.

C'est d'ailleurs ce qui est arrivé à Laliana. Alors qu'elle partait en repérage près de chez Marcus, elle fut repérée. Prisonnière dans un souterrain, elle résiste autant qu'elle peut, mais cédera bientôt.



Lorgol

La nouvelle capitale d'Urguemand est une ville étrange. Située loin du centre du royaume, Lorgol jouit d'une réputation plutôt sombre : d'abord à cause des Bas Quartiers et de la maraude, ensuite à cause de l'arbre noir du Souffre-Jour. Mais le Premier Baron Agone a imposé sa décision et lentement, le choix de Lorgol a été accepté par tous les nobles urgumands.

Reportez-vous à *AGONE*, pages 55, 57, 298 et 300, pour une première description de la ville.

La cité de Lorgol est officiellement dirigée par un triumvirat qui rassemble Dame Kiarelle (la bourgmestre), Sire Gutran (qui dirige la milice) et l'Amiral Esgadol (qui dirige les Vigies).

Le Port

C'est la partie la plus cosmopolite de Lorgol. Là, on croise des représentants de tout royaume et de tout peuple. Ainsi toute la partie sud de la ville est occupée par des quais, des canaux, des entrepôts et des tavernes.

La Capitainerie est le lieu le plus notable : là, tous les échanges maritimes de la capitale sont enregistrés et taxés. C'est le centre de pouvoir de l'Amiral Esgadol qui commande les Vigies. Le corps des Vigies est indépendant de la Milice de Lorgol. Cette division d'élites regroupe beaucoup moins d'hommes, mais tous sont des soldats aguerris et des marins émérites. Ils sont capables d'intervenir sur mer avec leurs propres frégates si besoin est. De plus, les Vigies sont directement financées par les taxes maritimes et ont donc un équipement militaire bien meilleur que celui des miliciens.

On peut noter que le Phare de Lorgol est à la charge du Cryptogramme-magicien, c'est une des obligations des Mages en échange de leur contrôle des Mille Tours.

Les Hauts Quartiers

C'est là que vivent les habitants les plus riches de Lorgol. Les bâtisses sont somptueuses, pour la plupart bâties par des architectes nains. Ce quartier occupe l'Est de la ville, la long des routes qui conduisent vers la République Mercenaire.

La Citadelle est le centre des Hauts Quartiers, c'est là que la milice de Lorgol est basée et que le Premier Baron est sensé régner. Mais il semble que le Baron Agone laisse les affaires courantes du royaume à son Chambellan et se consacre intégralement aux sujets délicats : relations internationales, liaison avec le Cryptogramme-magicien... Le Premier Baron est donc souvent en déplacement.

Sire Gutran, le commandeur de la milice, est le garant de la sécurité dans Lorgol, mais inutile de dire que, malgré ses efforts, les Bas Quartiers ne sont pas très sûrs.

La Centraillée

C'est le quartier marchand de Lorgol. Il a la forme d'une longue avenue au centre de la ville, coïncée entre les Bas et les Hauts Quartiers et liant le Port aux Mille Tours.

La Maison du Conseil est le cœur du Centraillée. C'est là que l'administration de la ville officie, sous la direction de Dame Kiarelle.

L'Étincelle, la fameuse académie éclipsiste, est située à la lisière de la Centraillée et des Bas Quartiers.

Les Bas Quartiers

La partie ouest de Lorgol est mal famée : du plateau des Mille Tours jusqu'à la mer, c'est un dédale de ruelles obscures, d'arrière-cours malodorantes, de traboules crasseuses, de recoins discrets. C'est le paradis de la maraude et la milice ne s'y aventure guère et surtout pas la nuit.

Les différents rois du crime et princes-voleurs se battent pour la suprématie des Bas Quartiers. La rumeur veut qu'Agone lui-même soit à la tête d'un de ces gangs, mais il paraît peu probable que le Premier Baron trouve le temps de se livrer à ce genre d'activités.

Les Mille Tours

Tout le plateau au nord de Lorgol est couvert d'un labyrinthe de tours enchantées. C'est là qu'Agone a planté un arbre crépusculaire hérité du Souffre-Jour, que les habitants de Lorgol appellent communément le Bois Noir, le Sombre Ébène ou le Ténarbre. Toute cette zone est désormais évitée par la plupart de la population. Seuls les Mages du Cryptogramme-magicien, les Petits Chasseurs et certains saisonins apprécient la majesté et la puissance de ce lieu et acceptent le risque que représente les mouvements du Bois Noir. La Tour Phalène est située dans la partie ouest des Mille Tours.

Les sous-sols

Cent rumeurs et mille légendes circulent au sujet des sous-sols de Lorgol. On parle de nécropole où les morts sans repos s'attaquent à ceux qui viennent les dépouiller, on murmure que des monstres marins remontent parfois les galeries inondées sous le Port et dévorent les imprudents, on évoque la présence de démons surgis des Abysses, de créatures difformes, de saisonins fous. On dit surtout que tous les criminels de la ville utilisent leur connaissances des souterrains pour échapper à leur concurrents et à la milice.

En tout cas, les bonnes gens évitent de descendre dans les égouts, les cavernes et les catacombes qui abondent sous Lorgol.



Les Personnages

Mage Souvyll, Mage cupide

☛ Qui il est :

Cet Obscurantiste est un homme grand et carré. Cheveux blonds coupés court, sourire enjôleur, costume tiré à quatre épingles, il fait attention à son apparence et à son habillement, car soigner son image est, à son avis, un des premiers devoirs des puissants. Souvyll est un être ambitieux, déterminé et sans cœur. L'appât du gain est peut-être une de ses seules motivations. Il pratique le Supplice sans remords, mais sans plaisir : il connaît le prix des Danseurs et ne veut pas les abîmer pour rien.

☛ Ce qu'il sait :

Il est persuadé que Laliana est une jeune garce ambitieuse, qu'elle s'est liée à Dradonus uniquement pour le duper. Il n'imagine pas qu'elle soit responsable de la mort de son maître. Souvyll sait que Malarmel ne lui fera aucun cadeau (c'est un Jorniste !) mais il sait aussi qu'il n'a rien à se reprocher (ou presque).

☛ Ce qu'il cherche :

Il veut seulement récupérer ce à quoi il a droit, c'est à dire tout l'héritage de Dradonus, Menueto inclus.

SOUVYLL

Peuple : humain
Sexe : masculin
Âge : 43 ans
Taille : 1 m 84 (TAI 0)
Poids : 88 kg
MV : 3

Pour les caractéristiques de Souvyll, transposez celles de la Censeur Obscurantiste (cf. AGONE p 117). Souvyll n'est pas Inspiré, mais il a un point de plus dans toutes les compétences, ce qui compense son absence de Flamme pour la plupart des jets.

Magie

EMP : 10
Résonance : 8, Connaissance des Danseurs : 8
POT Emprise : 22

| Danseur | Mémoire | Bonus d'Emprise | Empathie | Endurance |
|---------|---------|-----------------|----------|-----------|
| Erdwin | 24 | +4 | 6 | 6 |

Citation typique : « Voyons, vous devez comprendre que je comptais sur votre discrétion. Depuis ce matin, on ne parle que de votre intervention dans toute la ville. Enfin, ce qui est fait est fait... Maintenant, dites-moi, qu'avez-vous appris ? »

Il veut aussi se venger de Laliana, puisqu'il est persuadé qu'elle lui a volé son plus bel héritage. Cela dit, Souvyll sait que, si l'existence de Laliana est découverte, il perdra ses droits sur les biens de Dradonus et il fera donc tout pour que le Cryptogramme-magicien n'entende jamais parler d'elle.

Rien ne permettra de le dissuader de récupérer Menueto, même le récit de la « malédiction » qui pèse sur le Danseur. Si Souvyll a l'impression que les Inspirés essaient de le doubler, il leur fera comprendre qu'ils s'appêtent à commettre une erreur et qu'on ne se moque pas impunément d'un Obscurantiste.

Torne Dupe, Petit Chasseur insouciant

♣ Qui il est :

Torne Dupe est un des Petits Chasseurs les plus célèbres de Lorgol. Cet Éclipsiste est connu pour sa longue tresse de cheveux noirs terminée par un triangle en or qui lui permettrait, dit-il, d'appâter certains Danseurs. Plutôt petit (même pour un farfadet) et costaud, Torne Dupe aime s'habiller de tenues excentriques et voyantes. Son regard espiègle laisse deviner qu'il est très débrouillard et un peu filou sur les bords.

Il a toujours été très indépendant et il a la réputation (bien que ça n'ait jamais été prouvé) d'avoir pratiqué, du temps où la Fraternité du Minuscule existait encore, de la contrebande de Danseurs pour survivre.

Ces dernières années, il a plusieurs fois vendu des Danseurs exceptionnels pour des sommes astronomiques. Mais comme il est très dépensier (il adore faire la fête et a le démon du jeu), il n'est pas vraiment riche.

♣ Ce qu'il sait :

Torne Dupe connaît le secret de la Tour Phalène et a imaginé un sortilège intuitif (DIF 20) qui lui permet de se protéger contre les spectres. De plus, il connaît un rituel saisonin qui semble limiter la pousse de l'arbre noir, mais ce rituel n'est efficace qu'au printemps.

Le Chasseur sait aussi que Menueto dégage une aura de nostalgie et de tristesse et qu'il ne semble heureux que dans la Tour.

Torne Dupe sait aussi que Dradonus se livrait à des activités parallèles au Cryptogramme-magicien : il lui a fourni un Danseur, plutôt médiocre mais discret, qui n'a pas été officiellement enregistré. Ce Danseur est aujourd'hui celui de Laliana.

TORNE DUPE

Peuple : farfadet
Sexe : masculin
Âge : 52 ans
Taille : 1 m 23 (TAI -1)
Poids : 49 kg
MV : 2

Pour les caractéristiques de Torne Dupe, transposez celles de Chasseresse farfadine (cf. AGONE p 119). Torne Dupe n'est pas Inspiré, mais il a un point de plus dans toutes les compétences ce qui compense son absence de Flamme pour la plupart des jets. De plus, Torne Dupe a les compétences suivantes :
Jeu 8, Étiquette : bas-fonds 8

Avantages et défauts
Célèbre. Mage inventif

Magie
EMP : 9
Résonance : 7, Connaissance des Danseurs : 7
POT Emprise : 18
POT intuitif : 18

| Danseur | Mémoire | Bonus d'Emprise | Empathie | Endurance |
|---------|---------|-----------------|----------|-----------|
| Lubaro | 20 | +2 | 6 | 4 |

Citation typique : « Vivemort crépouille ! Qu'ai-je entendu ? Tu m'accuses de contrebande de Danseurs ? Par la Gemme d'Agone, tu vas répondre de ces calomnies. J'ai fait de bonnes affaires, tout à fait légalement, c'est tout. Tout le monde sait que j'ai le flair pour trouver des Danseurs exceptionnels. »

♣ Ce qu'il cherche :

Torne Dupe se doute que Menueto est dangereux mais il hésite à parler de ses soupçons puisque, du point de vue d'un Censeur, Torne Dupe serait alors en partie coupable du meurtre de Dradonus.

Il préfère donc éviter de se mêler de cette affaire, mais encouragera les Inspirés à tirer au clair le rôle du Danseur dans les deux morts.

S'il a confiance en la Compagnie, il les aidera franchement.

S'il pense que les Inspirés le dénonceront à la première occasion, il se contentera de les aiguiller vers des pistes convenables (les archives de l'Étincelle, par exemple).

Si Malarmel le soupçonne, Torne Dupe préférera rester dans le dédale des Mille Tours. Il sera alors mûr pour négocier avec les Inspirés : il les aidera s'ils lui permettent d'échapper à une lourde peine.



Malarmel, Censeur Jorniste en mission

☛ Qui il est :

Pour sa description et ses caractéristiques, cf. AGONE p. 299.

☛ Ce qu'il sait :

Il a compris que Souvyll n'est pas clair dans cette affaire et veut prendre le temps d'enquêter. C'est pour cela que le Cryptogramme-magicien a ralenti la procédure de succession. Mais hélas, pour le Censeur, c'est une fausse piste.

☛ Ce qu'il cherche :

Mettre au clair cette affaire et faire payer les coupables. Malarmel fera le rapprochement avec la mort de Jurangond le lendemain de l'implication de la Compagnie dans l'affaire. Il voudra alors interroger Torne Dupe, qui restera caché.

Si les Inspirés se mettent en travers de l'enquête Malarmel, il les accusera d'obstruction et se mettra en tête de trouver en quelle mesure ils ont agi contre les lois du Cryptogramme-magicien.

Fandor Dim, Prince-voleur

☛ Qui il est :

Fandor Dim est un ogre grand mais plutôt maigre. Ses yeux clairs ont un charme qui tient plus du magnétisme et de la force que de la beauté. Ses cheveux grisés et sa peau pâle ajoutent encore à son aspect frêle et inquiétant. En fait, le Prince-voleur préfère qu'on le sous-estime, il a ainsi pu échapper à plusieurs tentatives d'assassinat : ses ennemis oublient souvent que le Prince-voleur est un vrai athlète et pas seulement un cerveau. Fandor Dim dirige un réseau d'informateurs et de voleurs. Il aime cultiver le mystère autour de sa personne, mais en fait, c'est un être franc, direct et honnête en affaire. Beaucoup de personnalités de Lorgol font appel à lui, souvent pour obtenir quelques renseignements, mais parfois pour des services plus conséquents.

☛ Ce qu'il sait :

Il a été en contact avec Laliana et, même s'il ignore ses talents exceptionnels (d'Harmoniste et d'Obscurantiste), il a beaucoup de respect pour sa compétence et sa détermination. Fandor Dim connaît aussi Torne Dupe et sait que le farfadet vit au-dessus de ses moyens, surtout depuis 1447, année pendant laquelle il fit une vente de Danseur atteignant une somme mirobolante.

☛ Ce qu'il cherche :

Aider Laliana, si c'est possible, mais surtout ne pas nuire à ses intérêts et à son réseau. Il tient beaucoup à son image d'homme de l'ombre, puissant et impitoyable. Si les Inspirés lui semblent sympathiques, il les aidera volontiers, surtout si ça ne lui coûte pas grand chose.

Marcus Bon-Trait, agent du Masque

☛ Qui il est :

Officiellement, il est un simple échevin de Précepturale, vendant ses services de scribe et de précepteur dans Lorgol. Avec son air sec, son regard sévère et ses cheveux blonds coupés au bol, il ressemble à beaucoup d'itinérants de Précepturale et semble vivre dans un univers de contraintes et de privations dont le maître mot est « discipline ».

En fait, Marcus est une Marionnette (cf. AGONE) et il est le chef de la Confrérie de l'Ordre Droit à Lorgol.

☛ Ce qu'il sait :

L'Art est mauvais et corrompu. L'Ordre Droit est la voie de la Vertu. Le Masque est l'avatar de la Perfection, voilà pourquoi il veut détruire les Muses et leurs créations. Il connaît l'existence des Inspirés (qu'il confond avec les Harmonistes) et il a détecté Laliana avant qu'elle n'organise une attaque contre sa Confrérie. Il sait que, au contact du Putride, elle finira par céder et devenir un agent de son maître.

☛ Ce qu'il cherche :

Piéger et corrompre les Harmonistes pour que, à leur tour, ils servent son maître. Utiliser les Frères de l'Ordre Droit pour étendre la Perfidie et détruire toujours plus d'œuvres d'art.

Laliana, demoiselle en détresse

☛ Qui elle est :

Laliana est ce qu'il convient d'appeler une femme forte. Caractérielle, elle porte sa colère comme un atout à sa beauté. Depuis que son maître, qui l'avait élevée, a été tué par les Frères de l'Ordre Droit, elle a juré qu'elle ne connaîtrait aucun repos tant qu'il ne serait pas vengé.

Grâce à ses talents d'artiste et à sa beauté, elle a pu gagner beaucoup d'argent, et des soutiens importants.

FANDOR DIM

Peuple : ogre
 Sexe : masculin
 Âge : 44 ans
 Taille : 1 m 91 (TAI 0)
 Poids : 79 kg
 MV : 3

CARACTÉRISTIQUES

Flamme : 0/0

Corps : 0/0
 Bonus de Corps : 0
 AGilité : 9
 FORce : 9
 PERception : 6
 RÉSistance : 9

Esprit : 0/0
 Bonus d'Esprit : 0
 INTelligence : 5
 VOLonté : 6

Âme : 0/0
 Bonus d'Âme : 0
 CHARisme : 6
 CRÉativité : 5

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

ART : -
 EMP : -
 MÉL : 9
 TIR : 7
 PdV : 59
 SBG : 19
 SBC : 29
 BD : +2

Points d'Héroïsme : 0
 Pouvoirs de la Flamme : aucun
 Perfidie : 3
 Ténèbre : 6

COMPÉTENCES :

Épreuve : Arme : hache ogre 6, Esquive 6, Premiers soins 5, Vigilance 6.
 Maraude : Camouflage 5, Déguisement 7, Discretion 7, Fouille 3, Intrigue 8, Jeu 5, Poisons 8.
 Société : Baratin 5, Éloquence 8, Étiquette : bas-fonds 8, Négocier 5, Us et coutumes : Urguemand 5.
 Savoir : Alphabet : Armgarde 2, Chirurgie 5, Herboristerie 2, Langue : urguemand 5, Langue : keshite 2, Lois 6, Saison : été 5.
 Occulte : Connaissance des Danseurs 1, Cryptogramme 1, Démonologie 1.

Pouvoir de saisonin :
 Embrasie

Avantages et défauts

Réseau d'espions, Abri secret

Combat

Initiative : 15, hache 16
 Attaque au contact : hache 15
 Esquive : 11
 Parade : hache 13
 Défense à distance : 5

Arme(s)

| Arme | Init. | Att. | Déf. | Dom + BD | TAI |
|------------|-------|------|------|----------|-----|
| Hache ogre | +1 | 0 | -2 | +12 (T) | 0 |

Armure

Écailles
 Partielle Malus -4, Prot. 7

Citation typique :

« Alors comme ça, on veut savoir où est passée la jeune Laliana ? Il faut dire qu'elle sait beaucoup de choses, cette petite, des choses qu'elle ne devrait pas répéter... Je vois que nous nous comprenons. Cela dit, elle est venue me trouver la première. Nous avons fait affaire et je lui ai donné ma parole de ne rien révéler. Enfin... donné n'est pas le mot exact. Disons plutôt qu'elle a acheté ma discrétion... et je ne peux pas me permettre de rompre le silence pour rien, même si vos intentions sont honnêtes. Bon, je crois avoir compris ce que vous attendez de moi. Parlons maintenant de ce que vous allez pouvoir me donner en échange. »



MARCUS BON-TRAIT

Peuple : humain
 Sexe : masculin
 Âge : 45 ans
 Taille : 1 m 78 (TAI 0)
 Poids : 75 kg
 MV : 3

CARACTÉRISTIQUES

Flamme : 0/0

Corps : 0/1
 Bonus de Corps : +1
 AGilité : 8
 FORce : 5
 PERception : 8
 RÉSistance : 6

Esprit : 0/0
 Bonus d'Esprit : 0
 INTelligence : 8
 VOLonté : 8

Âme : 0/2
 Bonus d'Âme : +2
 CHARisme : 7
 CRÉativité : 2

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

ART : -
 EMP : -
 MÉL : 7
 TIR : 8
 PdV : 50
 SBG : 16
 SBC : 25
 BD : 0

Points d'Héroïsme : 0
 Pouvoir de la Flamme : aucun
 Perfidie : 38 Ténèbre : 7
 Pouvoirs corrompus :
 La Mascarade

COMPÉTENCES :

Épreuve : Arme : dague 7, Esquive 7, Premiers soins 2, Survie 2, Vigilance 7.
 Maraude : Discrétion 7, Fouille 3, Intrigue 7.
 Société : Baratin 5, Éloquence 8, Étiquette : érudits 4, Négocier 7, Us et coutumes : Urguemand 8, Us et coutumes : Province Liturgique 4.
 Savoir : Alphabet : Armgarde 7, Géographie 4, Histoire et Légendes 6, Langue : urguemand 8, Langue : liturge 5, Langue : keshite 3.
 Occulte : Connaissance des Danseurs 2, Cryptogramme 1, Harmonie 2.

Avantages, Bienfaits, défauts, Peines

Mémoire eidétique, Sommeil léger, Spartiate, Hargne (Bienfait Perfide), Beau Parleur (Bienfait Perfide), Anticipation (Bienfait Perfide), Blasé, Sens déficients (goût, odorat et toucher), Acrimonia (Peine Perfide), Grandiloquence (Peine Perfide), Inversion de la main (Peine Perfide)

Combat

Init : 17, dague 17
 Attaque au contact : dague 17
 Esquive : 15
 Parade : dague 16
 Défense à distance : 7

(en utilisant son pouvoir d'anticipation, Marcus peut soit gagner + 5 à sa défense contre une attaque par tour, soit gagner un bonus de +5 à l'initiative et à son jet d'attaque)

Arme(s)

| Arme | Init. | Att. | Déf. | Dom + BD | TAI |
|-------|-------|------|------|----------|-----|
| Dague | 0 | +2 | 0 | +1 (P) | -1 |

Armure

Cuir
 Partielle Malus -1, Prot. 3

Citation typique :

« Oui, le laisser-aller, c'est la décadence. Seule la rigueur peut nous sauver. La rigueur en toute chose, absolue. Croyez-moi, à Préceptorale, j'ai appris la discipline et c'est ce qui m'a sauvé. À mon tour, je dois transmettre le sens de l'ordre autour de moi. »



LALIANA

Peuple : humain
Sexe : féminin
Âge : 26 ans (60 en apparence)
Taille : 1 m 72 (TAI 0)
Poids : 68 kg
MV : 3

CARACTÉRISTIQUES

Flamme : 1/0

Corps : 1/1
 Bonus de Corps : 0
 AGilité : 7
 FORce : 7
 PERception : 7
 RÉSistance : 6

Esprit : 1/0
 Bonus d'Esprit : +1
 INTelligence : 5
 VOLonté : 8

Âme : 2/0
 Bonus d'Âme : +2
 CHARisme : 9
 CRÉativité : 7

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

ART : 8
 EMP : 8
 MÉL : 7
 TIR : 7
 PdV : 48
 SBG : 16

Atteinte par la Mort Lente (gravité : 8) quand les aventuriers la trouveront, elle souffre d'une blessure grave permanente.

SBC : 24
 BD : +1

Points d'Héroïsme : 2

Pouvoirs de la Flamme : aucun

Perfidie : 16

Ténèbre : 5

COMPÉTENCES :

Épreuve : Arme : dague 7, Arme : rapière 5, Athlétisme 3, Escalade 3, Esquive 9, Premiers soins 2, Survie 2, Vigilance 5.

Maraude : Acrobatie 3, Déguisement 5, Discrétion 5, Fouille 3, Intrigue 2.

Société : Baratin 6, Étiquette : bas-fonds 3, Musique : flûte 8, Musique : cistre 8, Us et coutumes : Urguemand 4, Us et coutumes : République mercenaire 5.

Savoir : Alphabet : Armgarde 1, Langue : urguemand 5, Langue : mercerin 5.

Occulte : Accord 9, Connaissance des Danseurs 5, Cryptogramme 1, Harmonie 5, Résonance : obscurantiste 5.

Avantages, Bienfaits, défauts, Peines

Jeune, Rapidité d'exécution, Danseur discret, Orpheline, Emportée, Obsédée (lutter contre les Frères de l'Ordre Droit), Disciple, Vieillesse prématuré (Peine Perfide).

Combat

Init : 14, dague 14, rapière 16
 Attaque au contact : dague 16, rapière 14
 Esquive : 14
 Parade : dague 14, rapière 13
 Défense à distance : 7

Arme(s)

| Arme | Init. | Att. | Déf. | Dom + BD | TAI |
|---------|-------|------|------|----------|-----|
| Dague | 0 | +2 | 0 | +2 (P) | -1 |
| Rapière | +2 | +2 | +1 | +4 (P) | 0 |

Armure

Cuir et métal
 Partielle Malus -2, Prot. 5

Magie

EMP : 8
 Résonance : 5, Connaissance des Danseurs : 5
 POT Emprise : 17

Danseur Mémoire Bonus Empathie Endurance
d'Emprise

| | | | | |
|------|----|----|---|---|
| Cony | 20 | +3 | 2 | 5 |
|------|----|----|---|---|

Arts magiques

ART : 8
 Accord : 8, Musique : Flûte : 8
 POT Accord (Flûte) : 18
 Œuvres connues : Ordre (10), Interdiction (15)

Accord : 8, Musique : Cistre : 8

POT Accord (Cistre) : 18

Œuvres Connues : Télépathie (15), rechercher un souvenir (15), Modifier la mémoire (20)

Citation typique :

« Bon, pas le temps pour les remerciements. Mieux vaut filer avant que d'autres créatures du Masque ne débarquent ! Allez, allez, on bouge. »



Mais Laliana reste une solitaire. Elle a appris à ne compter que sur elle et à développer tous les talents qui lui sont accessibles : l'Accord ne lui suffisant pas pour lutter, elle a donc passé un accord avec Dradonus pour s'initier à l'Emprise. Elle a choisi l'Obscurantisme car c'est l'efficacité qu'elle recherche, et elle n'a pas de place pour la pitié dans son cœur, surtout pour des Danseurs.

La corruption du masque a vieilli Laliana avant l'heure. Elle semble désormais avoir la soixantaine, mais, malgré les rides et les cheveux blancs, elle a gardé la force et le dynamisme de son jeune âge. Ses yeux clairs et pétillants et sa carrure athlétique semblent contredire la vieillesse de son visage.

♣ Ce qu'elle sait :

Laliana se doute que c'est Menueto qui a rendu Dradonus à moitié fou. Mais cela lui importe peu. La disparition de Dradonus l'arrange plutôt vu qu'elle imagine que lui seul savait qu'elle était secrètement Obscurantiste.

♣ Ce qu'elle cherche :

Survivre, garder le secret sur ses dons de Mage et son Danseur. Mais surtout détruire la Confrérie de l'Ordre Droit (et pas seulement à Lorgol).

Menueto, Danseur maudit

♣ Qui il est :

Menueto fut d'abord un Danseur enjoué et remuant. Mais son histoire tragique a fait de lui un être qui ne vit que dans la douleur du souvenir. Il dégage une aura de tristesse et de mélancolie qui atteint même les esprits les plus joyeux. Il est reconnaissable grâce à deux marques : une note de musique sous le pied gauche et une tâche noire au niveau du cœur.

♣ Ce qu'il sait :

Menueto est sans doute le seul à connaître sa tragédie, mais il sera incapable de la communiquer. Ce qui est sûr est qu'il dégage une impression de mélancolie et de nostalgie (dans la Tour) et que, s'il est capturé, cette émotion se changera lentement en tristesse et en désespoir.

♣ Ce qu'il cherche :

Le repos. Il ne trouve une paix relative que dans la Tour Phalène, avec les fantômes de son passé. S'il est capturé, il causera sans doute la mort de son maître d'ici un ou deux ans, au premier jour de l'automne. Menueto accepte cette fatalité. Seule une puissante magie affectant la mémoire pourrait le libérer de sa malédiction.

MENUETO

| Mémoire | Bonus d'Emprise | Empathie | Endurance |
|---------|-----------------|----------|-----------|
| 42 | +6 | 10 | 9 |

Capacité spéciale :
la Mémoire des Âmes.

En dansant pendant un quart d'heure, Menueto est capable de créer un spectre ressemblant à quelqu'un qu'il a fréquenté par le passé. La proximité du Bois Noir est cependant nécessaire pour que le spectre ne se dissipe pas immédiatement.



Ouverture

Un employeur évasif

La manière la plus simple pour entraîner les Inspirés dans cette aventure est de les faire engager par Souvyll. Celui-ci leur proposera en échange un Danseur très doué (21 points à répartir), deux Danseurs normaux (14 points à répartir) ou bien une faveur du Cryptogramme-magicien (rien d'impossible... mais un recrutement est envisageable).

L'affaire est délicate. Il présentera d'abord Laliana comme une ancienne maîtresse, qui l'aurait séduit afin de lui dérober des documents de valeur. Il donnera d'elle une description précise et il sait aussi qu'elle a logé à la Lanterne Rouge, une auberge des Bas Quartiers. Il veut qu'elle lui soit ramenée, vivante et avec tout ce qu'elle pourra avoir sur elle. Il aimerait s'en occuper lui-même, mais il est retenu par des affaires officielles (des problèmes légaux).

Il n'est pas très difficile de voir que Souvyll ment (PER + Baratin contre DIF 18). Si on le travaille un peu, il finira par avouer la vérité : Laliana a dérobé un Danseur exceptionnel, Menueto, reconnaissable par une tâche sombre au niveau du cœur, et c'est ce Danseur qu'il veut récupérer. C'est la vérité (de son point de vue).

À l'académie

À l'Étincelle, on peut recueillir de nombreuses informations, soit en interrogeant les habitués (CHA + Intrigue ou Baratin, limitant Cryptogramme), soit en consultant les archives (INT + Cryptogramme, limitant Alphabet : Armgarde)

Si des renseignements sont obtenus, un jet de CHA + Cryptogramme (limitant Diplomatie) contre DIF 20 est de plus nécessaire pour que l'investigation ne soit pas détectée. Si ce jet est raté, l'enquête des Inspirés sera repérée par un PNJ.

♣ Sur Souvyll

DIF 18 : Souvyll est le successeur légal du Mage Dradonus, qui vient de mourir.

DIF 20 : Dradonus (et Souvyll) ont été les cibles de plusieurs enquêtes mineures qui n'ont jamais abouties. Visiblement, ils ne sont pas les membres les plus honnêtes du Cryptogramme-magicien.

DIF 22 : Le Mage Dradonus se serait suicidé mais le Censeur Malarmel mène une enquête.

Si les Inspirés ne sont pas discrets, leurs questions seront rapportées à Souvyll qui commencera à se méfier d'eux.

♣ Sur des Mages décédés

DIF 13 : Dradonus, Obscurantiste, suicide au premier jour d'automne 1450

DIF 18 : Jurangond, Éclipsiste, mort dans les mêmes circonstances en 1448.

DIF 22 : Vershanopim, Jorniste, mort le même jour en 1446

DIF 24 : Vershanopim était le successeur légal d'Iric Festal, Jorniste, mort en 1445.

Si les Inspirés ne sont pas discrets, leurs questions seront rapportées à Malarmel qui les interrogera dans le cadre de son enquête.

♣ Sur Menueto (archives seulement)

DIF 13 : un Danseur du nom de Menueto, identifiable par un point noir sur la poitrine et le dessin d'une note de musique sur le pied gauche, est enregistré au nom de Dradonus en été 1449.

DIF 14 : le Chasseur qui a capturé Menueto est Torne Dupe.

DIF 16 : le même Danseur est enregistré au nom de Jurangond au printemps 1447.

DIF 17 : le Chasseur fournisseur était Torne Dupe.

DIF 21 : Rondo, un Danseur aux caractéristiques similaires à Menueto, est enregistré au nom d'Iric Festal puis de Vershanopim. Il n'a pas de tâche sombre sur le cœur mais porte bien la marque sur le pied.

Si les Inspirés ne sont pas discrets, leurs questions seront rapportées à Torne Dupe qui, selon leur attitude, décidera de les rencontrer ou de les éviter.



Premier mouvement : Laliana

Dans les Bas Quartiers

La Lanterne Rouge est facilement accessible, mais il est possible que des Inspirés un peu trop bien habillés soient pris à parti en traversant les Bas Quartiers. Une simple démonstration de force (magie ou combat) suffira à calmer les ardeurs des brigands.

Maître Perdeau, le tenancier de la Lanterne Rouge, ne se souvient plus de Laliana (elle a manipulé sa mémoire avant de partir). Il ne tient pas de registre. Les deux autres employés de l'auberge semblent n'avoir jamais vu Laliana eux non plus.

Par contre, un jet de CHA + Éloquence permet de trouver des habitués qui ne sont pas frappé « d'amnésie ».

DIF 12 : plusieurs personnes se rappellent parfaitement « la belle brune qui se baladait avec un luth ». Elle est restée ici plusieurs mois.

DIF 14 : Laliana n'était pas causante et plutôt irritable. Elle passait beaucoup de temps du côté des Mille Tours, ce qui lui valait un sombre réputation.

DIF 16 : Laliana a quitté l'auberge il y a deux jours, sans laisser de trace.

DIF 18 : Laliana a pris des contacts avec Fandor Dim, un prince voleur.

DIF 20 : Laliana a mené une enquête concernant le vol d'un tableau.

Les Inspirés pourront chercher à rencontrer Fandor Dim. Les compétences Étiquette : bas-fonds ou Intrigue seront utiles. L'argent (avec la compétence Négocier) est également une solution.

S'il est persuadé de l'importance de leur requête, Fandor Dim voudra rencontrer la Compagnie en personne. Il leur enverra un messager qui les conduira, à travers le dédale des Bas Quartiers. Pendant le trajet, si l'EG le souhaite, des concurrents de Fandor Dim pourrait bien essayer de convaincre la Compagnie de traiter plutôt avec eux. Si les Inspirés ne changent pas d'avis, ils parviendront jusqu'à une cave humide que Fandor Dim utilise parfois comme lieu de réunion. La salle est mal éclairée, volontairement, mais par contre, des fauteuils confortables ont été installés pour la Compagnie. Le Prince-voleur arrivera peu après, par un passage dérobé. Il ne s'assiera pas, préférant rester debout, pour utiliser sa stature comme un atout dans les négociations. Il se montrera très sûr de lui et rappellera aux Inspirés qu'ils sont ici chez lui et qu'ils devraient se montrer prudents et polis.

Inutile de préciser qu'une dizaine d'hommes de mains armés de rapière et d'arbalète seront cachés dans les environs. Cinq d'entre eux sont prêts à tirer par des ouvertures discrètes dans les murs. Et les autres surgiront sans attendre au moindre signe de menace. La Compagnie ferait mieux de respecter Fandor Dim pour éviter des ennuis.

Le Prince-voleur demandera aux Inspirés de lui exposer ses demandes. Il les laissera parler sans les interrompre. Puis en laissant toujours un léger silence avant de parler, il posera quelques questions pour demander des précisions. Si les Inspirés sont convaincant, l'ogre révélera spontanément certaines informations. Il sera prêt à monnayer les autres.

DIF 12 : Laliana a contacté Fandor Dim plusieurs fois. D'abord au sujet de vol d'œuvres d'art. Laliana payait bien.

DIF 14 : Laliana mène une croisade personnelle contre une secte qui vole des œuvres pour les détruire. Fandor Dim était prêt à l'aider (car détruire une œuvre, c'est contraire à l'esprit de voleur).

DIF 16 : Avec l'aide de Fandor, Laliana voulait monter une expédition contre la Confrérie. Elle était prête à financer l'attaque mais elle voulait encore vérifier quelques informations avant de l'organiser.



DIF 20 : Laliana enquêtait sur Marcus Bon-Trait, un itinérant de Préceptorale qui vit dans la Centrallée.

Si les Inspirés payent bien, Fandor Dim choisira un ou deux hommes de confiance qui les suivront et leur prêteront main-forte en cas de problème. Il faut savoir protéger la poule aux œufs d'or.

La caverne du Putride

Pour retrouver Laliana, il suffit d'enquêter sur Marcus Bon-Trait. Cet échevin a effectivement une réaction très violente contre les artistes. À l'entendre, l'Art n'est qu'une perversion qui doit être éradiquée de la surface de l'Harmonde. Marcus prône la raison souveraine, la rigueur. Et pas la débauche et la distraction.

Une fois par semaine, une dizaine de Frères de l'Ordre Droit se retrouvent, la nuit tombée, chez Marcus. Ils entrent par la porte de derrière. Là chacun fait son rapport d'activité et raconte ce qu'il a fait, ce qu'il a pu observer. Marcus donne alors des ordres à chacun. Un tableau, un instrument de musique, un poème ou une pièce sculptée est ensuite brûlé. Il s'agit généralement d'œuvres mineures, mais Marcus fait de son mieux pour améliorer la qualité des prises de son groupe.

Chaque nuit, Marcus descend dans sa cave, là, un passage lui permet d'accéder à une caverne où se trouve Laliana, enchaînée, sous la garde d'un Putride (cf. AGONE p. 272). Le Putride est utilisé pour corrompre des Harmonistes et pour éliminer toute menace.

Il est possible (CRÉ + Chasse contre 17) de découvrir une faille qui conduit des égouts de la Centrallée jusqu'à la caverne du Putride.

Si les Inspirés lancent une attaque alors que les Frères sont réunis, tous (sauf Marcus) se changeront en Pantins grimaçants (cf. AGONE p. 272) et attaqueront la Compagnie. Marcus, lui, cherchera à s'enfuir dès qu'il se sentira menacé. Grâce à son pouvoir d'anticipation, il y a peu de chance pour que les Inspirés parviennent vraiment à le prendre au dépourvu.

Dans la caverne, outre Laliana transformée et son Danseur, l'EG peut décider que Marcus conserve une œuvre d'Art Perversi. Aux Inspirés de décider s'ils doivent la détruire ou la conserver en lieu sûr.



Second mouvement : Menueto

Au pied des Mille Tours

Les Mille Tours sont un lieu de mystères et d'enchantements. Les Inspirés ne doivent pas y pénétrer sans une certaine appréhension. Avant d'arriver à la Tour Phalène, ils doivent faire des rencontres étranges ou être confrontés à des phénomènes inexplicables. L'EG n'a qu'à choisir ce qui pourrait le plus dérouter sa Compagnie et favoriser l'aura énigmatique de ce lieu.

♣ L'Éclat

Étant donné que les Mille Tours sont un vestige, toute la zone est riche en éclat ; La Richesse varie de 3 à 10 selon les endroits. Les Émotions exprimées sont souvent très diverses et il est rare qu'une seule d'entre elles soit suffisamment affirmée pour marquer véritablement les passants. Par contre, ceux qui restent trop longtemps au même endroit peuvent subir l'influence de l'Éclat. À moins de passer au moins un jour entier en un seul lieu, les jets de résistance aux Émotions sont faits avec un bonus de +10 du fait des influences contradictoires. On dit que les Mages qui s'installent aux Mille Tours pour profiter de la puissance du lieu finissent souvent par le payer cher car ils deviennent hantés par les émotions fossilisées. Les Émotions des Mille Tours sont souvent bénignes : joie, curiosité, générosité, cupidité, ambition...

♣ Le Bois Noir

Le vrai danger des Mille Tours est surtout la présence du terrible arbre du Souffre-Jour planté par Agone. Cet arbre épineux est d'un noir intense, si profond qu'il absorbe même la lumière environnante, créant aux alentours une atmosphère de crépuscule. Même avec une source de lumière puissante, un malus de -1 dû à la pénombre est applicable dans toutes les Mille Tours. Le Bois Noir est quasiment indestructible. Seule la magie semble pouvoir l'endommager, et encore, très difficilement puisqu'il résiste comme un être vivant avec VOL 15.

De plus, l'arbre a la faculté de traverser la matière quand il pousse ou qu'il se déplace « de lui-même ». Ce qui fait qu'un être ou un objet qui se trouverait sur le trajet d'une branche quand elle grandit serait traversé par elle et se retrouverait bloqué, incapable

de bouger. La seule solution est alors de découper un passage pour libérer la branche (ce qui ne se fait pas sans dégâts) ou bien d'attendre que la branche, en continuant à pousser, finisse par « sortir ».

Dans certains endroits (comme la Tour Phalène), le Bois Noir semble ne pas se contenter de pousser : ses rameaux et ses racines se déplacent lentement. En d'autres lieux, le Ténarbre est calme et a une croissance normale. Il est difficile de dire quelle situation est la plus dangereuse : plus l'arbre est mobile, on a plus de chance d'être touché, mais aussi plus on peut espérer être libéré rapidement.

♣ Un rencontre mystérieuse

Cette partie n'est qu'une suggestion de rencontre dans les Mille Tours. L'EG peut bien sûr choisir d'en incorporer d'autres.

Le principe de la rencontre est le suivant : Pader Fayn, un Éclipsiste versé dans l'art de la conjuration, a invoqué quatre Opalins qu'il a utilisé comme gardiens pendant deux jours. La connivence qu'ils ont exigée impliquait qu'ils pourraient, après leur service, rester pour lancer des œufs pourris sur huit passants. Ne pouvant pas perdre son temps à vérifier que les conditions seraient remplies, Pader Fayn a fourni les œufs aux Opalins et a chargé un de ses apprentis, un jeune nain du nom d'Udgall, de faire en sorte que les Opalins soient satisfaits sans que cela crée d'incidents.

Les Opalins sont postés sur une passerelle qui relie deux tours et, comble de malchance, la route des Inspirés passe sous cette passerelle.

Quelques mètres avant, Udgall arrête la Compagnie. « Au nom du Cryptogramme-magicien, je vous conjure de ne pas avancer plus loin. Il y va de votre sûreté. » Il refusera d'en dire plus. Il explique qu'il est juste là pour les avertir d'un danger, mais qu'ils peuvent continuer leur route « à leurs risques et périls » s'ils le désirent.

Udgall est un simple apprenti du Cryptogramme-magicien et ne prétend pas interdire quoi que ce soit aux Inspirés. Il n'évoquera en aucun cas le nom de son maître ou la présence des Opalins à moins d'y être forcé. Il ne possède encore ni Gemme, ni Danseur, mais il dit qu'il suffit d'aller consulter les registres de l'Étincelle pour vérifier qu'il appartient au Cryptogramme-magicien.

En réussissant un jet de PER + Vigilance (DIF 22), on peut apercevoir de petites formes en train de gigoter sur la passerelle. Si les Inspirés n'ont rien remarqué et continuent leur route, une pluie d'œufs pourris s'abattra brusquement sur eux. Rien de dangereux, mais sans doute de quoi attaquer leur superbe.

LES SENTINELLES POUACRES, OPALINS

Ils ressemblent à des crapaud ailés, de la taille d'un gros chien. Leur peau d'un jaune noirâtre évoque la vieille banane et leur odeur nauséabonde soulève le cœur.

TAI : -2, MV : 1/9 (en vol)
5 à toutes les caractéristiques
Densité : 25, Opacité : 5
Esquive 7, Vigilance 10

Udgall gardera tout son sérieux, soupirera même un peu et marmonnera « *Je vous avais prévenus.* » Il fera de son mieux pour dissuader les Inspirés de s'en prendre aux Opalins, expliquant que « *Encore une fois, vous risquez de sous-estimer les risques d'un tel comportement.* » Les Opalins, eux, riront grassement. À priori, ils peuvent encore rester, en attendant de nouvelles victimes (à moins que la Compagnie regroupe plus de huit personnes). Mais s'ils sont attaqués, ils sauteront dans l'ombre la plus proche et rentreront aux Abysses, ne laissant derrière eux qu'une réserve d'œufs pourris.

Si les Inspirés s'attaquent aux Opalins malgré les conseils d'Udgall, l'apprenti ira rapporter les événements à son maître, qui en sera plutôt fâché mais se contentera d'en garder un léger ressentiment pour la Compagnie.

Si les Inspirés s'en prennent à Udgall, ils s'exposent à de sérieux problèmes. Ils contreviennent aux lois les plus élémentaires du Cryptogramme-magicien et Malarmel ne laissera pas passer un tel acte.

La Tour Phalène

La Tour Phalène est une construction toute simple : haute d'une douzaine de mètres, elle est composée de trois pièces rondes, une par niveau, reliée par des escaliers qui longent le mur. Le toit de la tour est conique. Des fenêtres sont percées à chaque niveau mais seules celles du dernier étage sont assez grandes pour permettre à quelqu'un de passer.

Des branches du Bois Noir, agitées de mouvements réguliers, surgissent de la paroi de la Tour, rendant le bâtiment difficile d'accès. Cette partie de l'arbre semble particulièrement vivace et c'est une raison supplémentaire pour éviter ce lieu.

La Richesse de la Tour Phalène est de 8. L'Émotion principale est la nostalgie, les Émotions secondaires sont la fierté et l'insatisfaction.

Chaque nuit, la Tour Phalène semble entourée d'un nuage de tâches lumineuses semblables à de petits



papillons. Avec le crépuscule qui se dégage du Bois Noir, ces lueurs ont un aspect encore plus surnaturel, un vrai ballet de lucioles enchantées au cœur de nuées ténébreuses.

Chaque nuit également, on peut apercevoir par les fenêtres de la tour des silhouettes fantomatiques : ce sont les spectres de Menueto.

Il est difficile d'entrer dans la Tour. Et plus difficile encore de s'y déplacer : la présence du Bois Noir oblige à faire un jet d'AGI + Esquive contre DIF 10 à chaque tour. Un échec implique qu'une épine s'est fichée dans le corps de l'intrus. Il perd 1 PdV et aura un malus de -6 à toutes ses actions du tour.

Il va sans dire que les dégâts infligés par l'arbre ignorent toute armure, même magique. Une réussite implique simplement un malus de -1 pour le tour (dû à l'attention nécessaire pour esquiver).

Les spectres et Menueto ne sont pas affectés par l'arbre.

Deux moyens permettent d'atteindre Menueto. Le premier est d'entrer par la fenêtre du dernier étage. Le second consiste à entrer par la porte puis à monter les escaliers, mais il faut alors faire face aux spectres.

♣ L'escalade

Extrêmement dangereuse, cette approche permet d'atteindre le dernier niveau de la tour, où se trouve Menueto, sans faire face aux spectres.

Mais les branches de Bois Noir qui sortent des parois de la Tour et qui se déplacent peuvent emprisonner ceux qui tentent de grimper. Il faut effectuer un jet de AGI + Escalade (limitant Esquive).

RÉSULTAT

16 OU MOINS : c'est un fumble. L'Inspiré est empalé par une branche sombre. Il perd immédiatement 25 PdV et doit réussir cinq jets de RÉS + Escalade contre une Difficulté de 16 pour parvenir à se maintenir en place le temps que la branche passe son chemin (chaque échec indique une perte supplémentaire de 5 PdV).

ENTRE 17 ET 25 : C'EST UN ÉCHEC. L'Inspiré est obligé de rebrousser chemin, mais, égratigné par les épines de Bois Noir, il perd 3 PdV.

26 OU PLUS : l'Inspiré parvient au sommet sans trop de dommages. Il perd 2 PdV mais atteint son but.

Une fée noire, en volant, peut atteindre le sommet. Cela lui prendra deux tours et elle devra réussir un jet de RÉS + Athlétisme contre une Difficulté de 15 pour arriver à battre des ailes assez longtemps. Si la fée noire a eu assez d'énergie pour parvenir au sommet, elle procède alors à un jet de AGI + Esquive + 5 pour entrer dans la tour en évitant l'arbre (le résultat est donné sur la table précédente).

♣ Affronter les spectres

Les cinq spectres de la Tour (les quatre Mages défunts et Torne Dupe) errent au hasard dans les trois niveaux de la Tour. Il y en a au moins un au deuxième étage, avec Menueto, les autres sont répartis aléatoirement quand les Inspirés pénètrent dans la Tour.

Un spectre attaquera automatiquement toute personne qui est dans la même pièce que lui. Il n'y a aucun moyen de ne pas être repéré, si ce n'est en utilisant le sortilège de Torne Dupe. Alors, moyennant un jet de AGI + Discrétion d'une Difficulté de 15 (un jet par personne et par spectre présent), il est possible de ne pas être détecté.

Ces créatures
légèrement
Tour en se
des livres in
Dupe pour
Leur appare
Le spectre c
chez qui te
barbe, des
Le spectre
doute mod
cée et des y
Le spectre c
beau parmi
finé et coût
veusement
Le spectre c
agé, il est v
un rictus cr

Bi
In
m
éta
+ r
(u
Ur
ni
de
dé
un
(o
en
éta

C
Le
ler
fit
sur
et
ar
de
nu
Si
toi
du
pe
un
me
de
la l

LES SPECTRES

Des créatures n'existent pas réellement. Ils sont totalement muets, légèrement translucides et un peu lumineux. Ils errent dans la tour en se livrant à un semblant d'activités (les Mages étudient les livres invisibles ou entraînent leurs Danseurs fantômes, Torne Dupe poursuit des ombres ou pose des pièges imaginaires).

Leur apparence dépend du souvenir qu'ils ont laissé à Menueto. Le spectre d'Iric Festal a l'apparence d'un vieil homme souriant chez qui tout semble blanc : une tunique sobre, une longue barbe, des cheveux en bataille...

Le spectre de Vershanopim semble d'origine étrangère, sans doute modéhenne. Il a de long cheveux bruns, une peau foncée et des yeux larges et sombres. Il paraît préoccupé et pensif. Le spectre de Jurangond semble avoir la quarantaine, un vieux visage parmi tant d'autres. Il porte un costume de cour, plutôt raffiné et coûteux. Il a l'air perpétuellement inquiet et regarde nerveusement autour de lui.

Le spectre de Dradonus apparaît très sombre et torturé. Plutôt âgé, il est vêtu d'un long manteau noir. Il affiche constamment un rictus cruel et dément.

Bien sûr, les spectres ne sont pas le seul danger : les Inspirés devront éviter les branches à chaque tour mais de plus, pour arriver à trouver un chemin d'un étage à un autre à travers les branches, un jet de PER + Chasse contre une Difficulté de 15 est nécessaire (un jet suffit pour toute la Compagnie).

Un total de quatre tours est nécessaire pour parvenir au deuxième étage. Un tour pour franchir le rez-de-chaussée (qui n'est plus qu'une salle vide et dévastée), un autre tour pour monter au premier, un tour encore pour traverser le premier étage (occupé par une vieille salle d'étude décrépie) et enfin un dernier tour pour atteindre, au dernier étage, l'ancienne chambre d'Iric Festal.

Capter Menueto

Le Danseur n'est pas très réticent. Il se laissera facilement attraper par n'importe quel Inspiré (il suffit de battre une Difficulté de 12). Le problème est surtout de faire face, en même temps, aux spectres et à l'arbre. Une fois Menueto capturé, les spectres arrêteront d'attaquer les intrus et se contenteront de vagabonder dans la tour. L'arbre, par contre, continuera ses mouvements.

Si Laliana est présente et si on lui a expliqué l'histoire de Menueto, elle suggérera d'effacer la mémoire du Danseur pour calmer sa tristesse et soulager sa peine. Elle jouera au cistre un morceau lent et grave, un requiem fait pour apporter le repos à l'âme des morts. L'écharde de Bois Noir ressortira lentement de la poitrine du Danseur. Gageons qu'un Inspiré aura la bonne idée de l'extraire. Par la plaie ainsi formée,

COMBATTRE LES SPECTRES

Les spectres n'ont pas vraiment de caractéristiques réelles (TAI : 0 pour les Mages, -1 pour Torne Dupe).

À chaque tour où ils combattent, ils donneront toujours l'apparence d'utiliser des sorts compliqués (et leurs Danseurs fantômes dégageront des étincelles correspondantes) mais ils n'ont en fait qu'une attaque, une puissante décharge électrique. Leur base pour toucher est 15 et les dégâts sont de 1d10 + MR (ou 2d10 + 5 + MR si la cible porte une armure métallique).

Leur base de défense est 15 mais le seul moyen de les dissiper est de leur causer 10 points de dégâts magiques ou 20 points de dégâts physiques en un seul coup. Alors le spectre se dissipe sans laisser de traces.

Menueto en est immédiatement averti et il entame la danse pour le remplacer, un quart d'heure après.

un sang noirâtre s'écoulera un moment, puis l'humeur mélancolique disparaîtra. Menueto a perdu la Mémoire des Âmes et ne pourra plus invoquer de spectres, mais il a aussi retrouvé sa bonne humeur, il bondira gaiement et entamera un quadrille endiablé. Ainsi, le Danseur oubliera tout son passé, mais sa Mémoire sera aussi divisée par deux. Il restera malgré tout un Danseur exceptionnel.

Si un des Inspirés est un Accordé du cistre, alors il pourra accompagner Laliana. L'œuvre sera alors plus efficace et la Mémoire de Menueto sera seulement réduite de 10 points.



Final

Beaucoup de portes sont ouvertes dans ce scénario et il reste à voir comment la Compagnie va les refermer.

Menueto

Si le Danseur n'a pas été guéri, il frappera encore et encore. Espérons qu'un Inspiré finira par mettre fin à sa malédiction.

Malarmel

Il lui faut un coupable pour ne pas perdre la face. Les Inspirés progresseront sans doute plus vite que lui dans cette affaire, mais ils devront tôt ou tard

EXPÉRIENCE

Chacun des accomplissements suivants rapporte à chaque Inspiré deux points d'Expérience (ou un seul point s'il n'y serait parvenu sans aide) :

- Comprendre la mort de Dradonus (et la relier à celles de Jurangond et Vershanopim)
- Libérer Laliana de la caverne du Putride
- Démanteler la Confrérie de l'Ordre Droit à Lorgol
- Capturer Menueto dans la Tour Phalène
- Penser à un moyen de délivrer Menueto de son désespoir

Chacun des accomplissements suivants rapporte un point d'Expérience à chaque membre de la Compagnie :

- Tuer Marcus Bon-Trait
- Assister Malarmel dans la découverte de la vérité
- Régler la situation de Laliana vis-à-vis du Cryptogramme-magicien
- Régler la situation de Torne Dupe vis-à-vis du Cryptogramme-magicien
- Rester en bons termes avec le Mage Souvyll (notamment en lui donnant Menueto)

Soustrayez de ce total un point pour chaque PNJ majeur (Souvyll, Torne Dupe, Malarmel, Fandor Dim et Laliana) qui a de bonnes raisons d'en vouloir aux Inspirés à la fin du scénario.

En fonction des performances individuelles, vous pouvez ajouter un ou deux points au total de chaque Inspiré.

rendre des comptes. Les situations de Torne Dupe et Laliana devront être réglées.

Torne Dupe

Il est prêt à assumer une partie (mineure !) de responsabilités dans le décès de Jurangond. Les Inspirés pourront servir d'intermédiaires. L'affaire pourrait se régler avec une simple interdiction d'Emprise pour quelques mois... ce qui pourrait forcer Torne Dupe à engager des apprentis pour l'aider dans son travail.

Fandor Dim

Si les Inspirés lui ont promis de l'argent ou des services, il sera prompt à leur rappeler leurs dettes. Laliana pourra sans doute intervenir car il lui reste, cachées dans Lorgol, de grosses économies. De plus, Fandor Dim pourra, si nécessaire, offrir une issue, illégale mais salvatrice, aux problèmes de

Torne Dupe et Laliana. Bien sûr, si cela implique de s'opposer au Cryptogramme-magicien, le prix pourrait être prohibitif.

Souvyll

Alors que l'Obscurantiste sera prêt à rompre son marché avec les Inspirés s'il imagine un moyen de récupérer Menueto, il n'admettra jamais que les Inspirés puissent en faire autant. S'ils décident de garder Menueto pour eux, ils se seront fait un ennemi puissant.

Si Laliana est devenue leur alliée, Souvyll se débrouillera pour la dénoncer à Malarmel et pour impliquer les Inspirés dans cette affaire.

Si les Inspirés jouent franc jeu et s'ils le demandent, Souvyll pourra au contraire utiliser son influence pour faire discrètement accepter Laliana au sein du Cryptogramme-magicien.

Laliana

Vu sa situation, l'Harmoniste préférera vraisemblablement quitter Lorgol pour aller débusquer les Frères de l'Ordre Droit ailleurs dans Urguemand. Mais, même si elle ne l'avouera pas franchement, jamais elle n'oubliera la dette qu'elle a envers la Compagnie.

Si Marcus Bon-Trait est en fuite, elle le poursuivra. Sa situation vis-à-vis du Cryptogramme-magicien est bien sûr son plus grave problème, mais elle n'a pas peur d'être une renégate. Elle ne songera pas d'elle-même à demander à Souvyll de régulariser sa situation.

La Confrérie de l'Ordre Droit

La Confrérie de l'Ordre Droit est rongée par la présence d'agents du Masque et c'est un bon moyen de faire intervenir des Harmonistes corrompus, comme par exemple Egon Garnemis, le farfadet corrompu du scénario des Cahier Gris.

Ce groupe n'est pas uniquement composé d'humains et de saisonins au service du Masque. À travers tout Urguemand et la Province Liturgique, un petit réseau de fidèles se voue sincèrement à la destruction de toute forme d'art, pensant ainsi purger le mal qui ronge les royaumes. La lutte contre cette Confrérie et contre sa récupération par le Masque est une quête de longue haleine.





Deuxième
livre

Le Cahier
des Mages



1 ~ Obédiences

her collègue,

J'ai bien reçu votre lettre et je vais tenter de répondre à vos questions par la présente. Il est particulièrement compliqué de décrire les relations entre nos trois obédiences au sein du Cryptogramme-magicien. Cela reviendrait à écrire un traité de religions, mâtiné de sciences politiques et d'occultisme. Encore aujourd'hui, les rivalités et les alliances entre nos trois grandes « familles » sont au cœur de nos principales préoccupations. Il ne se passe pas une journée sans qu'une obédience accuse l'autre d'abus de pouvoir, de trahison ou même de félonie. L'une des tâches les plus compliquées de l'Invisible-Demeure est de faire en sorte que l'Ordre n'explose pas en une guerre fratricide entre les obédiences. Certains d'entre nous vont même jusqu'à organiser des tournois d'Emprise afin d'évacuer les tensions entre nos « familles ».

Cette opposition est compréhensible. Nous fabriquons trois manières opposées d'envisager l'Emprise, le rapport au Danseur, et surtout, la vie. Trois obédiences, trois visions du monde. Tel est l'un des principes fondateurs de notre Ordre. Cette perception différente de l'Harmonde est principalement due à la différence profonde de rapports que nous instituons avec les Danseurs. En effet, le mortel tisse une relation qui touche à l'intime, au plus profond de son être puisqu'il s'agit de mettre en résonance sa Flamme ou bien sa Gemme greffée, avec la partie « inspirée » du Danseur. Cette relation produit manifestement des effets sur le caractère, la mentalité et les idées du Mage comme la réciproque est également vraie. Il peut arriver qu'un Danseur ressent les émotions et les idées de son maître. Cette résonance a été baptisée très tôt le Trait. En effet, les premiers Mages ressentirent cette relation comme un trait entre eux, leur Danseur et le l'Harmonde, une ligne souple, mais incassable, qui donne la direction majeure de sa vie. C'est ainsi que le Trait blanc pour les Jornistes, le Trait gris pour les Éclipsistes et le Trait noir pour les Obscurantistes apparurent.

Mais vous savez déjà tout cela. Concentrons-nous plutôt sur ce que vous ignorez. Une dernière chose avant de poursuivre : soyez le bienvenu parmi nous.

Le Jorniste

Présentation

En premier lieu, le Jorniste est un être profondément ouvert sur le monde, à l'écoute des autres et surtout altruiste. Il serait fondamentalement faut d'affirmer que les Jornistes sont nature bonne et généreuse en toute occasion. Ce qui caractérise en premier lieu le Mage du Trait Blanc est son extrême franchise qu'il applique à tout comme une doctrine. Le Jorniste porte déjà sa Gemme sur le front pour symboliser la transparence de sa magie. Par ses actes, le Jorniste affirme haut et fort qu'il est membre du Cryptogramme-magicien. Il est fier d'être ce qu'il est : l'interprète d'une magie des Danseurs, le chorégraphe d'un art du mouvement.

Un Jorniste est en général un individu qui fait passer sa propre personne après toute autre. Il vit, dans l'ordre, pour les Danseurs, le Cryptogramme-magicien, les Jornistes, et le commun des mortels. Ayant le sens du sacrifice, les Jornistes se lancent pleinement dans leurs actions et affirment leurs opinions. Ils occupent souvent des places de choix au sein de la hiérarchie du Cryptogramme-magicien car on les sait droits, rigoureux et travailleurs.

Les Jornistes font également de parfaits professeurs. Ils représentent bon nombre des Principaux et mettent la plupart du temps un point d'honneur à transmettre leur savoir. C'est le meilleur moyen que l'obédience à trouver pour préserver l'Empathie et l'intégrité des Danseurs. Le Jornisme n'est pas une voie facile et nombreux sont ses adeptes à être décriés de par l'Harmonde. Mais les Jornistes pensent être les protecteurs des Danseurs et cela représente une grosse partie de leur engagement au sein du Cryptogramme-magicien.

Un métier

Au niveau de l'Ordre, les Jornistes sont les médecins et les volontaristes du Cryptogramme-magicien. Entièrement dévoués à la Charte, prompts à obéir aux ordres, ils essaient de n'envisager que le bien de l'Ordre face à leur individualité. Plus encore, ils pratiquent, quand les gouvernements le leur permettent, une Emprise ouverte sur le monde, essayant de répondre à la détresse des mortels, soignant blessures et maladies. Certaines académies entièrement dévouées au Jornisme sont plus des hôpitaux que des écoles de magie. D'autres Jornistes préfèrent offrir ou vendre leur « art » sur les chemins, tels

des colporteurs de la magie bienfaisante du Jornisme. Enfin, certains se laissent à tisser de vrais liens amoureux avec leur Danseur et aiment à forger poèmes et arts divers exprimant la chaleur intérieure que l'Empathie peut créer en chaque mortel. Ce n'est pas pour autant que les Jornistes sont des brebis prêtes à se faire dévorer toutes crues par les obédiences. Les Jornistes ne sont pas des irresponsables lâches. Ils utilisent pour se défendre la Charte – et souvent les Corps-francs avec une certaine hypocrisie d'ailleurs –, l'autorité et la morale. Champions de la rhétorique, du phrasé et des grands discours, ils excellent aussi dans l'art difficile de la moralisation et de la contradiction. Grands discoureurs, adeptes des théories positives, ils font d'excellents leaders charismatiques et très souvent les académies sont dirigées par des Jornistes, prêts à se dévouer corps et âme à l'éducation de ses chers néophytes.

Le Trait blanc

Le rapport que le Jorniste institue avec son Danseur s'appelle l'Empathie. C'est-à-dire qu'il plonge sa psyché consciente et inconsciente au sein des émotions même du Danseur. Il cherche à partager cette vitalité enflammée que conserve le Danseur depuis sa formation au moment de l'Éclipse. Créature innocente, bercée par les émotions qu'elle touche, toujours virevoltante dans les airs, le Danseur est pour le Jorniste source de vie, de rires et d'espoir. Dans l'Empathie se forge aussi des liens d'amitié et d'amour très riches qui participent directement de la vie du Jorniste. Le Trait blanc peut être alors résumé en une conduite sereine, positive, altruiste et intuitive de la vie. La marche sur le chemin de la destinée se fait d'un pied léger et toute contradiction est une épreuve à passer, un problème à résoudre et surtout une expérience enrichissante. Tel est le Jorniste dans sa vie : complice avec son Danseur.

Confidences jornistes

☞ Parmi les Jornistes, on peut signaler un courant influent appelé les Plumes angéliques. Ces Mages blancs dévouent leur vie à la recherche des mystérieux Danseurs ailés. Ils pensent qu'ils pourraient décupler de manière incroyable l'influence de l'Emprise dans l'Harmonde. Plus encore, ils pourraient détenir le secret de l'Éclipse et même celui du crépuscule qui s'étend sur l'Harmonde.

☞ On raconte que certains groupuscules jornistes vouent une sorte de dévotion aux Danseurs. Ils

seraient menés par un Mage ayant poussé si loin sa relation Empathique avec son Danseur que leurs deux esprits auraient fusionné en une entité de chair et d'Éclat. On appelle cet être aux pouvoirs immenses le Chakral. Ce « miracle » n'a jamais été reconnu par les hautes instances du Trait blanc car il semblerait malheureusement que la philosophie du Chakral n'a plus grand chose à voir avec le dogme jorniste. Les paroles de l'entité tiennent en une seule phrase : « Laisse parler l'Éclat. » Personnage étrange et rejeté de ses pairs, le Chakral intéresse beaucoup Éclipsistes et Obscurantistes qui voient en lui une forme d'accomplissement éventuel. Du côté des Inspirés, on pense que le Chakral est en fait un Génie qui a un message à faire passer. Il veut, selon certains, affirmer la volonté de l'Éclat et l'héritage de l'Éclipse. D'autres pensent qu'il s'agit en fait d'un Danseur ayant pris le contrôle de son « maître ». Dans tous les cas ces perspectives sont terrifiantes.

☞ Selon des sources relativement sûres, les Hauts Mages jornistes seraient en train d'installer des fidèles du Trait blanc à tous les postes importants de l'éducation de l'Emprise au sein du Cryptogramme-magicien. Les Jornistes œuvrent en effet dans l'ombre pour posséder le monopole absolu de l'enseignement en matière d'Emprise. Il ne s'agit pas réellement d'un coup d'état mais plutôt d'une subtile manipulation visant à imposer la doctrine jorniste comme la seule et unique par le biais de la formation des jeunes Mages.

La Corruption

Nombreux sont ceux qui pensent, à tort, qu'un Jorniste ne se rapprochera jamais de la Perfidie ou de la Ténèbre. Il existe des Mages du Trait blanc corrompus et leur semblant d'innocence ne les rend que plus dangereux. Par contre, les Jornistes vivent très mal leurs liens avec le Masque ou l'Ombre et leur esprit est souvent le théâtre d'une lutte sans fin.

Les Jornistes perfides pousseront la vérité et la franchise qui les caractérisent jusqu'à un niveau d'aberration délirante. Ils deviennent des quêteurs d'une vérité absolue, passant par la torture ou la manipulation pour imposer autour d'eux leur vision des choses. Un Jorniste pervers extrapolera son altruisme jusqu'à vouloir tout régir autour de lui : c'est sa manière de faire qui est la bonne, indiscutablement !

Les Mages blancs corrompus par la Ténèbre se sentiront fascinés par leurs nouvelles découvertes concernant les Démons. Un Jorniste conjurateur voudra appliquer une vision plus vicieuse de l'Empathie. Il cherchera à pénétrer son esprit par de petits jeux sadiques qui le pousseront à s'exprimer émotionnellement.

Sans toutefois prendre la direction du Supplice, le Jorniste installera une relation plus malsaine et plus ambiguë avec son Danseur. Ces Mages corrompus sont toutefois les plus rares de tout l'Ordre. Ceci pour la simple raison qu'il n'est possible d'engranger des points de Perfidie qu'accidentellement – sauf cas extrêmes –, alors que les points de Ténèbres sont en relation étroite avec la pratique de la Conjuración.

L'accoutumance

Contrairement à leurs confrères, nombreux sont les Jornistes qui sont conscients du problème de l'accoutumance à l'Éclat. D'ailleurs, ceux-ci le vivent très bien et l'acceptent comme un état de fait indissociable à la pratique de l'Empathie. La plupart des Mages du Trait blanc sont donc en état d'accoutumance volontaire et consciente vis-à-vis de leurs Danseurs.

Toutefois, il en est autrement des objets ou lieux riches en Éclat. Les Jornistes aiment assez peu utiliser ces Reliques ou Vestiges et apprécient d'autant moins l'accoutumance envers ces sources d'Éclat. C'est pour cette raison que les Mages blancs préfèrent éviter toute source d'Éclat puissante en dehors de leur Danseur. Ceux-ci pensent d'ailleurs qu'il existe une forme de parasitage entre les Émotions de l'Éclat et qu'elle est nuisible à leur pratique de l'Emprise.

INTERACTIONS

Éclipsistes : ils sont égoïstes et avides de pouvoir. Il faut toujours se méfier de la parole d'un Mage du Trait gris, surtout si c'est un farfadet...

Obscurantistes : nous nous demandons sans cesse comment le Supplice peut aboutir à la magie. Les Mages noirs n'ont plus grand chose à faire au sein du Cryptogramme-magicien, même si leur aide peut se révéler très précieuse lorsqu'il faut en venir aux mains.

Le Cryptogramme-magicien : l'Ordre est une bénédiction de l'Harmonie. Il serait impossible de concevoir la pratique de l'Emprise sans l'existence du Cryptogramme-magicien et de ses Censeurs pour faire appliquer ses lois.

La Menace : elle est incarnée aussi bien par la Perfidie que par la Ténèbre. Nous faisons tout pour la combattre et nous nous rangeons la plupart du temps aux côtés des liturges pour combattre la Conjuración.



Sorts jornistes

Appeler une monture

OBÉDIENCE : JORNISTE

SEUIL : 10

PORTÉE/ZONE D'EFFET : 1 KILOMÈTRE/1 MONTURE

DURÉE : INSTANTANÉE

DANSE : 5 TOURS

Le Jorniste appelle à lui une monture quelconque. S'il en a une, c'est celle-ci qui viendra de préférence à tout autre. S'il n'en a pas, ce sera la plus proche. Le Sort ne touche ni celles qui sont déjà montées, ni celles qui sont incapables de venir. Par ailleurs, le Jorniste n'a aucun contrôle sur la nature de la créature qui répond à son appel. Ce peut très bien être, par exemple, un cheval sauvage.

Aura

OBÉDIENCE : JORNISTE

SEUIL : 10

PORTÉE/ZONE D'EFFET : PERSONNELLE/UN CERCLE DE DIX MÈTRES DE DIAMÈTRE

DURÉE : 15 MINUTES

DANSE : 1 TOUR

Les étincelles se volatilisent rapidement, ne laissant comme trace de leur passage qu'une douce lueur ambrée, de l'intensité d'un clair de lune très brillant. Celle-ci éclaire également, sans laisser aucune zone d'ombre sur une dizaine de mètres de diamètre. Au-delà de cette distance, la luminosité s'arrête net comme si une barrière invisible l'empêchait de se diffuser. Cette lumière n'est pas visible en dehors du cercle éclairé de même qu'elle n'éclaire rien en dehors de cette zone. Rien ne permet de repérer le Jorniste auteur du Sort, si ce n'est qu'il se trouve au centre exact de la zone et qu'elle le suit dans ses mouvements ; il n'est pas lui-même illuminé plus particulièrement.

Bénédictio

OBÉDIENCE : JORNISTE

SEUIL : 10

PORTÉE/ZONE D'EFFET : AU CONTACT/1 CIBLE

DURÉE : UNE TÂCHE ACCOMPLIE

DANSE : 5 TOURS

La cible du Sort est parcourue d'étincelles qui entrent en elle et lui donnent une impression d'assurance et de bien-être. Lorsqu'elle accomplit la tâche pour

laquelle le Sort a été lancé, cette impression s'intensifie, instaurant un grand calme et une immense paix intérieure dans l'esprit de la cible. Ses gestes sont plus assurés, ses mains ne tremblent plus et elle travaille extraordinairement sûrement. Le Sort lui offre un bonus de 2, plus 3 par 5 points de MR au Sort pour accomplir une tâche dont la durée ne doit pas excéder une journée, de l'aube au coucher du soleil. Certains Jornistes sont connus pour l'utiliser afin de faciliter l'agonie d'animaux ou d'hommes en fixant comme tâche de mourir sans douleur.

Eau

OBÉDIENCE : JORNISTE

SEUIL : 10

PORTÉE/ZONE D'EFFET : AU CONTACT/1 RÉCIPIENT D'UN LITRE AU MOINS

DURÉE : PERMANENTE

DANSE : 1 MINUTE

Le Jorniste fait exécuter une sarabande effrénée à son Danseur sur les rebords du récipient. Les étincelles qui retombent à l'intérieur se transforment en une eau fraîche et pure jusqu'à ce que le récipient soit plein et à concurrence de dix litres d'eau. Ce Sort est inefficace sur les gourdes, car le rebord de celles-ci est trop petit pour y faire danser le Danseur et les étincelles ne retombent pas à l'intérieur. La Confrérie du Bol, qui parcourt les déserts de Keshe pour secourir ceux qui s'y sont égarés est d'ailleurs renommée justement en raison de ce que tous ses membres portent, attaché autour du coup par une cordelette, un grand bol de bois destiné à la réalisation de ce Sort.

Mille échardes

OBÉDIENCE : JORNISTE

SEUIL : 10

PORTÉE/ZONE D'EFFET : 50 MÈTRES/1 OBJET EN BOIS

DURÉE : INSTANTANÉE

DANSE : 1 TOUR

Ce Sort couvre un objet en bois d'échardes cruelles. À moins de se protéger les mains à l'aide d'une protection métallique, elles empêchent quiconque de s'en saisir. Ces échardes font 5 points de dommages contre lesquels la protection est efficace. Si des dommages sont infligés à la personne tentant d'utiliser l'objet malgré une éventuelle protection, les échardes génèrent un malus de 5 et font un point de dommage supplémentaire par tour tant que l'objet est utilisé, jusqu'à ce qu'il soit lâché ou que les mains soient à ce point incrustées d'éclats de bois qu'elles en deviennent définitivement estropiées. Les Jornistes, qui

pensaient avoir créé une nouvelle manière de remporter un combat sans verser le sang, ont été très surpris de voir ce que les Obscurantistes sont parvenus à faire de ce Sort...

Parler aux animaux

OBÉDIENCE : JORNISTE
SEUIL : 10
PORTÉE/ZONE D'EFFET : À VUE/1 ANIMAL
DURÉE : 1 MINUTE
DANSE : 3 TOURS

Ce Sort confère à un animal le don de la parole. Il s'exprime désormais dans la langue du Mage plutôt que dans son propre langage. Cela ne lui confère pas plus d'intelligence et ne garantit en rien que son discours soit intelligible. Un chien, par exemple, n'aboierait plus mais mettrait en garde les intrus contre toute incursion dans son territoire et ferait valoir ses crocs acérés et sa méchanceté. Il pourrait aussi indiquer dans quelle direction une piste qu'il suit se dirige, voire indiquer à qui appartient une odeur, à supposer qu'il puisse désigner ou identifier la personne qui l'a émise. Les apprentis du collège de magie de la Confrérie du Bol utilisent souvent ce Sort sur des animaux de bats, qui ont fait à de nombreuses reprises la preuve qu'ils disposaient d'un vocabulaire d'insultes d'une étendue stupéfiante. On raconte que, sur la chevelure d'une méduse, ce Sort a des effets intéressants, mais peu de gens se vantent de ce genre d'exploit.

Amitié

OBÉDIENCE : JORNISTE
SEUIL : 15
PORTÉE/ZONE D'EFFET : À VUE/1 CIBLE
DURÉE : 15 MINUTES
DANSE : 5 TOURS

Les étincelles produites par le Danseur pénètrent dans les yeux du Jorniste, qui devient éminemment sympathique. La personne ciblée ne sait pas forcément pourquoi, mais il lui semble que le Mage est une personne de confiance et ressent à son égard un élan de gentillesse. Le Sort s'interrompt immédiatement si le Jorniste fait preuve d'agressivité ou de méchanceté envers son nouvel « ami ». Bien que temporaire, cet effet magique a souvent servi de point de départ à de grandes amitiés, tout à fait naturelles cette fois. Par ailleurs, il fonctionne aussi sur les animaux, qui se laisseront approcher sans crainte. Leur réaction dépend ensuite de leur nature. Un lion affamé, par exemple, n'hésitera pas — en toute amitié — à dévorer le Mage.

Bouclier d'étincelles

OBÉDIENCE : JORNISTE
SEUIL : 15
PORTÉE/ZONE D'EFFET : AU CONTACT/1 CIBLE
DURÉE : 15 TOURS
DANSE : 2 TOURS

Le Jorniste invoque une nuée d'étincelles qui, en quelques secondes, se mettent à tourbillonner jusqu'à former un grand bouclier ovale, légèrement lumineux. Ce bouclier se fixe alors au bras de la cible. Celle-ci dispose désormais d'un pavois avec cette nuance que celui-ci ne demande pas pour être manié d'avoir une FOR minimum et qu'en cas de parade réussie, il arrête automatiquement tous les dommages, ignorant les règles de parade. Par ailleurs, il ne peut être arraché par un coup bien placé, est indestructible et ne peut pas non plus être abandonné par son nouveau et très temporaire propriétaire. Certains Jornistes aiment à utiliser ce Sort pour immobiliser le bras d'arme d'un individu belliqueux qui, une fois nanti d'un grand pavois à chaque bras, est bien en peine de dégainer une arme.

Gigantisme

OBÉDIENCE : JORNISTE
SEUIL : 15
PORTÉE/ZONE D'EFFET : À VUE/1 CIBLE
DURÉE : 1 HEURE
DANSE : 15 TOURS

La cible de ce Sort se met rapidement à grandir, gagnant en poids et en taille à toute allure. Sa TAI est augmentée d'1 point, plus 1 par 5 points de MR du Sort. Les Jornistes utilisent fréquemment ce Sort pour immobiliser des créatures géantes. En effet, les êtres gagnant de cette manière plus de 2 points ou dépassant une TAI de 3 sont en général incapables de se mouvoir, leur corps menaçant de se disloquer sous son propre poids. Les géants, notamment...

Nourriture

OBÉDIENCE : JORNISTE
SEUIL : 15
PORTÉE/ZONE D'EFFET : AU CONTACT/1 RÉCIPIENT D'UN LITRE AU MOINS
DURÉE : PERMANENTE
DANSE : 1 MINUTE

Comme pour le Sort « Eau », le Jorniste fait parcourir les bords du récipient à son Danseur. Les étincelles qui naissent de ses déambulations tombent dedans

et se métamorphosent en nourriture. Le Mage n'a aucun contrôle sur ce qui apparaît, mais il peut être sûr que le plat ainsi généré comprendra une viande étrange au goût inconnu, des légumes verts de forme inhabituelle et sera encore fumant. Il suffit à nourrir deux personnes affamées. La Confrérie du Bol est à l'origine de ce Sort, dont elle fait un usage intensif dans les quartiers les plus misérables des grandes villes keshites afin d'y distribuer des repas chauds aux nécessiteux.

Parler aux plantes

OBÉDIENCE : JORNISTE

SEUIL : 15

PORTÉE/ZONE D'EFFET : À VUE/1 PLANTE

DURÉE : INSTANTANÉE

DANSE : 10 MINUTES

Le Jorniste confère à une plante le don du langage. Celle-ci s'exprime désormais dans la langue maternelle du Mage. Cependant, ne possédant aucune intelligence, son discours sera pratiquement inintelligible et essentiellement composé de sentiments ou de concepts très généraux. Un arbre pourrait par exemple donner la direction du vent, évoquer la fatigue de ses racines et une impression de sérénité imperturbable. S'il a été le témoin d'un acte qui l'a, d'une manière ou d'une autre, affecté, il pourra aussi en faire part. Ainsi, il pourrait indiquer si un bûcheron a abattu un autre arbre près de lui, à supposer que celui-ci l'ait gêné. En revanche, il est incapable de désigner quelqu'un en particulier, à part une personne qui aurait personnellement pris soin de lui – ou lui aurait nuit – sur de très longues périodes.

Récolte fantastique

OBÉDIENCE : JORNISTE

SEUIL : 15

PORTÉE/ZONE D'EFFET : 1 KILOMÈTRE/1 ZONE D'1 KILOMÈTRE DE RAYON

DURÉE : UNE SAISON

DANSE : 1 HEURE

Le Jorniste enchante une zone afin que celle-ci donne une récolte hors normes. Cette zone doit être cultivée et le Sort ne peut être employé afin de faire pousser des plantes qui ne pourraient pas, dans des conditions normales, croître dans l'environnement choisi : il est impossible de faire naître un champ dans un désert, par exemple, à moins de l'irriguer et de faire en sorte que même sans le Sort, il soit susceptible de produire autre chose que du sable. La récolte ainsi enchantée sera, en volume, dix fois supérieure

à ce qu'elle aurait normalement dû être et d'une qualité exceptionnelle. L'oasis où est établie la Confrérie du Bol est connue pour n'être jamais la victime des disettes qui frappent épisodiquement l'Harmonde et du reste fournit fréquemment des denrées à toute la région lors de telles périodes.

Créer un familier

OBÉDIENCE : JORNISTE

SEUIL : 20

PORTÉE/ZONE D'EFFET : AU CONTACT/1 ANIMAL

DURÉE : PERMANENTE/JUSQU'À LA MORT DE L'ANIMAL OU DU MAGE

DANSE : 6 HEURES

Ce Sort transforme un animal normal (pas une Excellence, par exemple) en familier. Cette créature n'a pas besoin d'être dressée, elle est désormais l'ami le plus sûr du Mage et lui obéit avec une confiance parfaite, même si elle reste capable de l'avertir que ce qu'il entreprend est dangereux ou présente un risque. Le Mage comprend instinctivement ce que pense son familier et réciproquement, quelle que soit la distance qui les sépare l'un de l'autre. L'animal peut être de n'importe quelle taille, même si les créatures les plus petites ont souvent la préférence dans la mesure où elles sont plus faciles à dissimuler. L'animal obtient par ailleurs de voir son cycle de vie ralenti ou accéléré de sorte qu'il ne s'éteindra pas avant son maître, même si son espèce n'avait pas une espérance de vie suffisante pour cela. Le lien entre le Mage et son familier est cependant partagé. Si l'un des deux venait à mourir, le second serait très affecté, pouvant même aller jusqu'à se suicider. On ne peut malheureusement avoir qu'un seul familier à la fois.

Enchantement naturel

OBÉDIENCE : JORNISTE

SEUIL : 20

PORTÉE/ZONE D'EFFET : PERSONNELLE/1 ZONE DE NATURE

DURÉE : 1 JOURNÉE

DANSE : 1 HEURE

Les étincelles qui naissent de cette Danse très complexe confèrent au Jorniste un instinct de survie exceptionnel dans la nature (c'est-à-dire par exemple dans une forêt, une savane ou un désert mais pas en ville ou dans une campagne cultivée). Le Mage dispose pour la durée du Sort d'un niveau 7 dans les compétences suivantes : Camouflage, Chasse, Discrétion, Herboristerie, Survie, Zoologie. S'il en disposait déjà à un score égal ou supérieur, il dispose désormais d'une spécialité correspondant à la zone où il se trouve.

ESPION JORNISTE

Joyeux et sociable, vous inspirez la confiance. Bon vivant et drôle, vous respirez la bonhomie. Les gens vous aiment et font appel à vous quand ils ont des problèmes. Pour eux, vous êtes un ami de la famille, un soutien précieux, un allié fidèle.

Mais vous n'êtes pas aussi généreux qu'ils peuvent le croire. En fait, vous informez le Cryptogramme-magicien sur les faits et gestes de vos patients. Confident de tous, vous vous empressiez de rapporter les moindres détails dans des carnets que vous utiliserez plus tard. Non, vous n'êtes pas un naïf guérisseur : vous êtes un guerrier de l'ombre et votre arme de pointe est la confiance. Tout dans votre apparence est calculé : votre embonpoint prouve à tous que vous manquez d'entraînement physique, votre sourire désarmant semble indiquer que vous n'avez que de bonnes intentions. Personne ne pense que vous pouvez être une menace : ils ont tous tort.

Origine : Urguemand
Peuple : humain
Sexe : masculin
Âge : 32 ans
Taille : 1 m 78 (TAI 0)
Poids : 88 kg
MV : 3

CARACTÉRISTIQUES

Flamme : 1/0

Corps : 1/0
 Bonus de Corps : +1
 AGilité : 6
 FORce : 6
 PERception : 7
 RÉSistance : 6

Esprit : 1/0
 Bonus d'Esprit : +1
 INTelligence : 9
 VOLonté : 7

Âme : 1/0
 Bonus d'Âme : +1
 CHARisme : 9
 CRÉativité : 3

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

ART : -
 EMP : 9
 MÊL : 6
 TIR : 6
 PdV : 49
 SBG : 16
 SBC : 24
 BD : 0

Points d'Héroïsme : 2
Pouvoir de la Flamme : aucun
Perfidie : 0
Ténèbre : 0

COMPÉTENCES :

Épreuves : Arme : bâton ferré 6, Esquive 6, Premiers soins 5, Vigilance 5.

Maraude : Chasse 2, Discrétion 7, Fouille 3, Intrigue 5, Poisons 5.

Société : Baratin 5, Diplomatie 5, Éloquence 6, Étiquette : mages 5, Us et coutumes : Urguemand 9.

Savoir : Alphabet : Armgarde 5, Chirurgie 5, Herboristerie 5, Langue : urguemand 9, Langue : keshite 2, Médecine 5.

Occulte : Connaissance des Danseurs 7, Cryptogramme-magicien 5, Harmonie 2, Résonance : jorniste 7.

Avantages et Défauts

Famille reconnue, Danseur indépendant, Danseur doué

Combat

Initiative : 14, bâton 16
 Attaque au contact : bâton 15
 Esquive : 12
 Parade : bâton 15
 Défense à distance : 6

Arme(s)

| Arme | Init. | Att. | Déf. | Dom+BD | TAI |
|-------------|-------|------|------|--------|-----|
| Bâton ferré | +2 | +2 | +2 | +4 (C) | +1 |

Armure

Cuir
 Partielle Malus -1, Prot. 3

Magie

EMP : 9
 Résonance : 7, Connaissance des Danseurs : 7
 POT Emprise : 19

Danseur Mémoire Bonus Empathie Endurance d'Emprise

| Danseur | Mémoire | Bonus | Empathie | Endurance |
|---------|---------|-------|----------|-----------|
| Zunith | 24 | +2 | 8 | 6 |

Citation typique :

« Et ça fait mal quand j'appuie ici ? Hmm, je vois... rien de grave. N'y pensez plus, je vais vous soigner en quelques instants. Ne vous inquiétez pas, ça ne fera pas mal. Parlez-moi plutôt de cette mission que Sire Boromion vous a confiée. C'est en rapport avec la flotte liturge, n'est-ce pas ? Ce n'est pas dangereux, j'espère. »



Ensemencer

OBÉDIENCE : JORNISTE

SEUIL : 20

PORTÉE/ZONE D'EFFET : À VUE/1 CIBLE

DURÉE : INSTANTANÉE

DANSE : 10 MINUTES

Le Jorniste rend un être fertile et porteur de vie. Si c'est une femelle mammifère, elle est enceinte (cela fonctionne aussi sur les hommes ou les saisonins). Si c'est un autre type de créature, elle pond ses œufs, entame le processus de scissiparité, et ainsi de suite. Le Jorniste ne contrôle pas la nature du père et peut aussi bien créer un demi-saisonin qu'un homme en utilisant ce Sort sur une femme humaine, par exemple. Le Sort ne fonctionne pas sur ce qui ne peut créer la vie (ainsi, un mammifère mâle ne pourrait pas être ciblé).

Faire pousser une plante

OBÉDIENCE : JORNISTE

SEUIL : 20

PORTÉE/ZONE D'EFFET : AU CONTACT/UNE PLANTE

DURÉE : INSTANTANÉE

DANSE : 15 TOURS

Le Jorniste fait pousser une plante jusqu'à sa pleine maturité. Celle-ci l'acquiert instantanément, même si elle n'était qu'une graine. Le sol n'a pas besoin d'être spécifiquement fertile, elle le défoncera aussi loin qu'il le faut pour y ancrer ses racines. Bien entendu, s'il n'est pas adapté à elle, elle mourra à plus ou moins courte échéance. Le Sort n'a pas de limite de volume, il peut donc aussi bien affecter un chêne qu'un brin d'herbe. Indépendamment de son utilité en agriculture, on connaît de nombreux exemples d'utilisation ingénieuse qui permirent de fermer une porte définitivement ou de faire s'effondrer des édifices.

Repousser un Démon

OBÉDIENCE : JORNISTE

SEUIL : 20

PORTÉE/ZONE D'EFFET : À VUE/1 DÉMON

DURÉE : 1 MINUTE

DANSE : 1 TOUR

Ce Sort est peu utilisé car le Danseur risque sa vie en le lançant. Il doit en effet s'approcher dangereusement près du Démon que le Mage souhaite repousser pour l'arroser d'étincelles. Cependant, si la petite créature y parvient, le Démon ne peut plus supporter d'être vu par le Jorniste. Il est envahi d'une panique insoutenable dès que le regard de celui-ci

se pose sur lui et doit fuir aussi vite que possible à moins de réussir un jet de VOL contre DIF 25.

Détruire un Démon

OBÉDIENCE : JORNISTE

SEUIL : 25

PORTÉE/ZONE D'EFFET : À VUE/1 DÉMON

DURÉE : 15 TOURS

DANSE : 5 TOURS

Les étincelles qui envahissent le regard du Jorniste confèrent à celui-ci de détruire les Démons. Il suffit qu'il pose ses yeux sur l'un d'entre eux pour que celui-ci perde 5 points de Densité par tour tant que le regard pèse sur lui.

Guérison absolue

OBÉDIENCE : JORNISTE

SEUIL : 25

PORTÉE/ZONE D'EFFET : AU CONTACT/1 CIBLE

DURÉE : INSTANTANÉE

DANSE : 5 TOURS

Le Jorniste guérit une cible. Celle-ci est complètement soulagée de toutes les conséquences d'une maladie, d'une blessure ou de tout autre handicap ayant une cause physique — c'est-à-dire pas magique, entre autres — unique. Un blessé souffrant de gangrène pourra ainsi être soigné de la gangrène ou de la blessure, mais pas des deux, puisque les origines sont différentes, infection dans un cas, blessure dans l'autre. Cela n'interdit pas, bien sûr, de jeter plusieurs fois le Sort. Le Sort peut être utilisé même lorsque l'origine du handicap a disparu : il éliminerait les dommages internes dus à un coup critique même après que la blessure ait guéri, par exemple.

Résurrection jorniste

OBÉDIENCE : JORNISTE

SEUIL : 25

PORTÉE/ZONE D'EFFET : AU CONTACT/1 MORT

DURÉE : PERMANENTE

DANSE : 1 HEURE

Le Jorniste peut ressusciter un cadavre de moins d'un jour. Celui-ci revient à la vie en pleine possession de ses moyens, guéri des éventuelles blessures qui l'ont abattu. Le Mage peut pratiquer ce rituel sur un Inspiré, mais doit le faire immédiatement après qu'il ait été tué, sous peine de le priver de sa Flamme ; dans ce cas, le corps ne revient pas à la vie.

Soulager d'une malédiction

OBÉDIENCE : JORNISTE

SEUIL : 25

PORTÉE/ZONE D'EFFET : PORTÉE DU REGARD/1 EFFET MAGIQUE NÉFASTE

DURÉE : INSTANTANÉE

DANSE : 1 HEURE

Le Jorniste lève un effet magique néfaste, né de l'Emprise, qui pesait sur une personne. Si la victime était ciblée par un Sort d'un niveau supérieur, né de la Chorégraphie par exemple, le Sort ne prendra effet que si le Jorniste emploie des moyens d'une ampleur similaire : si le Seuil était supérieur à 25, c'est celui du Sort qui doit être levé qui remplace celui de « Soulager d'une malédiction ». Si la Chorégraphie a été employée, il devra lui aussi l'utiliser pour lever l'effet magique ciblé. Si le Sort réussit, le Sort d'origine cesse définitivement de produire ses effets. Mais cela n'interdit pas à la cible d'en être de nouveau victime.

Tonnerre et foudre

OBÉDIENCE : JORNISTE

SEUIL : 25

PORTÉE/ZONE D'EFFET : 1 KILOMÈTRE/1 CIBLE

DURÉE : INSTANTANÉE

DANSE : 15 MINUTES

Le Jorniste appelle à lui une tempête. Celle-ci se déclenche avec une violence inouïe, saccageant tout sur son passage. Le Mage peut, s'il le souhaite, en contrôler certains paramètres et la rendre moins violente ou surtout, c'est d'ailleurs pour cela que le Sort fut créé, faire s'abattre la foudre sur une cible. Celle-ci est touchée automatiquement et meurt instantanément.



L'Éclipsiste

Présentation

Le Trait gris, la vision neutre, détachée de l'Emprise, voilà ce qui caractérise les Éclipsistes. Fondateurs

par nécessité du Cryptogramme-magicien, les Éclipsistes en sont aujourd'hui les Mages les plus éloignés. En effet, le Trait gris forge une vision assez libre de la vie et centrée sur l'individu. Les Éclipsistes se reconnaissent mal dans des structures étouffantes, trop administratives où la liberté individuelle est brimée par les conventions et les règles. Bien que fondateurs de la Charte, ils ont quelques difficultés à en respecter toutes les explications de textes construites à posteriori par les autres Mages.

L'Éclipsisme est par nature le côté pratique et intéressé de la magie. Les Mages du Trait gris ne font pas de l'Emprise pour une quelconque raison mystique ou un idéal de vie qu'ils se sont fixé. Non, les Éclipsistes pratiquent la magie des Danseurs parce qu'elle leur est utile et qu'ils se servent concrètement de ses effets.

Les Éclipsistes ont une vision beaucoup plus ouverte que leurs confrères sur les possibilités qu'offre l'Emprise. Nettement moins fanatisés dans une doctrine étriquée, ils ont une approche naturelle et franche avec leur Danseur. Il en résulte une magie pragmatique, adaptée aux besoins quotidiens et beaucoup plus intuitive. Lorsque vous demandez à un profane de l'Harmonie comment il voit la magie, il vous donnera inconsciemment l'Éclipsisme comme exemple car c'est, dans l'Harmonie, la magie la plus abordable par tout un chacun.

De nature, les Mages gris sont des individualistes qui n'aiment à s'entourer des leurs confrères que pour monter des projets d'une envergure toujours plus grande. Les Éclipsistes sont des comploteurs par essence et ils aiment par-dessus tout l'aspect politique du Cryptogramme-magicien.

Un métier

Dans l'Ordre, les Éclipsistes jouent un rôle ambigu. Souvent diplomates, médiateurs entre les Jornistes et les Obscurantistes, ils peuvent être très ambitieux et ils aiment à revendiquer souvent les postes de pouvoir et de direction. Peut-être est-ce dans ces lieux de puissance qu'ils peuvent plus librement exercer leur libre-arbitre. D'autres comme les Jornistes pensent qu'au contraire, ces postes demandent une très grande responsabilité et donc enserrant le choix personnel dans une résille de dévouement et de sacrifices particulièrement serrée.

Les Mages gris sont aussi, de part leur nature de chercheurs, les grands mystiques de l'Ordre. Ils plongent avec délice dans les joutes oratoires et magiques sur la nature des Danseurs, de leur résille ou bien de leur sang. Leur regard neutre leur est très utile pour atteindre un niveau de compréhension supérieur aux autres Mages.

Contrairement à un Obscurantiste, et encore moins à un Jorniste, un Éclipsiste ne fera que rarement une profession à plein temps de ses pouvoirs. Très souvent, un Éclipsiste tirera parti de l'Emprise pour exercer une fonction dans la société « civile » de l'Harmonde. Ceux-là sont alors toujours aussi fidèles au Cryptogramme-magicien mais se sentent moins concernés par ses règles strictes et austères. À l'opposé, il existe un grand nombre d'Éclipsistes complètement dévoués à la cause et qui consacrent entièrement leur vie à l'Ordre.

Le Trait gris

Le Trait gris est celui de la liberté individuelle mais aussi de la maîtrise technique de la Danse et de l'Emprise, du détachement et de l'analyse. Il est nullement question d'Empathie, d'accord ou bien de contrôle tyrannique de son Danseur ; il faut au contraire être le plus détaché afin de pratiquer la meilleure des Danses. Le Trait gris est celui de la maîtrise technique, de l'excellence de la pratique, du talent appris et développé. Les Éclipsistes préfèrent entraîner leur Danseur afin d'atteindre la perfection du mouvement, de la danse et de l'effet magique. L'Impulsion est avant tout un entraînement, une mécanique qui se doit d'être apprise et comprise par le Mage et le Danseur. Cette compréhension s'étend aussi à la théorie magique. Les Éclipsistes sont les théoriciens et les savants de l'Emprise. Ils aiment à étudier les phénomènes magiques et à en tirer les lois pour améliorer la pratique.

Confidences éclipsistes

⚡ Ainsi, il n'est pas rare de voir plusieurs Éclipsistes former une compagnie et partir à la quête d'un des mystères de l'Harmonde. La quête la plus difficile entreprise par un groupe assez important d'Éclipsistes est celle de la recherche du Centresprit. Sorte d'absolu de tout Éclipsiste, le Centresprit est le lieu par excellence du Trait gris.

⚡ Les Éclipsistes ont bien tenté d'étouffer la trouble affaire provoquée par Lershwin (cf. Les Chroniques des Crépusculaires) il y a quelques années, mais en vain. Tout le monde aujourd'hui connaît les plans de ce farfadet manipulateur qui voulait offrir la magie au peuple de l'Harmonde, la rendre accessible à tout un chacun. Ce que peu de gens savent, c'est que le projet est encore en marche et qu'un groupe de fervent adeptes de Lershwin suivent ses traces et tentent d'accomplir son œuvre.

⚡ Passés maîtres dans l'art de l'intellectualisation de l'Emprise, les Éclipsistes sont ceux qui pratiquent le plus d'expérimentations magiques extravagantes. Certaines académies regorgent de Mages essayant par exemple de développer un moyen pour garder en vie un cerveau malgré la mort de son ancien hôte. Les Éclipsistes ont lancé dans la nature de nombreuses créations dont ils ne sont pas très fiers et, aujourd'hui, ils se mordent les doigts en entendant des rumeurs de monstres dévastant des villages entiers.

La Corruption

Les Mages du Trait gris sont perpétuellement sur le fil du rasoir. Ils sont des proies plus faciles pour le Masque car ils sont constamment indécis et risquent de descendre dans la voie sombre si on leur propose trop d'avantages à la clef. Les Éclipsistes ont ce défaut qui les rend faciles à appâter avec des arguments du type : plus de pouvoir, de nouveaux Danseurs, une grande maison, des livres... Le Masque sait qu'il peut jouer sur ce tableau et en profite allègrement. Lorsqu'ils sont corrompus, les Mages gris deviennent de plus en plus profiteurs et manipulateurs : plus rien ne doit être inutile et chaque moment doit apporter son lot de profit (spirituel ou temporel). L'Éclipsiste perfide aura tendance à prôner la loi du plus fort et à ne plus supporter la médiocrité. Il faut se battre pour conserver ses privilèges ; les faibles meurent et les forts les piétinent. Lorsqu'ils penchent vers l'Ombre, c'est en général par fascination pour les Démons. Les Éclipsistes aiment cette relation avec une créature qui n'agit que dans son propre intérêt et qui vend ses services à autrui. Le côté roublard, beau parleur et diplomate du Conjurateur plaît énormément aux Mages du Trait gris. Lorsque ceux-ci commencent à être affectés par la Ténèbre, ils ont tendance à développer une attitude mesquine et perverse. Les Éclipsistes ont tendance à coller de plus en plus près au comportement des Démons qu'ils manipulent.

L'accoutumance

Les Éclipsistes subissent l'accoutumance à l'Éclat comme un vrai calvaire. C'est envers le Danseur que cette dépendance est la plus dure car elle perturbe l'Impulsion. En effet, les Mages gris passent beaucoup de temps à faire comprendre à leur Danseur qu'il n'existe pas de relation dominante et que chacun - Éclipsiste et être d'Éclat - apporte ses ingrédients à l'Emprise. L'Impulsion résulte en fait de

cette conscience de dépendance réciproque entre les deux parties. L'accoutumance vient briser tout cela en faisant pencher la balance du côté du Danseur. L'Éclipsiste compense alors régulièrement en maltraitant son Danseur, ce qui est très mauvais pour l'Emprise du Trait gris.

Par contre, l'accoutumance à l'Éclat présent dans les Vestiges et les Reliques est vue comme un état de fait avec lequel il faut vivre. Toutefois, certains Éclipsistes tentent de percer à jour le secret de l'accoutumance pour pouvoir s'en affranchir par des moyens magiques.

INTERACTIONS

Jornistes : les Mages blancs perdent leur temps à pratiquer une magie d'un autre temps, une magie de contes de fée et des histoires pour enfants. Ils feraient mieux de rejoindre le clan des Éclipsistes pour découvrir ce que l'on peut vraiment faire avec l'Emprise.

Obscurantistes : les Mages noirs ont peut-être été un peu trop loin dans leur obstination à vouloir pratiquer une magie violente et efficace. Peut-être devraient-ils comprendre qu'il est nécessaire d'obtenir une relation d'égal à égal avec son Danseur.

Le Cryptogramme-magicien : nous sommes à l'origine de sa création mais nous nous y sentons trop à l'étroit désormais : son carcan est trop mince et ses Codats trop bornés. Toutefois, il faut admettre que l'Ordre est nécessaire pour une bonne intégration des Mages dans la société.

La Menace : seul le Masque représente réellement une menace. Mais nous sommes bien assez grands pour savoir quel camp choisir lorsque le besoin s'en fait sentir.



Sorts éclipsistes

Bruit

OBÉDIENCE : ÉCLIPSISTE

SEUIL : 10

PORTÉE/ZONE D'EFFET : TRENTE MÈTRES/UN BRUIT

DURÉE : 3 TOURS x MR

DANSE : 1 TOUR

Ce Sort génère simplement un son, qui peut durer aussi longtemps que le souhaite le Mage, avec cependant une limite imposée par la qualité de l'effet qu'il

a produit. Ce son peut être de n'importe quelle nature à condition que l'Éclipsiste l'ait déjà entendu et s'en souvienne. Il ne peut pas imiter la voix d'un individu qu'il n'a jamais entendu parler ou du moins pas suffisamment pour se souvenir du son de sa voix, par exemple.

Fausse monnaie

OBÉDIENCE : ÉCLIPSISTE

SEUIL : 10

PORTÉE/ZONE D'EFFET : AU CONTACT/DIX PIÈCES

DURÉE : 10 MINUTES

DANSE : 3 TOURS

L'Éclipsiste fait apparaître dans sa main une poignée de pièces, qui peuvent être de n'importe quelle valeur. Celles-ci ont toutes les apparences de l'or, mais ne ressemblent à aucune monnaie connue, même si le métal dont elles sont faites semble relativement pur. Cependant, aucun numismate, aussi averti soit-il, ne saurait en reconnaître l'origine. Certaines variations de ce Sort font apparaître le profil du Mage sur la face des pièces.

Fausse mort

OBÉDIENCE : ÉCLIPSISTE

SEUIL : 10

ZONE D'EFFET : PERSONNELLE

DURÉE : JUSQU'À CE QUE LE MAGE ARRÊTE LE SORT

DANSE : 1 TOUR

Une fois sous l'effet de ce Sort, l'Éclipsiste à toutes les apparences de la mort. Il ne respire plus, son cœur ne bat pas... Le Sort ne s'arrête que lorsque l'Éclipsiste accomplit une action qui, d'une manière ou d'une autre, révèle la supercherie. Dans l'intervalle, toutes les méthodes visant à vérifier s'il vit encore seront sans effet. On peut le mutiler, le frapper, l'asperger d'eau glacée ou bouillante, son corps réagira comme s'il n'abritait plus aucune vie. Mais dès que l'Éclipsiste fera un mouvement, émettra un bruit, l'illusion sera levée.

Pacotille

OBÉDIENCE : ÉCLIPSISTE

SEUIL : 10

PORTÉE/ZONE D'EFFET : À VUE/UN OBJET

DURÉE : 1 HEURE

DANSE : 5 TOURS

Ce Sort donne l'impression que l'objet ciblé est sans valeur. Le seul problème est que chacun perçoit un

défaut différent. L'un dira qu'il est visiblement brisé, l'autre le trouvera usé, le troisième le verra laid et sans grâce... Mais tous s'accorderont à dire que sa valeur est faible si ce n'est nulle, de l'ordre du centième de ce qu'il vaut effectivement. Cela n'interdit pas cependant à un marchand de vouloir le vendre au prix fort. Simplement, les acheteurs le prendront pour un fou et lui-même se demandera comment il a pu proposer à la vente quelque chose dont la valeur est si outrageusement exagérée.

Aveugler

OBÉDIENCE : ÉCLIPSISTE

SEUIL : 15

PORTÉE/ZONE D'EFFET : PORTÉE DU REGARD/UN ÊTRE DOTÉ DE LA VUE

DURÉE : 5 TOURS

DANSE : 2 TOURS

La cible est temporairement persuadée qu'elle a perdu la vue. En réalité, elle a juste fermé les yeux, mais elle ne le sait pas. L'une des manières de lever ce Sort consiste d'ailleurs à le lui faire remarquer. Tant qu'il fait effet, elle est considérée comme aveugle et subit un malus de -10 sur toutes ses actions.

Éclats de glace

OBÉDIENCE : ÉCLIPSISTE

SEUIL : 15

PORTÉE/ZONE D'EFFET : 10 MÈTRES X MR

DURÉE : INSTANTANÉE

DANSE : 2 TOURS

L'Éclipsiste fait jaillir de ces mains une série d'éclats de glace acérés. Ces éclats ne sont pas réels, mais leur cible en est persuadée, de sorte que les dommages apparaissent effectivement. Cette attaque occasionne 10 + MR points de dommages, contre lesquels la protection est efficace. Les Mages qui peuvent lancer ce Sort sont cependant immunisés contre ses effets (les dommages sont réduits à 0), puisqu'ils savent que ce n'est qu'une illusion, même s'ils ne peuvent se retenir d'un mouvement de recul lorsque les projectiles les touchent.

Grand maître

OBÉDIENCE : ÉCLIPSISTE

SEUIL : 15

ZONE D'EFFET : PERSONNELLE

DURÉE : 15 MINUTES + 5 X MR MINUTES

DANSE : 1 MINUTE

Les étincelles nées de la course agile du Danseur donnent à l'Éclipsiste l'apparence d'une personne importante. Ce n'est pas encore la personne la plus importante de la région mais, même s'ils sont bien en peine de dire pourquoi, les éventuels interlocuteurs du Mage seront convaincus d'avoir eu affaire à une personne avec laquelle il faut compter. Libre à l'Éclipsiste de prétendre être un très riche marchand ou un bourgeois influent. On le croira sans peine, tant son air supérieur et son indéniable prestance lui donnent l'air important.

Lire les pensées

OBÉDIENCE : ÉCLIPSISTE

SEUIL : 15

PORTÉE/ZONE D'EFFET :

PORTÉE DU REGARD/UNE PERSONNE

DURÉE : 1 TOUR

DANSE : 1 TOUR

L'Éclipsiste peut tout simplement savoir ce que pense la cible au moment où il lance le Sort. Il ne peut lire tout son esprit et ne perçoit que les idées que la victime a immédiatement à l'esprit. C'est cependant un Sort bien utile dans la mesure où, en règle générale, on pense à ce dont on parle et notamment à tout ce que l'on souhaite cacher.

Les Censeurs éclipsistes sont connus pour poser soudainement une question et lire la réponse dans l'esprit de leur interlocuteur à l'aide de ce Sort, au point que l'une des mesures élémentaires de précaution contre eux consistent justement à s'entraîner à ne pas penser.

Monture fantôme

OBÉDIENCE : ÉCLIPSISTE

SEUIL : 15

PORTÉE/ZONE D'EFFET : 5 MÈTRES

DURÉE : 1 HEURE

DANSE : 10 TOURS

L'Éclipsiste fait apparaître devant lui une monture de son choix. Celle-ci aura toutes les apparences d'un véritable spécimen de son espèce et sera tout à fait capable de transporter quelque chose ou quelqu'un. Un étalon pourra ainsi être ombrageux, un âne obstiné et ainsi de suite. Cette monture est complètement incapable d'un acte agressif, même par mégarde.

Si on l'y contraint ou si une heure s'est passée, elle disparaît instantanément, laissant choir passagers et chargement.

Objet

OBÉDIENCE : ÉCLIPSISTE
SEUIL : 15
PORTÉE/ZONE D'EFFET : 10 MÈTRES
DURÉE : 15 MINUTES
DANSE : 1 TOUR

L'Éclipsiste crée l'illusion d'un objet. Il peut ainsi faire apparaître n'importe quoi, à condition qu'il l'ait déjà vu une fois et qu'il n'ait aucune partie indépendante. Il pourra ainsi générer l'illusion d'une table, mais pas d'une commode à tiroir, d'une épée (qui peut être démontée mais dont aucune partie n'est réellement indépendante) mais pas d'un arc (dont la corde est, elle, indépendante). Cette illusion est indécélable... Sinon lorsque l'objet disparaît.

Amour

OBÉDIENCE : ÉCLIPSISTE
SEUIL : 20
PORTÉE/ZONE D'EFFET : PORTÉE DU REGARD/UNE PERSONNE
DURÉE : 1 JOUR
DANSE : 1 MINUTE

L'Éclipsiste persuade la victime qu'elle est amoureuse de lui. Cela peut se traduire de diverses manières, depuis la jalousie jusqu'à l'adoration, mais fondamentalement elle sera amoureuse du Mage. Cela peut constituer pour elle une étrange révélation si les deux protagonistes du Sort sont du même sexe.

Bruit maudit

OBÉDIENCE : ÉCLIPSISTE
SEUIL : 20
PORTÉE/ZONE D'EFFET : À VUE/UNE PERSONNE
DURÉE : PERMANENTE
DANSE : 1 HEURE

Le Mage crée dans l'esprit de la cible l'impression d'un bruit permanent. Ce bruit doit être simple (un tintement, un sifflement, un coup sourd répété, mais pas une phrase ou de la musique). Il n'a aucun effet particulier sur l'audition de la cible, mais est particulièrement insupportable.

Au bout de quelques jours, la victime sera très irritable et en quelques mois elle pourrait même sombrer dans la folie. Suivant les individus, cette gêne permanente peut être rapidement ignorée ou devenir un fardeau tel que l'existence en devient insupportable.

Folie

OBÉDIENCE : ÉCLIPSISTE
SEUIL : 20
PORTÉE/ZONE D'EFFET : PORTÉE DU REGARD/UNE PERSONNE
DURÉE : 1 JOUR
DANSE : 1 MINUTE

La victime semble complètement folle. Elle est incapable de parler de manière cohérente, se comporte bizarrement, bref fait tout ce qu'il faut pour qu'on la croie démente. Cependant, un spécialiste serait bien en peine de déterminer l'origine du problème et aurait en fin de compte l'impression d'avoir affaire à un simulateur tant le comportement de la victime est sans logique.

Foudre

OBÉDIENCE : ÉCLIPSISTE
SEUIL : 20
PORTÉE/ZONE D'EFFET : 100 MÈTRES
DURÉE : INSTANTANÉE
DANSE : 5 TOURS

L'Éclipsiste projette un immense jet d'électricité en direction d'une cible. Celle-ci peut tenter d'esquiver le tir comme s'il s'agissait d'une flèche ou d'un carreau. La foudre, si elle touche, fait (25 + 10 x MR) points de dommages. Ces dommages ne sont pas réels (ils n'ont aucun effet sur un objet, par exemple) mais la cible est suffisamment convaincue du contraire pour en mourir. Comme dans le cas du Sort « Éclats de glace », un Mage qui serait capable de lancer le Sort ne subirait aucun dommage, puisqu'il sait avoir affaire à une illusion.

Prince

OBÉDIENCE : ÉCLIPSISTE
SEUIL : 20
ZONE D'EFFET : PERSONNELLE
DURÉE : 15 MINUTES + 5 x MR MINUTES
DANSE : 1 MINUTE

Le Mage adopte subitement l'apparence d'une personne majeure de la région, un de ces individus qui régissent la vie de centaines de personnes. Les interlocuteurs de l'Éclipsiste seront très impressionnés par son indubitable prestance et se montreront à la fois déferents et respectueux. Ce Sort fait effet même sur les individus qui savent avoir affaire à un Mage sous l'effet de ce Sort. Il leur semblera simplement qu'ils avaient mal jugé l'Éclipsiste et qu'il est temps de rectifier cette erreur d'appréciation.

Parfaite connivence

OBÉDIENCE : ÉCLIPSISTE

SEUIL : 20

PORTÉE/ZONE D'EFFET : UN DÉMON

DURÉE : INSTANTANÉE

DANSE : 5 TOURS

Aidé par ce Sort, le Mage parvient à établir une connivence selon les termes de son choix, de manière à obtenir très exactement ce qu'il souhaite en payant le minimum de ce que pourrait accepter le Démon pour un tel service. Cependant, si le Démon ou un Advocatus Diaboli venait à savoir que ce Sort a été employé afin d'obtenir la connivence, cela constituerait une cause de rupture, avec les conséquences habituelles, même si le prix a été payé.

Pont illusoire

OBÉDIENCE : ÉCLIPSISTE

SEUIL : 20

PORTÉE/ZONE D'EFFET : À VUE

DURÉE : 5 TOURS

DANSE : 5 TOURS

Ce Sort crée un pont illusoire. Celui-ci est franchissable par les personnes du choix de l'Éclipsiste. Ceux qu'il ne désire pas voir traverser son ouvrage seront soumis à l'illusion mais chuteront s'ils tentent de marcher sur le pont. On connaît des variations de ce Sort qui créent des illusions de portes, de fosses garnies de pieux, de murs.

Trompe-l'œil

Obéissance : Éclipsiste

SEUIL : 20

PORTÉE/ZONE D'EFFET : 1 KILOMÈTRE/100 MÈTRES DE RAYON

DURÉE : UNE SEMAINE

DANSE : 6 HEURES

L'Éclipsiste crée une illusion parfaite, de la taille et de la nature de son choix. La seule limite est qu'il doit en avoir déjà vu les éléments constitutifs. Les personnes qui y sont soumises sont persuadées d'avoir affaire à la réalité. Si un palais était créé par le biais de ce Sort, par exemple, les gens qui le visiteraient seraient convaincus de l'avoir effectivement fait, de même que les éventuels témoins de leur incursion dans les murs illusoire verraient entrer ceux qui y pénètrent.



Créer un familier

OBÉDIENCE : ÉCLIPSISTE

SEUIL : 25

PORTÉE/ZONE D'EFFET : AU CONTACT/1 ANIMAL

DURÉE : PERMANENTE/JUSQU'À LA MORT DE L'ANIMAL OU DU MAGE

DANSE : 6 HEURES

Ce Sort transforme un animal normal (pas une Excellence, par exemple) en familier. Cette créature n'a pas besoin d'être dressée, elle est désormais une créature extrêmement proche de l'Éclipsiste qui comprend instinctivement ce qu'elle pense. Mais la réciproque est vraie et la créature, même si elle reste très attachée à son nouveau maître, ne perd pas de vue ses intérêts, de sorte que celui-ci devra parfois lui monnayer ses services sous forme de menus cadeaux. Elle n'a pas non plus la moindre intention de risquer sa vie pour lui, de sorte qu'il faudra parfois la convaincre, voire l'acheter afin de bénéficier de ses services. Le Mage peut désormais utiliser ses sens et voir par les yeux de son familier (jusqu'à ce que la distance qui les sépare soit trop grande, c'est-à-dire dépasse VOL x 100 mètres), entre autres. L'expérience d'un odorat très supérieur ou d'une vue anormalement perçante peut néanmoins être, dans les premiers temps, particulièrement déroutante. L'animal peut être de n'importe quelle taille, même si les créatures les plus petites ont souvent la préférence dans la mesure où elles sont plus faciles à dissimuler. En dehors d'une certaine affection, il n'y a pas de lien particulier entre le familier et son maître. On ne peut malheureusement avoir qu'un seul familier à la fois.

Combustion spontanée

OBÉDIENCE : ÉCLIPSISTE

SEUIL : 25

PORTÉE/ZONE D'EFFET : AU CONTACT

DURÉE : INSTANTANÉE

DANSE : 3 TOURS

Le Mage touche la poitrine de la cible. Celle-ci est envahie d'une immense chaleur, qui devient rapidement insupportable. En deux tours, un évanouissement miséricordieux lui épargne le spectacle horrible de son corps brûlant de l'intérieur et se consumant rapidement en cendre. Contrairement à d'habitude, ce Sort n'a rien d'une illusion et son origine est un mystère dans la mesure où il ne correspond guère au répertoire habituel de l'Éclipse. Il n'existe aucune autre parade que d'empêcher le Mage de toucher sa poitrine.

Marionnette aveugle

OBÉDIENCE : ÉCLIPSISTE

SEUIL : 25

PORTÉE/ZONE D'EFFET : PORTÉE DU REGARD/UNE PERSONNE

DURÉE : 1 AN

DANSE : 1 JOUR

Une fois sous la coupe de cet enchantement, la cible agit selon les désirs du Mage. Celui-ci peut lui dire de faire n'importe quoi tant que cela ne met pas directement en danger la vie de la victime du Sort. Le plus beau avec cet effet magique est que la cible est persuadée d'avoir agi de son propre chef et n'a aucune conscience d'être sous l'influence de qui que ce soit, au point de ne plus percevoir l'existence du Mage, qu'elle ne voit tout simplement plus. Si on attire son attention sur cet étrange conseiller qui lui susurre des ordres à l'oreille, elle le prendra pour un serviteur ou pour toute autre personne sans importance et niera avoir reçu la moindre instruction de sa part.

Phénix

OBÉDIENCE : ÉCLIPSISTE

SEUIL : 25

PORTÉE/ZONE D'EFFET : À VUE/TOUTE PERSONNE EN VUE

DURÉE : INSTANTANÉE

DANSE : 10 TOURS

L'Éclipsiste semble appeler un énorme oiseau de feu qui s'abat instantanément, suivi par une longue traînée de flammes, sur toutes les cibles que lui désigne le Mage, en quelques bonds fantastiques. Les victimes encaissent 30 points de dommages illusoire et sont la proie d'un feu de POT 15. Celui-ci s'éteindra avec la vie de la cible. Comme d'habitude, ces dommages ne peuvent affecter la matière et un Mage qui serait capable de lancer le Phénix ne subirait rien de la part de l'oiseau, si ce n'est un merveilleux spectacle pyrotechnique.

Prison magique

OBÉDIENCE : ÉCLIPSISTE

SEUIL : 25

PORTÉE/ZONE D'EFFET : 100 MÈTRES/UN CARRÉ DE 10 x 10 MÈTRES

DURÉE : 1 HEURE

DANSE : 2 TOURS

Les étincelles s'assemblent en une cage aux barreaux étincelants et crépitants d'énergie. Quoique cela ne fasse aucun dommage réel, les toucher provoque une vive douleur. Il est donc particulièrement difficile de s'en évader, sinon en dissipant le Sort ou par un autre moyen magique.

LUTIN CENSEUR ÉCLIPSISTE

Vous avez fait du mystère un mode de vie. Quand on est, comme vous, un Censeur important, on ne peut pas se permettre d'être un homme public. Vous vivez dans l'ombre et dans le secret. Quand vous intervenez en tant que Censeur, c'est en général sous couvert d'illusions ou de déguisements. On vous surnomme l'Épervier-Mage, en référence à la plume que vous laissez derrière vous pour signer vos actions.

Vos amis les plus proches, qui connaissent votre secret, vous reprochent souvent d'en faire trop et d'être paranoïaque. Mais ils ne savent pas ce que votre vocation de Censeur implique comme contrainte, comme danger. Vous êtes seulement dévoué et sérieux : vous ne prenez rien à la légère. Chaque indice peut être le signe d'une menace qu'il vous faudra gérer. Votre Danseur caché dans votre pourpoint de cuir, votre glaive à la main, vous profitez du couvert de la nuit pour semer vos concurrents et débusquer vos ennemis.

Origine : Urguemand

Peuple : lutin

Sexe : masculin

Âge : 44 ans

Taille : 1 m 03 (TAI -1)

Poids : 44 kg

MV : 2

CARACTÉRISTIQUES

Flamme : 1/0

Corps : 1/0

Bonus de Corps : +1

AGilité : 7

FORce : 5

PERception : 7

RÉSistance : 5

Esprit : 1/0

Bonus d'Esprit : +1

INTelligence : 9

VOLonté : 9

Âme : 1/0

Bonus d'Âme : +1

CHARisme : 6

CRÉativité : 5

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

ART : -

EMP : 9

MÊL : 6

TIR : 7

PdV : 42

SBG : 14

SBC : 21

BD : -1

Points d'Héroïsme : 2

Pouvoirs de la flamme : aucun

Perfidie : 0

Ténèbre : 0

COMPÉTENCES :

Épreuves : Arme : glaive 5, Arme : arc 5, Esquive 5, Vigilance 5.

Maraude : Déguisement 6, Discrétion 7, Intrigue 5, Passe-passe 3.

Société : Baratin 7, Étiquette : Mages 4, Us et coutumes : Urguemand 9.

Savoir : Alphabet : Armgarde 4, Astronomie 5, Herboristerie 5, Langue : urguemand 9, Lois 6, Saison : printemps 5.

Occulte : Connaissance des Danseurs 8, Cryptogramme-magicien 6, Résonance : éclipsiste 8.

Pouvoirs de saisonin

Sève

Avantages et Défauts

Censeur, Aura d'Emprise

Forte personnalité, Paranoïa

Combat

Initiative : 15, glaive 15, arc 19

Attaque au contact : glaive 13

Attaque à distance : arc 13

Esquive : 13

Parade : glaive 12

Défense à distance : 6

Arme(s)

| Arme | Init. | Att. | Déf. | Dom+BD | TAI |
|-----------|-------|------|------|------------|-----|
| Glaive | 0 | +1 | 0 | +2 (PT) -1 | - |
| Arc lutin | +4 | 0 | 0 | +2 (P) -1 | 40m |

Armure

Cuir

Complète Malus 0, Prot. 2

Magie

EMP : 9

Résonance : 8, Connaissance des Danseurs : 8

POT Emprise : 19

Danseur Mémoire Bonus Empathie Endurance d'Emprise

| Danseur | Mémoire | Bonus | Empathie | Endurance |
|---------|---------|-------|----------|-----------|
| Galfari | 24 | +1 | 4 | 6 |

Citation typique :

« Non, tu n'as pas besoin de connaître mon nom. D'ailleurs tu sais bien qui je suis. Tu t'en doutes depuis que j'ai franchi cette fenêtre. Je suis l'Épervier-Mage et c'est le Haut Mage Ylender qui m'envoie. Tes crimes ont été jugés : tu as été interdit d'Emprise pour un an. Tu as le choix, soit tu me donnes ton Danseur bien gentiment, soit tu te prépares à mourir. Et ne pense même pas que tu peux m'échapper. »

Résurrection éclipse

OBÉDIENCE : ÉCLIPSISTE

SEUIL : 25

PORTÉE/ZONE D'EFFET : AU CONTACT/1 MORT

DURÉE : PERMANENTE

DANSE : 1 MINUTE

L'Éclipse réinsuffle la vie dans un corps de moins d'un mois (cette durée peut diminuer si les conditions ne se prêtent pas à une bonne conservation du cadavre). Cependant, c'est un nouvel individu qui l'habite désormais. Il est guéri de toutes les blessures qui pourraient le tuer, ce qui peut signifier qu'il peut demeurer dans le coma. Le nouvel être ne sait absolument pas ni ce qu'il fait là, où il se trouve, ni qui il est. C'est un amnésique complet, qui conserve tout de même de son ancienne vie la capacité de parler la langue du mort dont le corps a été investi et peut se débrouiller tant bien que mal dans la société dont il est originaire. Si le mort était un Inspiré, il aura une Flamme mais il devra la développer depuis le début, comme s'il venait de la recevoir.



L'Obscurantiste

Présentation

Du fait même de leur pratique, les Obscurantistes sont les Mages les moins nombreux mais ils exercent une réelle fascination tant à l'intérieur de l'Ordre que pour les populations des Royaumes. Les Mages du Trait noir sont en quelques sortes victimes de l'aura de terreur qu'ils instillent autour d'eux. Elle leur permet de se faire respecter et craindre à travers l'Harmonie, mais elle leur empêche également d'établir une forme de communication avec leurs confrères. C'est cette mise en retrait sociale qui interdit à de nombreux Obscurantistes d'occuper des places de choix au sein du Cryptogramme-magicien. De plus, les Mages noirs sont opposés depuis toujours aux Jornistes qui tiennent les rennes de l'éducation des Mages. Ceux-ci ne manquent alors pas de mettre des bâtons dans les roues aux futurs adeptes du Supplice. Mais tout ceci n'affecte pas les Obscurantistes qui sont de nature sûre de soi et individualistes.

Un métier

Au sein de l'Ordre, les Obscurantistes sont souvent mal vus mais aussi mal compris. La souffrance qu'ils infligent aux Danseurs perturbe la pratique de l'Emprise et en même temps, ils constituent le meilleur rempart contre les dangers de l'Harmonie. Ils sont souvent vus comme une arme dangereuse, gênante, presque honteuse mais nécessaire au Cryptogramme-magicien. Mais les Obscurantistes le savent et en jouent beaucoup afin de rendre les membres de l'Ordre dépendants à leur présence. Cependant, on ne peut qu'admettre qu'il est rare de trouver un Principal Obscurantiste mais lorsqu'une académie est sous le gant de fer du Trait noir, sa puissance et son rayonnement sont immenses.

Les Obscurantistes profitent beaucoup de la puissance qu'apporte leur magie. Ainsi, il n'est pas rare de trouver des Mages du Trait noir exerçant des métiers aussi divers que garde du corps, mercenaire ou mage de guerre. En fait, tout le monde s'accorde à dire que si un jour les Obscurantistes se rebellaient contre le Cryptogramme-magicien, sa puissance militaire serait destructrice et inébranlable.

Note : contrairement aux autres obédiences, une fois engagé sur la voie du Supplice, le Mage ne peut pas revenir en arrière.

Le Trait noir

Voilà, des individus instaurant une relation de souffrance et de contrôle avec leur Danseur. C'est la pratique du Supplice. Tous les moyens sont bons pour tirer de cette petite boule d'Éclat les effets voulus, il n'est pas bon et même pas logique de s'attarder sur la morale de l'acte, du moyen. Au contraire, de telles interrogations rendent encore plus faible, plus vulnérable le Mage face à la cruauté et la dureté naturelle du monde. En effet, pour les Obscurantistes, l'Éclipse est vécue comme la mort définitive de la beauté et de l'Harmonie. Devant cet état de fait, il faut s'adapter pour survivre et l'Emprise est l'une de ces adaptations. De manière plus secrète, les Obscurantistes pratiquent la souffrance et la torture sur les Danseurs mais beaucoup d'entre eux sont au fond des êtres blessés par la mort de l'Harmonie et l'instauration de l'Éclipse. Cette douleur, cette souffrance intérieure, ils préfèrent la reporter sur leur Danseur et sur autrui plutôt que de l'accepter et d'en rire. Beaucoup d'entre eux sont marqués par des traits de caractère qui les rendent dangereux ou peu fréquentables. Souvent, nombre d'entre eux possèdent une faille intérieure – parents violents, amour déçu, vie ratée, etc. – qui les rend très sensibles

à la pratique du Supplice. En exploitant ses faiblesses, ses fêlures personnelles et surtout en ne les sublimant pas mais en les renforçant par le biais du Supplice, le Mage tisse un lien indéfectible avec lui-même, le Danseur et l'Harmonde. Son pacte est d'ordre faustien et beaucoup de jeunes Mages Obscurantistes ont l'impression de traverser une rivière infranchissable plus d'une fois.

Confidences obscurantistes

☞ Parmi les Obscurantistes, certains Mages estiment que les Génies ne sont ni plus ni moins que des Danseurs beaucoup plus puissants. Ils font des recherches actuellement pour étudier la possibilité d'exercer un Supplice sur des Génies ! Bien sûr, cette possibilité est envisagée par les Inspirés mis dans la confiance comme l'un des plans les plus dangereux mis au point par le Masque.

☞ Les Obscurantistes comptent parmi eux les plus fidèles partisans de la Sorcellerie. Certains grands Mages noirs ont voué leur vie à la restructuration de cette magie ancestrale et pourtant encore largement inexplorée. Le fait de lier Démons et Danseurs a toujours été source de fascination pour les Obscurantistes et ceux-ci ne comprennent pas cet acharnement à déclarer la Sorcellerie hérétique selon le code du Cryptogramme-magicien.

☞ Une très ancienne faction au sein de la branche obscurantiste de l'Ordre est persuadée que les Jornistes complotent depuis toujours pour les faire disparaître. Cette organisation, « Les Réformistes », riposte en opérant de très nombreux actes terroristes ayant comme cible des bâtiments ou des personnalités jornistes. Ces derniers ont toujours nié en bloc toutes les accusations des Réformistes mais ils mettent cela sur le compte d'une ruse afin de faire croire à l'éternelle innocence des Jornistes...

La Corruption

Pour les Obscurantistes il existe une seule Corruption possible : celle du Masque. Contrairement à de nombreuses idées reçues, les Mages du Trait noir ne sont pas plus attirés que les autres par l'Ennemi mais c'est ce dernier qui s'intéresse de prêt à eux pour leur pratique du Supplice. Lorsqu'un Obscurantiste est animé de Perfidie, il développe un comportement nécrophile et s'amuse à reconstituer des cadavres et à errer dans les cimetières en tentant de parler aux morts.



Il est par contre impossible de nier le lien évident qui existe entre les Obscurantistes et l'Ombre. Les Mages noirs sont des Conjurateurs chevronnés qui rêvent à ce que l'Art sombre ne tombe plus en désuétude et qu'il devienne la nouvelle magie du Supplice. Lorsqu'ils sont atteints par la Ténèbre, les Obscurantistes ont tendance à se renfermer sur eux-mêmes et à ne plus communiquer avec personne. Un Mage gris commence par ne plus s'adresser qu'aux confrères de son obédience, puis à se sentir tellement détaché du monde qu'il ne ressent plus le besoin de parler. L'Obscurantiste pense alors que personne ne peut comprendre qu'il a atteint un stade de pensée supérieur à celui des autres habitants de l'Harmonde.

L'accoutumance

Le comportement des Obscurantistes face à l'accoutumance est bien simple : ils la nient ! Les Mages noirs affirment haut et fort qu'il serait aberrant qu'une parcelle d'Éclat puisse rendre dépendant un Mage digne de ce nom. Ceci est évidemment lié à la pratique du Supplice qui amène les Obscurantistes à se penser supérieurs à leur Danseur. Faire comprendre à un Danseur qu'on le respecte ou qu'on le craint c'est déjà avoir perdu la bataille de l'Emprise. Les Mages du Trait noir préfèrent alors tout bonnement ignorer l'accoutumance à l'Éclat pour ne pas y être sujet. Par contre, ils y sont sujets comme tous les autres...

INTERACTIONS

Jornistes : les Mages blancs sont un peu notre miroir de l'autre côté de la réalité. Seulement ce miroir s'est brisé il y a bien longtemps et les Jornistes ne sont plus capables de rien refléter. Leur magie est bonne enfant et sans réelle portée.

Éclipsistes : les Mages gris n'osent pas aller jusqu'au bout de ce qu'ils revendiquent. Ils mériteraient de rejoindre nos rangs si seulement ils ne voulaient pas garder cette foutue neutralité dans tout ce qu'ils font. Mais ils sont vraiment trop avides de pouvoir.

Le Cryptogramme-magicien : nous ne nous sentons pas très bien à notre place au sein du Cryptogramme-magicien. Il n'a pas vraiment été créé pour englober notre vision de l'Emprise et nous sentons bien que l'Ordre profite de nos pouvoirs sans vraiment vouloir nous intégrer.

La Menace : elle n'existe que si l'on veut bien lui donner corps. On ne peut pas considérer que l'Ombre est un danger potentiel dès l'instant où ses conjurations sont bien maîtrisées. Cependant, le Maque est un ennemi que nous sous-estimons peut-être trop souvent.



Sorts obscurantistes

Brûlure

OBÉDIENCE : OBSCURANTISTE
SEUIL : 10
PORTÉE/ZONE D'EFFET : AU CONTACT/1 ÊTRE VIVANT
DURÉE : INSTANTANÉE
DANSE : 2 TOURS

L'Obscurantiste projette une nuée d'étincelles en direction de sa victime. Chacune d'entre elles occasionne, au contact de la peau, une petite brûlure. Il suffit donc, pour s'en protéger, de se couvrir. Ces brûlures font MR points de dommages.

Crachat d'acide

OBÉDIENCE : OBSCURANTISTE
SEUIL : 10
ZONE D'EFFET : PERSONNELLE
DURÉE : 1 + MR TIR(S)
DANSE : 5 TOURS

Le Mage obtient la capacité de cracher de l'acide. Cette capacité demeure tant qu'il n'a pas effectué le nombre de tirs déterminé par la MR du Sort. Le tir s'effectue sous la compétence Arme : cracher. Les caractéristiques de cette étrange arme sont les suivantes :

INIT : +2
ATT. : +1
DOM : ACIDE DE POT 5
PORTÉE : FOR MÈTRES.

Douleur mineure

OBÉDIENCE : OBSCURANTISTE
SEUIL : 10
PORTÉE/ZONE D'EFFET : PORTÉE DU REGARD/UNE PERSONNE
DURÉE : 5 TOURS
DANSE : 1 TOUR

Ce Sort génère une grande douleur chez la cible. Le Mage est maître de l'endroit où elle se manifeste. Cette douleur n'a pas d'effet physique, sinon d'occasionner un malus de -2 à toutes les actions de la victime, -4 pour celles qui font entrer en cause la zone ciblée.

Nuée de vermines

OBÉDIENCE : OBSCURANTISTE
SEUIL : 10
PORTÉE : 20 MÈTRES
DURÉE : PERMANENTE
DANSE : 3 TOURS

Les étincelles qui sont projetées en tous sens par le Danseur se transforment chacune en un insecte déplaisant : ver de viande, mouche, cafard, scolopendre, papillon de nuit, guêpe, moustique... qui assaille immédiatement tout ce qui vit dans un rayon de vingt mètres, le Mage lanceur du Sort y compris. Cela n'a pas d'autre effet technique que de générer

une intense répugnance et de créer, si c'est possible, des colonies de ces immondes créatures dans les lieux propices à leur installation.

Jénèbres

OBÉDIENCE : OBSCURANTISTE

SEUIL : 10

PORTÉE/ZONE D'EFFET : 50 MÈTRES/UNE SPHÈRE DE 10 MÈTRES DE RAYON

DURÉE : 5 MINUTES

DANSE : 10 TOURS

Ce Sort crée une zone de complète opacité, dans laquelle aucune lumière ne pénètre ni ne sort. On y agit avec un malus de -10, y compris l'Obscurantiste. Il est impossible d'y distinguer quoi que ce soit. Les Démons ne sont pas affectés par cette zone, sinon qu'ils s'y sentent plutôt à l'aise.

Aide démoniaque

OBÉDIENCE : OBSCURANTISTE

SEUIL : 15

PORTÉE/ZONE D'EFFET : À VUE / UN DÉMON

DURÉE : 1 HEURE

DANSE : 10 TOURS

L'Obscurantiste devient une personne éminemment intéressante pour les Démons. En sa présence et tant qu'il les regarde, leur Densité est augmentée de 5 + MR du Sort, tandis que leur Opacité est majorée d'un point. Les Démons sont « en confiance » sous ce regard amical et seront peut-être un peu moins enclins à tenter de flouer le Mage... Mais rien n'est moins sûr.

Douleur majeure

OBÉDIENCE : OBSCURANTISTE

SEUIL : 15

PORTÉE/ZONE D'EFFET : PORTÉE DU REGARD/UNE PERSONNE

DURÉE : INSTANTANÉE

DANSE : 2 TOURS

Dans une partie du corps de la cible au choix du Mage, une très intense douleur se fait ressentir. Pour le reste du tour, la victime est incapable de se servir de la zone en question et doit immédiatement faire un jet de VOL contre DIF 20. En cas d'échec, elle s'évanouit. Dans tous les cas, jusqu'à la fin de la confrontation avec l'Obscurantiste responsable, elle subit un malus de -4 sur toutes ses actions à la simple idée de pouvoir de nouveau ressentir ce qu'il lui a infligé.

Haine

OBÉDIENCE : OBSCURANTISTE

SEUIL : 15

PORTÉE/ZONE D'EFFET : PORTÉE DU REGARD/1 CIBLE

DURÉE : 1 HEURE

DANSE : 1 MINUTE

La cible du Sort est envahie d'une haine intense et irrationnelle envers un objet au choix de l'Obscurantiste. Suivant sa nature, elle pourra aussi bien tenter de se maîtriser qu'attaquer franchement. Dans tous les cas, elle doit réussir un jet de VOL contre DIF 10 tant qu'elle est en présence de la cible de son ire ou tout faire pour lui nuire. La victime peut être consciente que la haine qu'elle ressent n'est pas naturelle dans la mesure où il n'y a aucune raison qui la motive. Cependant, il faut qu'elle prenne le temps d'analyser ses sentiments et cela n'a, de plus, aucune incidence sur la profondeur de ceux-ci.

Jet de flamme

OBÉDIENCE : OBSCURANTISTE

SEUIL : 15

PORTÉE/ZONE D'EFFET : CÔNE DE 10 MÈTRES DE LONG SUR DEUX DE LARGE

DURÉE : INSTANTANÉE

DANSE : 5 TOURS

L'Obscurantiste concentre en ces mains les étincelles générées par son Danseur. Au bout du cinquième tour, il les relâche brusquement, créant devant lui un grand jet de flammes. Cette fournaise affecte les dimensions d'un cône et touche toutes les cibles prises dans son aire d'effet. Le feu a un POT de 15 et peut se communiquer à toutes les matières inflammables.

Réduire

OBÉDIENCE : OBSCURANTISTE

SEUIL : 15

PORTÉE/ZONE D'EFFET : 5 MÈTRES/UNE CIBLE

DURÉE : 1 HEURE

DANSE : 15 TOURS

La cible du Sort se met à rapetisser. Elle perd à la fois en taille et en poids en quelques secondes. En terme technique, sa TAI baisse d'1 point + 1 par tranche « pleine » de 5 points de MR obtenus au cours du lancement du Sort. Cela fait aussi diminuer sa FOR et sa RES jusque dans les normes des créatures qui ont ses nouvelles dimensions. Si la TAI chute en dessous de -3, la victime peut même être écrasée comme un insecte... dont elle a la stature.



Repousser la vie

OBÉDIENCE : OBSCURANTISTE

SEUIL : 15

PORTÉE/ZONE D'EFFET : À VUE/TOUT CE QUI VIT

DURÉE : 1 MINUTE

DANSE : 1 TOUR

Le regard de l'Obscurantiste devient rouge, comme ensanglanté. Il est impossible de le soutenir et le simple fait de le sentir se poser sur soi réclame un jet de VOL contre DIF 20 pour ne pas s'enfuir. Les animaux ne s'y essaient même pas et fuient à vue, même les plantes s'écartent imperceptiblement de la route du Mage. Les Démons et les créatures du Masque ne sont pas incommodées le moins du monde, ils trouvent même un charme soudain et mystérieux à l'Obscurantiste.

Ténèbres maudites

OBÉDIENCE : OBSCURANTISTE

SEUIL : 15

PORTÉE/ZONE D'EFFET : PORTÉE DU REGARD/1 CIBLE

DURÉE : PERMANENTE

DANSE : 1 JOUR

La victime de ce Sort voit la luminosité baisser progressivement autour d'elle. Petit à petit, en un mois,

son monde devient crépusculaire, puis nocturne au bout d'un an jusqu'à n'être plus que ténèbres au bout de trois ans. La victime est au cœur d'une sphère de ténèbres d'un diamètre sans cesse croissant : au début la baisse de luminosité n'affectait que quelques centimètres autour d'elle, puis ce fut un mètre, jusqu'à pouvoir englober un rayon d'une centaine de mètres, à la fin. Elle ne peut rien faire pour enrayer la progression de cette malédiction, mais ses jets de Démonologie se voient octroyer un bonus de 2 ou 5 lorsque la phase finale est intervenue.

Adieux

OBÉDIENCE : OBSCURANTISTE

SEUIL : 20

ZONE D'EFFET : PERSONNELLE

DURÉE : INSTANTANÉE

DANSE : 1 TOUR

L'Obscurantiste tue son Danseur et disparaît. Il est instantanément téléporté dans le lieu de son choix à condition qu'il y ait déjà répandu le sang de la créature qu'il vient d'abattre. Il n'y a pas de limite de portée et le Sort fonctionne toujours. Si quelque chose occupe l'espace prévu pour la réapparition du Mage, celui-ci se matérialisera à côté ou au-dessus de l'obstacle, voire le déplacera si c'est possible.

Coup critique

OBÉDIENCE : OBSCURANTISTE

SEUIL : 20

PORTÉE/ZONE D'EFFET : À VUE/1 CIBLE

DURÉE : PERMANENTE

DANSE : 5 TOURS

La cible est immédiatement victime d'une blessure critique – elle ne perd pas de PdV ! La gravité en est déterminée non pas en tirant au hasard mais en lisant les effets à hauteur du chiffre de la MR du Sort – une MR de 5 occasionne l'effet numéro 5 dans la table choisie ; une MR supérieure à 10 inflige un effet au choix de l'Obscurantiste. La table est au choix de l'Obscurantiste. Les conséquences s'appliquent exactement comme si ce coup critique avait été infligé et l'horrible blessure apparaît immédiatement sur la victime.

Détruire l'esprit

OBÉDIENCE : OBSCURANTISTE

SEUIL : 20

PORTÉE/ZONE D'EFFET : PORTÉE DU REGARD/1 CIBLE

DURÉE : PERMANENTE

DANSE : 1 MINUTE

Les étincelles nées de la danse informe du Danseur vont frapper le front de la victime. Celle-ci voit une partie de son esprit remplacée par un agrégat de sensations douloureuses, d'impressions répugnantes et d'idées absurdes ou malsaines. Si la cible réussit un jet de VOL contre DIF 25, elle perd l'usage d'une compétence, qui devra être réapprise depuis le départ. Si elle le rate, le Sort attaque les fondements même de son esprit. Elle perd alors 1 point dans l'une des caractéristiques dépendantes de l'Esprit, plus 1 point par 5 points de MR obtenus en lançant le Sort. Si une de ces caractéristiques devait tomber à 0 de cette manière, la victime serait transformée en légume.

Esclavage mental

OBÉDIENCE : OBSCURANTISTE

SEUIL : 20

PORTÉE/ZONE D'EFFET : UNE CIBLE

DURÉE : 1 JOUR

DANSE : 1 JOUR

Pour jeter ce Sort, il faut disposer d'une mèche de cheveux de la cible. Celle-ci, sous l'influence de cet effet magique, n'est plus maîtresse de ses émotions. Le Mage ne peut lui dicter sa conduite, mais il peut en revanche lui faire ressentir à n'importe quel moment les émotions de son choix. Il peut choisir

qu'elle soit envahie de désespoir ou d'intense désir sexuel. À moins qu'il ne suive sa victime, l'Obscurantiste n'a aucun moyen de savoir ce qu'elle fait et agit donc au hasard ou en fonction des informations dont il dispose. Mais dans ce milieu particulier, on considère que « programmer » des émotions aussi violentes que possible au hasard est une marque d'un certain goût... Ce Sort ne connaît aucune limite de distance et ne peut être interrompu qu'en détruisant la mèche de cheveux ou par un moyen magique.

Malédiction du Danseur

OBÉDIENCE : OBSCURANTISTE

SEUIL : 20

PORTÉE/ZONE D'EFFET : UNE CIBLE

DURÉE : 1 HEURE

DANSE : 15 TOURS

Ce prodige d'ignominie inflige tout simplement à la cible les tourments qu'endure un Danseur. Pour pouvoir jeter ce Sort, il faut disposer d'une pièce de tissu provenant d'un des vêtements de la victime, dont on se servira pour habiller le Danseur chargé de « transmettre ». Les blessures qu'on lui infligera apparaîtront sur le corps de la cible, si on l'enferme, elle aura l'impression de l'être, si on le tue, elle mourra. Mais peu de mortels sont capables de seulement résister à la quantité de douleur que supporte un Danseur. Si l'Obscurantiste le désire, il peut tenter de faire mourir sa victime par ce biais. Celle-ci doit réussir un jet de RES contre DIF 15. En cas d'échec, elle meurt d'une crise cardiaque, tant la souffrance est intense.

Créer un familier

OBÉDIENCE : OBSCURANTISTE

SEUIL : 20

PORTÉE/ZONE D'EFFET : AU CONTACT/1 ÊTRE VIVANT

DURÉE : PERMANENTE/JUSQU'À LA MORT DE L'ÊTRE OU DU MAGE

DANSE : 1 JOUR

Ce Sort transforme n'importe quel être vivant en un familier du Mage. Ce peut tout à fait être un homme ou un saisonin. Pour le lancer, il faut mettre à mort son Danseur, dont le sang doit être mélangé à celui de la victime. Celle-ci devient alors une simple extension de la volonté du Mage. Elle lui obéira en tout, sans poser aucune question, au mieux de ses capacités. L'Obscurantiste a désormais accès à ses sens et peut la diriger à distance (jusqu'à VOL kilomètres) au prix d'un simple effort de concentration. On ne peut malheureusement avoir qu'un seul familier à la fois.

Évanouir

OBÉDIENCE : OBSCURANTISTE

SEUIL : 25

PORTÉE/ZONE D'EFFET : À VUE/1 ÊTRE VIVANT

DURÉE : INSTANTANÉE

DANSE : 2 TOURS

Ce Sort inflige la plus terrible douleur qui soit à la cible. Celle-ci ne pourrait être décrite et n'est pas spécialement localisée. La victime doit faire un jet de VOL contre DIF 25. En cas d'échec, elle meurt, terrassée par la souffrance. En cas de réussite, elle s'évanouit pour les dix prochaines minutes.

Piège à Démons

OBÉDIENCE : OBSCURANTISTE

SEUIL : 25

PORTÉE/ZONE D'EFFET : AU CONTACT/UNE ZONE DE 400 M

DURÉE : JUSQU'À DÉCLENCHEMENT DU PIÈGE

DANSE : 5 MINUTES

Grâce à ce sort, il est possible de dissimuler dans un lieu des pièges à Démons. Il s'agit d'une Sorte de minuscule parcelle de ténèbres, généralement dissimulée derrière un lambris, un tableau ou tout autre lieu susceptible de ne pas recevoir beaucoup de lumière. Il suffit alors au Mage de refaire le rituel dans le lieu de son choix pour pouvoir faire passer un Démon d'une zone de ténèbres à l'autre. Ce Démon peut s'en extraire ou simplement espionner la pièce, attaquer ou se dissimuler, comme l'Obscurantiste le désire et suivant ce que la connivence lui permet.

Résurrection obscurantiste

OBÉDIENCE : OBSCURANTISTE

SEUIL : 25

PORTÉE/ZONE D'EFFET : AU CONTACT/1 MORT

DURÉE : VOL DU MORT HEURES/PERMANENT

DANSE : 1 TOUR

Ce Sort anime un cadavre dans une hideuse parodie de vie. L'âme de son ancien possesseur y est artificiellement rattachée et n'y demeurera que quelques heures si les soins appropriés ne sont pas apportés à son corps. Si on le soigne, le mort reprendra le cours normal de son existence, avec cependant l'impression persistante de vivre un cauchemar éveillé. Ce Sort fonctionne tout à fait sur un Inspiré.

Sculpter un corps

OBÉDIENCE : OBSCURANTISTE

SEUIL : 25

PORTÉE/ZONE D'EFFET : AU CONTACT/1 ÊTRE VIVANT

DURÉE : PERMANENTE

DANSE : 1 HEURE

Il vaut mieux immobiliser la victime du Sort, car elle est rarement consentante, encore que quelques exemples existent... Il faut aussi disposer de matériel de chirurgie. Le Danseur est utilisé de manière à ce que des étincelles tombent en continu dans le lieu où « l'opération » va être pratiquée de manière à ce qu'elles soient la seule source de lumière. Ce Sort permet alors de transformer un corps : la chair peut en être tailladée, recollée ailleurs, les os arrachés et fixés dans une autre position ou à un endroit inattendu... Il n'y a de limites que l'imagination du Mage et la résistance de la victime. En effet, elle encaisse 1 point de dommages à chaque fois que quelque chose lui est arraché et un autre lorsque cela lui est recollé.

Voler la vie

OBÉDIENCE : OBSCURANTISTE

SEUIL : 25

PORTÉE/ZONE D'EFFET : UN DANSEUR

DURÉE : PERMANENTE

DANSE : 1 TOUR

Ce Sort est l'un des rares qui permettent à un Obscurantiste de faire des soins. Il tue son Danseur et la cible du Sort récupère instantanément tous les PdV qu'elle a perdus, plus un, qui augmente définitivement son maximum de PdV d'1 point. Ce Sort ne guérit pas les blessures critiques, pas plus qu'il n'arrête les hémorragies.

Marionnette folle

OBÉDIENCE : OBSCURANTISTE

SEUIL : 25

PORTÉE/ZONE D'EFFET : UNE CIBLE

DURÉE : UN ORDRE

DANSE : 1 JOUR

Pour jeter ce Sort, il faut disposer d'un texte écrit de la main de la victime. Le Danseur en suit les contours et grave en surimpression le texte d'un ordre unique. Cet ordre peut être de toute nature, très général ou au contraire soigneusement détaillé, outrageusement vague ou très précis. L'esprit de la cible va alors se mettre à sombrer dans la folie, discrètement, jusqu'au moment où son état mental lui suggérera d'accomplir l'ordre en question. Ce Sort, utilisé notamment contre le général Amrod pendant la campagne de Rochronde, est imparable. Il est extrêmement difficile de savoir que l'on en est la victime, de sorte que peu de personnes peuvent s'enorgueillir d'avoir échappé à son influence aliénante.

NOTAIRE OBSCURANTISTE DE LA RÉPUBLIQUE MERCENAIRE

Aux yeux des profanes, vous êtes la main de la Justice, son noir serviteur. Et ils n'ont pas complètement tort. On fait surtout appel à vous pour certifier des contrats, pour sceller des engagements, pour enregistrer des accords. Le Sceau du Cryptogramme-magicien est une garantie absolue. Mais ce n'est que le début de votre travail. C'est ensuite que les choses sérieuses commencent... quand une des parties rompt le contrat, quand un serment est brisé. C'est là que vous intervenez. Vous punissez les coupables, vous traquez ceux qui pensaient pouvoir duper le Cryptogramme-magicien. Bien sûr, vous devez coopérer avec les autorités. Normalement, vous n'êtes là que pour les assister dans leur tâche. Mais autant dire que sans vous, les fautifs s'en sortiraient toujours. Heureusement, tel l'ange sombre s'abattant sur sa proie, votre colère inlassable détruit tout ce qui sort du droit chemin. D'un coup de fouet, vos Danseurs deviennent une épée de la Justice qui tranche le destin des coupables.

Origine : République mercenaire

Peuple : humain

Sexe : masculin

Âge : 30 ans

Taille : 1 m 77 (TAI 0)

Poids : 71 kg

MV : 3

CARACTÉRISTIQUES

Flamme : 1/0

Corps : 1/0

Bonus de Corps : +1

AGilité : 7

FORce : 7

PERception : 7

RÉSistance : 6

Esprit : 1/0

Bonus d'Esprit : +1

INTelligence : 6

VOLonté : 9

Âme : 1/0

Bonus d'Âme : +1

CHARisme : 6

CRÉativité : 7

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

ART : - EMP : 9

MÊL : 7 TIR : 7

PdV : 48 SBG : 16

SBC : 24 BD : +1

Points d'Héroïsme : 2

COMPÉTENCES :

Épreuves : Arme : fouet 8, Équitation 5, Esquive 5, Premiers soins 2, Survie 2, Vigilance 7.

Maraude : Chasse 7, Discrétion 8, Fouille 3.

Société : Baratin 5, Éloquence 5, Us et coutumes : République mercenaire 6.

Savoir : Alphabet : Armgarde 4, Géographie 2, Langue : mercerin 6, Langue : keshite 5, Langue : urguemand 2, Lois 7.

Occulte : Connaissance des Danseurs 6, Cryptogramme-magicien 4, Harmonie 1, Résonance : obscurantiste 7.

Avantages et Défaits

Plusieurs Danseurs, Mage inventif

Présomptueux

Combat

Initiative : 15, fouet 14

Attaque au contact : fouet 16

Esquive : 5

Parade : fouet 14

Défense à distance : 2

Arme(s)

| Arme | Init. | Att. | Déf. | Dom+BD | TAI |
|-------|-------|------|------|--------|-----|
| Fouet | -1 | 0 | -2 | +1 (T) | 0 |

Armure

Cotte de maille

Partielle Malus -8, Prot. 11

Magie

EMP : 9

Résonance : 7, Connaissance des Danseurs : 6

POT Emprise : 19/17

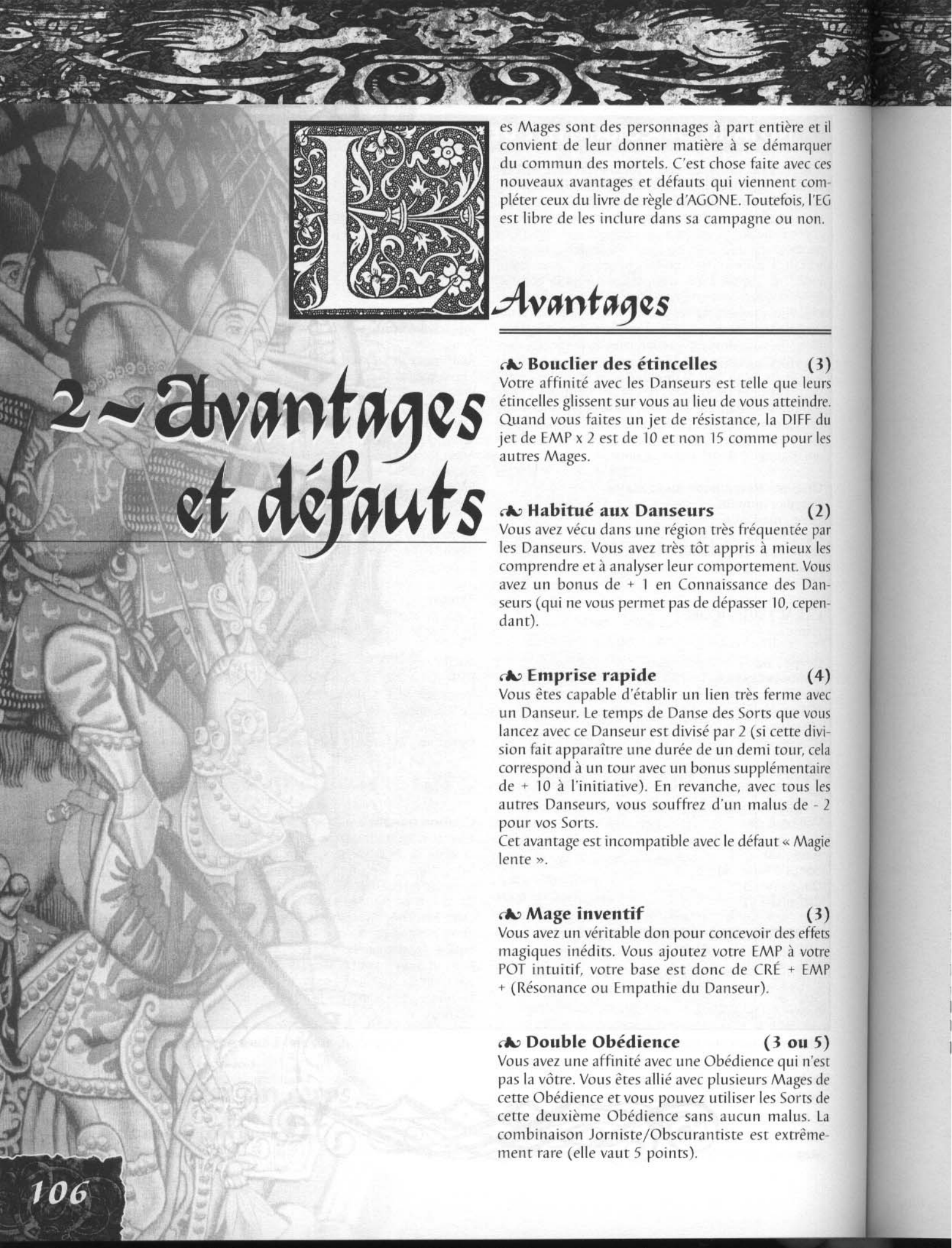
Danseur Mémoire Bonus Empathie Endurance d'Emprise

| | | | | |
|---------|----|----|---|---|
| Ananké | 24 | +3 | 4 | 5 |
| Némésis | 18 | +2 | 2 | 6 |

Citation typique :

« Tremble, mortel stupide, tremble ! Car je suis ta perte, le signe de ta dernière heure. Rappelle-toi : c'était à Rougelune, il y a un mois, tu signais un pacte qui, au moment où tu l'as rompu, est devenu ton arrêt de mort. Tu as cru pouvoir te jouer du Cryptogramme-magicien. Mais nous sommes partout. Je t'ai suivi depuis deux jours et j'ai vu que tu ne te repentais pas. Il est temps d'appliquer la sentence. Sens ! C'est l'odeur de la mort qui t'entoure. Mes Danseurs frémissent d'impatience. Ils ont hâte de sentir ta douleur s'unir à la leur. La nuit va être longue : profite en bien car ce sera la dernière. »





es Mages sont des personnages à part entière et il convient de leur donner matière à se démarquer du commun des mortels. C'est chose faite avec ces nouveaux avantages et défauts qui viennent compléter ceux du livre de règle d'AGONE. Toutefois, l'EG est libre de les inclure dans sa campagne ou non.

2 ~ Avantages et défauts

Avantages

♣ Bouclier des étincelles (3)
Votre affinité avec les Danseurs est telle que leurs étincelles glissent sur vous au lieu de vous atteindre. Quand vous faites un jet de résistance, la DIFF du jet de EMP x 2 est de 10 et non 15 comme pour les autres Mages.

♣ Habitué aux Danseurs (2)
Vous avez vécu dans une région très fréquentée par les Danseurs. Vous avez très tôt appris à mieux les comprendre et à analyser leur comportement. Vous avez un bonus de + 1 en Connaissance des Danseurs (qui ne vous permet pas de dépasser 10, cependant).

♣ Emprise rapide (4)
Vous êtes capable d'établir un lien très ferme avec un Danseur. Le temps de Danse des Sorts que vous lancez avec ce Danseur est divisé par 2 (si cette division fait apparaître une durée de un demi tour, cela correspond à un tour avec un bonus supplémentaire de + 10 à l'initiative). En revanche, avec tous les autres Danseurs, vous souffrez d'un malus de - 2 pour vos Sorts.
Cet avantage est incompatible avec le défaut « Magie lente ».

♣ Mage inventif (3)
Vous avez un véritable don pour concevoir des effets magiques inédits. Vous ajoutez votre EMP à votre POT intuitif, votre base est donc de CRÉ + EMP + (Résonance ou Empathie du Danseur).

♣ Double Obédience (3 ou 5)
Vous avez une affinité avec une Obédience qui n'est pas la vôtre. Vous êtes allié avec plusieurs Mages de cette Obédience et vous pouvez utiliser les Sorts de cette deuxième Obédience sans aucun malus. La combinaison Jorniste/Obscurantiste est extrêmement rare (elle vaut 5 points).

Ami imaginaire (4)

Vous avez grandi en compagnie d'un Danseur. À l'époque, vos parents croyaient que vous aviez un compagnon imaginaire, mais cette amitié surnaturelle vous a permis de développer un lien très particulier avec les Danseurs. Vous gagnez + 1 en Résonance et + 1 en Connaissance des Danseurs.

♣ Danseur indépendant (variable)

Un de vos Danseurs est particulièrement autonome. Si vous lui en avez donné l'autorisation, il est capable de lancer les Sorts qu'il a en mémoire sans votre aide. Pour cela, il procède à un jet d'Empathie x 2 + Bonus d'Emprise + 1D10. Malgré tout, ce Danseur ne prendra l'initiative de lancer un Sort qu'en cas d'extrême nécessité. Pour le reste, il agira surtout en fonction des directives que vous lui donnerez. En général, ce Danseur ne se livrera à cette action que si cela peut vous aider ou vous sauver. Par exemple, il essaiera de lancer un Sort de soin si vous êtes inconscient. De même, si vous lui en avez donné l'ordre, il tentera un Sort d'attaque sur quiconque s'approchant de vous pendant votre sommeil.

Le coût de cet avantage est de 3 pour un Jorniste, 4 pour un Éclipsiste et 5 pour un Obscurantiste.

♣ Aura d'Emprise (variable)

Vous irradiez une énergie qui impose votre Emprise sur les Danseurs tout autour de vous. Cette aura est telle que les autres Mages ont du mal à pratiquer l'Emprise à vos côtés. Tous ceux qui veulent utiliser un Danseur à moins de quinze mètres de vous voient le Seuil de tous leurs Sorts augmenter de 5.

Le coût de cet avantage est de 4 pour un Jorniste, 3 pour un Éclipsiste et 2 pour un Obscurantiste.



Défauts

♣ Magie bâclée (3)

Vous avez tendance à surestimer vos capacités d'Emprise et vous commettez souvent des bévues en croyant bien faire. Quand vous ratez un Sort, la MR négative est multipliée par 2, ce qui accroît considérablement les chances de catastrophe.

♣ Mage sans exigence (2)

Vous êtes incapable d'atteindre l'excellence : vous vous contentez toujours d'un résultat moyen. Quel que soit le résultat de votre jet, vous ne pouvez pas dépasser une MR de 5 quand vous utilisez l'Emprise.

Si la MR obtenue était pourtant supérieure à 5, tous les points en excès sont perdus.

LES CHARGES DU CRYPTOGRAMME-MAGICIEN

Voici une liste de Charges que peuvent posséder un Mage. Leur coût figure à côté de leur intitulé, suivi des compétences minimales à acquérir.

| | | |
|-------------------|---|--|
| Maître | 3 | Emprise 7, Connaissance des Danseurs 8, Alphabet : cryptin 6, Cryptogramme-magicien 7, Éloquence 7 |
| Principal | 4 | Emprise 8, Résonance 6, Connaissance des Danseurs 7, Alphabet : cryptin 7, Cryptogramme-magicien 7, Intendance 7 |
| Censeur | 5 | Emprise 8, Résonance 8, Connaissance des Danseurs 6, Cryptogramme-magicien (spé : lois) 6, Lois 6 |
| Reître | 5 | Emprise 8, Résonance 6, Connaissance des Danseurs 6, Cryptogramme-magicien 5, Arme 7, Esquive 7 |
| Êchevin | 5 | Emprise 8, Résonance 5, Connaissance des Danseurs 5, Cryptogramme-magicien 8, Intendance 8, Négocier 6, Alphabet : cryptin 5 |
| Voltigeur | 5 | Emprise 8, Résonance 6, Connaissance des Danseurs 8, Cryptogramme-magicien 5, Chasse 8 |
| Archiviste | 5 | Emprise 8, Résonance 6, Connaissance des Danseurs 7, Cryptogramme-magicien 5, Alphabet : cryptin 7, une compétence de Savoir 8 |
| Sycophante | 5 | Emprise 8, Résonance 7, Connaissance des Danseurs 7, Cryptogramme-magicien 6, Discrétion ou Intrigue 8 |
| Tribun | 5 | Emprise 8, Résonance 6, Connaissance des Danseurs 6, Cryptogramme-magicien 8, Diplomatie ou Éloquence 8 |

♣ Magie intérieure

(1)

Votre relation avec les Danseurs est si exclusive que l'influence du milieu qui vous environne s'efface. Quand vous utilisez l'Emprise, vous ne gagnez aucun bonus dû au lieu (Richesse en Éclat, architecture ésotérique...) Par contre, les malus (présence de chats...) sont également annulés.

malus de -3 à vos jets de résistance « classiques » (VOL x 2) contre l'Emprise — mais pas contre les Arts magiques. Par contre, votre POT d'Emprise est augmenté de 1.

♣ Magie lente

(5)

Vous aimez prendre votre temps quand vous employez l'Emprise. Le temps de Danse est doublé et si vous voulez faire de la magie instantanée, le Seuil du Sort est multiplié par 3 au lieu de 2.

♣ Obédience ennemie

(3)

Vous avez un problème avec l'une des Obédiences du Cryptogramme-magicien. Leur manière de pratiquer l'Emprise vous est étrangère. Tout ce qui vient de cette Obédience vous pose des problèmes : plusieurs Mages vous en veulent personnellement, les Sorts sont très difficiles à lancer (+ 10 au lieu de + 5, + 15 au lieu de + 10), etc.

♣ Magie scolaire

(3)

Vous n'avez aucun sens de l'innovation en magie : vous vous bornez à reproduire ce qu'on vous a enseigné. La magie intuitive vous est extrêmement difficile. Vous multipliez par 3 le Seuil des Sorts que vous tentez de reproduire en magie intuitive.

♣ Stricte Obédience

(5)

La manière dont vous employez les Danseurs est très figée, absolument conforme aux principes édictés par votre Obédience. Vous êtes incapable de générer des effets magiques des autres Obédiences, même en magie intuitive.

♣ Attracteur d'étincelles

(3)

Votre lien avec les Danseurs ne vous protège pas de la magie. Au contraire vous êtes plus sensible aux Sorts. Vous n'avez pas droit à la résistance magique propre aux Mages (EMP x 2) et vous souffrez d'un





Troisième
livre

Le Cahier
des
Harmonistes



F

rère,

Être un Harmoniste, c'est avant tout devoir gérer la pratique des Arts qui, depuis que le Masque a provoqué l'Éclipse, doivent rester secrets. Alors que ce devrait être une grande force, c'est notre plus grande faiblesse. En effet, pour pratiquer les Arts, nous devons nous y exercer, aussi souvent que possible, ne jamais cesser de progresser, toujours tendre vers la Perfection. En général, c'est une activité exclusive, qui ne nous permet pas de nous consacrer à quoique ce soit d'autre. Mais l'excellence même des Œuvres réalisées par les Anciens est le meilleur indice de la présence d'un de nos Frères pour le Maître du Semblant. La découverte d'une Œuvre réalisée par l'un des nôtres, qui par définition excelle dans son art, est un signe que peu de Férons peuvent manquer. Car il n'existe finalement pas tellement de moyens de nous repérer. L'auteur de l'Œuvre est donc recherché, débusqué et corrompu, au cas où, même s'il ne s'agit que d'un Terne qui a réalisé une Œuvre d'exception...

Frère, fait bon usage du savoir que je te transmets, et surtout, prends garde !

1 ~ Les Harmonistes

Considérations générales

Les Ternes

Pour les Ternes, les Arts magiques relèvent de la légende. On raconte que, du temps de la Flamboyance, les Arts permettaient de réaliser des prouesses exceptionnelles. Mais tout cela remonte à plus d'un millénaire et désormais, le vieux bateleur qui régulièrement passe dans le village est tout ce qu'ils savent de l'Harmonie, en dehors de légendes fabuleuses racontées par les anciens le soir à la chandelle. Lorsque des manifestations magiques, dues à l'Harmonie se manifestent devant un Terne, celui-ci les associe en général avec de l'Emprise, affiche une crainte révérencieuse et tente de faire comme s'il n'avait rien vu.

Le Cryptogramme-magicien

Curieusement, l'un des plus grands dangers pour un Harmoniste est constitué par les membres de cet Ordre. Attentifs à tous les effets magiques, les Mages ne sont pas mieux informés que le commun des mortels du devenir des Arts magiques. Étant incapable de les pratiquer, ils considèrent en général qu'il ne s'agit que d'une légende. Pour les plus au courant d'entre eux, la pratique de cette forme de magie – car il ne peut s'agir que d'une forme de magie ; les arts ne sont que futiles divertissements – est perdue depuis plus d'un millénaire et demi.

Confrontés à un effet d'Art magique, les Mages tendent donc dans le meilleur des cas à considérer l'effet comme une mystification de charlatan qui tente d'exploiter la réputation du Cryptogramme-magicien à son avantage. Leur réaction varie alors, depuis l'attaque en bonne et due forme afin de punir l'insolent jusqu'à la dénonciation aux instances du Cryptogramme-magicien, qui délèguent bien souvent un Censeur.

Dans le pire des cas, le Mage témoin d'un effet d'Art magique suppose qu'il s'agit là d'un Sort qu'il ne connaît pas. Cette fois, l'Harmoniste risque fort d'être dénoncé comme pratiquant illégal de la Magie. Il y aura forcément un Censeur mis sur sa trace, qui voudra savoir qui est le mentor de ce « Mage » et dont la mission risque fort de consister en l'élimination de « l'infraction ».

Les Inspirés

Pour les Inspirés, l'Harmonie est en voie de disparition. Ils se doivent de se prêter mains fortes sous peine de perdre un avantage de taille contre le Masque. Pépétuer et développer les Arts magiques devraient être pour tous une priorité. Malheureusement, du fait du nombre de plus en plus restreint d'Inspirés, beaucoup ignorent presque tout des Arts. Sans compter que parer aux plans du Masque est pratiquement toujours plus urgent que de s'initier et de répandre les Arts magiques.

À une époque reculée, les Harmonistes s'organisaient en factions, centrées autour des Arts qu'ils pratiquaient, certaines factions se subdivisant en clans organisés autour d'un aspect de chaque Art, les Saisons pour le Décorum, les familles instrumentales pour l'Accord. Le manque dramatique d'effectif a fini par rendre obsolète cette tradition. Aujourd'hui, former une Compagnie d'Harmonistes est un rêve que tous caressent.

Forcés à la solitude et au secret, les Harmonistes s'associent donc volontiers aux Inspirés non pratiquants.

Mais ceux-ci comprennent rarement les problèmes inhérents à l'Harmonie, alors qu'un autre Harmoniste, même s'il ne connaît pas l'Art de son confrère, est soumis aux mêmes difficultés d'inspiration, de recherches de la perfection, de poursuite du travail des Muses. De plus, dans le petit monde des Arts magiques, les légendes concernant les orchestres d'Accordés, les possibilités de combinaisons des Arts sont légions. Tous les Harmonistes aspirent à la redécouverte de ces possibilités passionnantes, vestiges toujours vivaces d'une époque où tous pouvaient s'adonner aux Art magiques, où des Œuvres symphoniques furent composées...

Le Masque

Contrairement à Noxe, qui n'a guère d'intérêt pour cette pratique, le Masque est vivement intéressé par la capture et la corruption de tous Harmonistes. L'Art Perversi est son arme la plus puissante avec les Mouches. Il a donc depuis longtemps attribué la priorité à la chasse aux Harmonistes. Cela rend les Arts magiques d'autant plus dangereux, puisque les sbires du Maître du Semblant n'hésitent pas à se ruer toutes affaires cessantes vers les Harmonistes qu'ils repèrent.

Un métier ?

Quelques chiffres peuvent aider à comprendre la terrible solitude des Harmonistes. En dépit de leurs efforts pour répandre la pratique des Arts magiques, moins d'un Inspiré sur trois y est initié. Pire encore, cette proportion tend à se réduire. On peut légitimement supposer que d'ici moins d'un siècle, si le nombre d'Inspirés se maintenait, à peine un sur quatre connaîtrait l'usage des Arts magiques.

En terme de chiffres, la population des Inspirés se répartit de la manière suivante :

Un peu moins de trois cents Harmonistes dont...

☞ 120 Accordés, soit un peu plus de vingt par instrument. Heureusement, plus de la moitié d'entre eux maîtrisent plusieurs instruments.

☞ 40 artistes de la Cyse.

☞ 90 artistes du Décorum. En majorité des saisonins, ils ne pratiquent généralement qu'une saison. On y trouve donc effectivement un peu plus de vingt artistes pour chacune d'entre elles.

☞ 35 artistes de la Geste. Mais il est certain que certains d'entre eux se cachent en utilisant les capacités de prescience que leur accorde cet Art, ce qui les rend pratiquement impossibles à repérer. Ils sont donc sans doute plus nombreux.



L'Accord

Présentation

De plus en plus, il tend à y avoir une confusion entre les familles de l'Accord. Il y a moins de deux siècles, on appartenait encore à « la famille du Tambour » plutôt qu'à l'Accord d'une manière générale. Ce n'est plus le cas de nos jours, faute d'effectifs suffisants. Cependant, une tradition vivace demeure : en dépit du fait que la pratique de multiples instruments soit devenue monnaie courante, les Accordés sont encore « du Tambour et du Cistre », par opposition aux instruments qu'ils ne pratiquent pas.

Il existe cinq familles d'instruments. Dans chacune d'entre elles, on prône un état d'esprit spécial, une manière de penser propre à l'exercice de l'instrument. Lorsqu'un Accordé maîtrise plusieurs instruments, il doit aussi être capable d'en comprendre l'âme, le sentiment dominant. Cela ne veut pas dire que des instruments qui a priori s'opposent dans l'esprit ne puissent être maîtrisés par un même Accordé, mais bien qu'il doive être capable de s'y investir. Il n'y a pas de règles pour gérer cela. Cependant, un Inspiré devrait toujours se demander s'il est capable de comprendre, de jouer dans le sens de l'instrument sur lequel il jette son dévolu. Dans l'absolu, un Inspiré effacé et inaccessible à l'attrait de la sauvagerie primitive qui imprègne le Tambour, par exemple, ne devrait pas pouvoir devenir Accordé de cet instrument.

Voici donc les cinq familles d'instruments et l'état d'esprit en sous-tend la pratique.

☞ **Le Cistre** s'intéresse à l'esprit. Il le considère comme une partition à retravailler, comme un ensemble instrumental que l'on peut orienter plutôt que diriger, à la manière d'un chef d'orchestre qui utilise les instrumentistes exécutant une partition pour obtenir un effet particulier, plutôt que de toucher à la partition elle-

même. L'Accordé du Cistre est un grand observateur de la psyché humaine, qui cherche à percer les secrets les plus profondément enfouis puis procède par petites touches, par subtiles altérations. Il ne force jamais l'individu : il le manipule. Lorsque tout a échoué, il retourne la force de sa cible contre elle-même, diminuant, voire anéantissant, ses capacités de réflexion. Froid et détaché, il observe puis utilise, sans état d'âme.

☞ **La Flûte** est un instrument étrange, autoritaire. Elle ne permet pas la réflexion, n'autorisant que l'obéissance. Elle nie l'individu qui doit plier devant une force plus grande que lui : la volonté des Muses. Les Accordés de la Flûte sont autoritaires, durs, sans pitié. Ceux qui ne plient pas devant eux doivent être brisés et la volonté d'autrui n'existe que pour être dominée.

☞ **La Harpe** est l'instrument du calme et de la bonté. Ceux qui usent de la Harpe sont en général des individus posés, réfléchis, habités par une conscience aigüe de ce que l'Harmonie est un tout, qui comprend entre autre le Masque et ses sbires. Briser, tuer, fracasser, combattre est totalement étranger à un Accordé de la Harpe. En détruisant les choses, l'Inspiré détruit l'Harmonie. Il faut autant que possible empêcher que quiconque en vienne à de semblables extrémités. Pour lui, tout conflit peut se résoudre en comprenant la souffrance et les problèmes qui l'ont provoqué. Dès lors, il suffit d'apaiser la première et de résoudre les seconds pour remporter la victoire... Par abandon.

☞ **Le Tambour** voit l'Harmonie comme un ensemble d'interactions Violentes, comme un univers de forces indomptables qui s'opposent et se heurtent, toujours avec Violence. La philosophie du Tambour se fonde dans l'action, et au-delà même de ce concept, dans le contrôle et l'altération des forces qui se matérialisent dans l'action. En dehors de celles-ci, il n'est rien. Les individus qui mobilisent, utilisent ou subissent ces forces n'ont pas de valeurs en eux-mêmes, mais parce qu'ils mobilisent, utilisent ou subissent une ou plusieurs forces. Le Tambour est donc un instrument Violent, sauvage, qui s'inquiète peu de la mort ou de la vie.

☞ Les Accordés de **la Viole** ne veulent percevoir l'Harmonie que dans une globalité plus vaste : ce que les Muses ont créé. En l'occurrence, le plus important n'est pas l'homme ou ses actions, mais la nature, les plantes et les animaux. Ce sont eux, les véritables héritiers de l'Harmonie. Nous ne sommes que des passagers clandestins, embarqués de force par le Masque sur un navire merveilleux qu'il convient de protéger et d'entretenir. Les Accordés de la Viole influencent donc surtout les plantes et les animaux. Ils sont patients et attentifs à ce qui les entoure même si, à l'image de la nature qu'ils protègent, ils peuvent se déchaîner implacablement contre ceux qui voudraient la souiller.

Le Métier d'Accordé

L'Accordé est, parmi tous les pratiquants des Arts magiques, celui qui a le plus de facilités à vivre de son art. En règle générale, il se fait baladin, troubadour, arpentant les routes de l'Harmonde afin d'apporter un peu de bonheur à ceux qui lui accordent le vivre et le couvert.

Lorsqu'il ne peut plus continuer ses errances, soit qu'il soit trop vieux, soit qu'il ne le désire plus, il a encore les ressources de devenir musicien de cour, ou de se faire engager dans un établissement quelconque - auberge, salle de spectacle d'une grande ville... -, voire, dans les cas les plus extrêmes, à donner des spectacles de rue. Sa force réside dans l'universalité de son art : même les mendiants sont sensibles à la musique, qui ne réclame d'eux pas d'autres efforts que celui d'écouter.

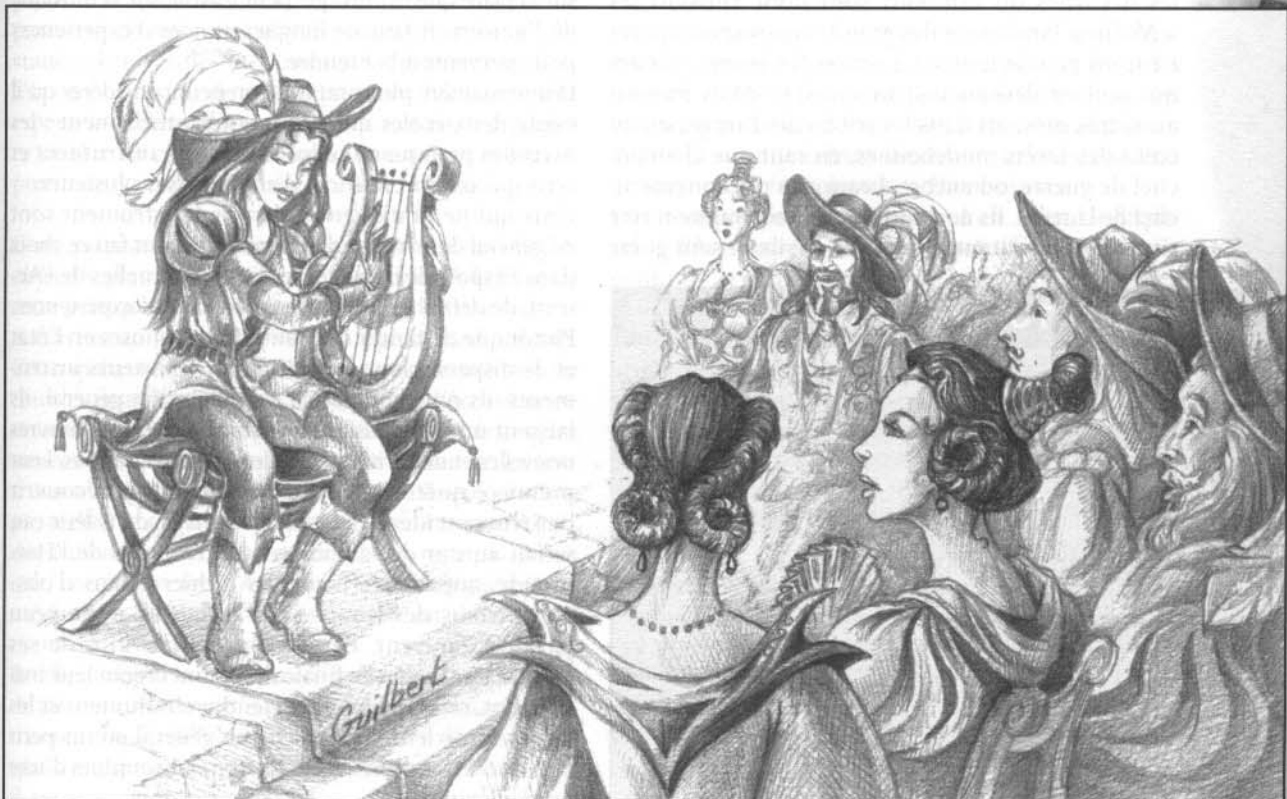
Mais les positions recherchées par les Accordés et les métiers qu'ils en viennent à exercer sont souvent bien différents en fonction de l'instrument qu'ils pratiquent. La logique de celui-ci ne leur dicte pas toujours d'adopter la conduite que l'on est en droit d'attendre d'un artiste de cours.

☞ **Les Accordés du Cistre** sont les plus aptes à devenir artistes auprès d'un puissant. Leurs dons d'observation et la présence omniprésente, dans les plus riches maisons, qu'un musicien chargé d'égayer les

soirées les rendent précieux, non seulement en raison de leur relative discrétion, mais aussi parce que le maître de maison peut se reposer sur eux pour espionner les invités, découvrir ce qu'ils tramant et le rapporter. Les Accordés du Cistre, évidemment, se trompent rarement lorsqu'ils évaluent un homme : ils peuvent le lire comme un livre ouvert grâce à l'Accord.

☞ **Les Accordés de la Flûte** sont les plus mal lotis : ils ne peuvent guère se plier à la rigueur du protocole d'une grande maison, qui leur impose une attitude servile sans rapport avec l'état d'esprit de leur instrument. Ils sont donc obligés de se placer dans une position dominante qui, en plus d'être difficile à acquérir, ne correspond pas vraiment à l'image classique de leur instrument, plutôt réservé à la plèbe, souvent assimilée au pipeau des bergers. Pour l'Accordé de la Flûte, le plus simple est de se placer dans l'ombre d'un criminel ou d'un homme du pouvoir à l'esprit faible. Ainsi, il leur est possible de manipuler leur prétendu maître non seulement par les Arts magiques, mais aussi par le simple exercice de leur volonté supérieure. Cette technique n'est cependant pas sans risques, car derrière un pouvoir faible se dissimule aussi bien souvent les sbires du Masque, prompts à remarquer les exercices étranges de l'Accordé et son influence surnaturelle.

☞ **Les Accordés de la Harpe** excellent dans le rôle de baladin et de voyageur itinérant vivant tout autant de leurs prédispositions musicales que d'une foule



d'autres petites compétences qui, pour n'être que de peu d'utilité pour un homme riche, sont très appréciées dans les basses classes de la population. Adoptant l'apparence d'un homme qui est allé partout, à vu tellement de choses, il devient une sorte de sage itinérant, fournissant ses conseils et un peu de musique en échange de sa pitance, connaissant les domaines les plus variés, depuis les premiers soins jusqu'à l'herboristerie, avec une préférence marquée pour les conseils d'ordre psychologique : il a vu tant de gens qu'il sait déceler les problèmes, les colères, les amours contrariés et tous ces petits riens qui rendent l'existence pénible. Il a toujours une solution, qui lui vaut la reconnaissance d'une foule de gens dont le peu d'importance est compensé par le nombre. Il n'y a pas un village où ses conseils ne lui aient valu la reconnaissance si ce n'est de la communauté dans son ensemble, du moins d'un nombre suffisant de personnes pour qu'il puisse y trouver en toute saison au moins une assiette de soupe, un quignon de pain et une paille dans un coin.

☞ **Les Accordés du Tambour** sont des guerriers dans l'âme. On les trouve au cœur des tribus les plus sauvages, où ils exaltent la sauvagerie, dans les fanfares militaires, couvrant les trompes en battant la charge. Ils sont si bien implantés dans la société militaire que les modéhens et les mercerins n'utilisent pratiquement plus que des Tambours pour « sonner » les ordres. Profitant de cette situation, les Accordés du Tambour sont donc souvent les « Maîtres-Tambour » des grandes garnisons, apprenant un peu de leur art à toutes les jeunes recrues qui veulent devenir instrumentistes. Mais ils sont aussi très présents dans les tribus des Parages ou au cœur des forêts modéhennes, en tant que chaman, chef de guerre, ou encore, beaucoup plus rarement, chef de la tribu. Ils ne dominent jamais vraiment une situation, se contentant de la vivre : ils ne sont guère

doués pour prendre des décisions et sont plus à l'aise pour amplifier ou modérer l'enthousiasme que celles-ci génèrent.

☞ **Les Accordés de la Viole**, enfin, figurent parmi les plus secrets instrumentistes de l'Accord. Ne s'attachant pas tellement à l'humanité, ils s'en tiennent le plus souvent à l'écart, lui préférant la compagnie des arbres et des animaux. Leur devenir est alors tout tracé : forestiers dans les grands royaumes, ils parcourent les Domaines boisés de la noblesse, traquant les braconniers, sélectionnant discrètement les gibiers que leurs employeurs chasseront. Dans les pays plus sauvages, ils se font herboristes, trappeurs ou druides, défendant les régions les plus sauvages qu'ils connaissent mieux que tout autre et dont ils ont appris à apprécier toute la majestueuse beauté.

La Pratique de l'Accord

Pratiquer l'Accord réclame des efforts constants, qui heureusement ne sont pas tellement difficiles à fournir. Au quotidien, l'Accord est fait de travail, d'entraînement permanent – un Accordé ne lâche jamais son instrument et profite de chaque instant pour s'entraîner – et de réflexion à la fois sur la nature de cet Art magique, mais aussi sur celle de l'Harmonde, sur la place que la musique peut y avoir, sur la musique de l'univers. Il faut de longues années d'expériences pour parvenir à l'entendre.

D'une manière plus pratique, on peut considérer qu'il existe deux écoles qui s'excluent mutuellement : les Accordés pratiquant exclusivement un instrument et ceux qui ont fait le choix d'en maîtriser plusieurs.

Ceux qui ne pratiquent qu'un seul instrument sont en général des maîtres dans leur art. Ils ont fait ce choix dans l'espoir de dépasser les limites actuelles de l'Accord, de défricher de nouveaux terrains d'expériences. Plutôt que de tenter de maintenir les choses en l'état et de disperser leur attention entre plusieurs instruments, ils ont opté pour l'excellence. En général, ils laissent une impressionnante bibliothèque d'œuvres nouvelles et de variations sur les Œuvres connues. Leur première quête consiste généralement à découvrir l'instrument idéal. Le compagnonnage, dans leur cas, se fait autour des grands centres culturels de l'Harmonde, auprès des meilleurs luthiers, dans d'obscures tribus des Parages à la recherche de la peau parfaite. Souvent, l'Équerre n'est pas loin de ses artistes, car la touche finale dont aura besoin leur instrument, celui qui leur conviendra absolument et les suivra toute leur vie consiste en général en un petit apport d'Éclat, voire en enchantement toujours d'une grande complexité.

L'ACCOUTUMANCE À L'ÉCLAT

Comme nous l'avons vu précédemment, de nombreux maîtres utilisent l'Éclat, incrusté dans leur instrument, afin de favoriser leur inspiration. Pour un Accordé, ne plus pouvoir se passer d'un instrument ou d'un lieu enchanté par l'Éclat constitue certes un inconvénient dans la mesure où l'immobilité n'est pas le propre de son métier, mais il est surtout la marque d'une maîtrise supérieure de son Art. La recherche de tels objets et de lieux enchantés constitue donc à la fois une quête assez bien vue et très pratiquée.

Un certain nombre d'histoires courent d'ailleurs, concernant des instruments dont les émotions ne sont pas compatibles avec la pratique de la famille à laquelle ils appartiennent. On parle notamment d'une Harpe inspirant la colère et le dégoût de l'humanité. Le phénomène est grave dans la mesure où de nombreux Accordés sont prêts à faire des sacrifices importants en échange des bénéfices recueillis au contact de la précieuse substance.

Il leur faudra ensuite partir à la recherche des grands maîtres de leur instrument. Malheureusement, le nombre de plus en plus restreint d'Harmonistes a fini par raccourcir dramatiquement cette seconde étape. De plus, en même temps que le nombre de maîtres décroît, ceux-ci deviennent d'autant plus difficiles à découvrir. Ils s'installent dans des endroits souvent inattendus, profitant d'une particularité acoustique ou du silence d'une grotte dissimulée pour se mettre dans des conditions idéales à l'exercice de leur art. Finalement, au bout de quelques années, soit que l'artiste solitaire se soit lassé de rechercher l'hypothétique maître parfait, soit qu'il n'ait plus rien à apprendre de l'un d'entre eux – du moins le pense-t-il –, il passe à la dernière quête, celle qui a motivé tous ces efforts.

La recherche fondamentale dans l'Accord est la dernière étape d'un maître harmoniste. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, elle ne consiste cependant pas à se retirer dans un endroit inaccessible et à travailler, seul, dans un isolement royal. Il faut autant s'accorder le temps d'une réflexion calme et posée, effectivement dans un endroit calme, ce qui par conséquent peut parfois réclamer l'isolement, mais cette réflexion doit être mûrie de l'expérience de la vie. Les Harmonistes ne créent rien d'abstrait : ils modèlent la substance même de l'Harmonie. Ils recherchent les processus que les Muses utilisèrent afin de le créer, tentent de les comprendre et finalement mettent au point des Œuvres susceptibles de reproduire ces procédés, en tout ou en partie. Pour ce faire, ils doivent donc partir à la recherche de la nature de l'Harmonie, le parcourir en tous sens afin de s'imprégner de sa substance, d'en voir les mécanismes les plus secrets. Une fois en possession de cette expérience, l'Accordé peut espérer la transcender au travers de son art, reproduire ce qu'il a vu en quelque sorte, en exposer la nature profonde à la face du monde... En musique.

Ceux qui pratiquent de nombreux instruments ont des objectifs plus concrets et plus réalisables. À la base de cette pratique, il y a d'abord le désir de ne voir mourir aucun instrument, d'en faire vivre le plus grand nombre. Cette quête ne passe pas forcément par la maîtrise de tous les instruments, dans la mesure où l'Accord ne se satisfait pas de la médiocrité. Là encore, il faut de longues années de compagnonnage afin de découvrir les instruments qui conviennent à l'Accordé. Si ceux-ci n'ont pas réellement besoin de constituer le summum de l'art des artisans qui les ont construits, il n'en reste pas moins que, encore une fois, l'Accord ne se satisfait guère de la médiocrité. Sur un instrument moyen, on obtient rarement des résultats extraordinaires.

Parallèlement à cette première recherche, il s'agit aussi de découvrir les maîtres qui enseigneront tous les instruments maîtrisés par l'Accordé et aussi à découvrir lesquels ce dernier est capable d'apprendre à utiliser. Car il serait faux de croire que, avec le maître approprié,

LES DILETTANTES

Conséquences du manque de moyens, on trouve une nouvelle sorte de pratiquants de l'Accord : les Inspirés qui, sans en faire leur métier, utilisent à l'occasion une ou deux mélodies de leur cru pour obtenir de petits effets, très simples, car ils ne se sont pas donnés les moyens de maîtriser réellement leur instrument. C'est, pour les Accordés, une grande source de frustration. À force de vouloir à tout prix que l'ensemble des Inspirés maîtrise les Arts magiques, ils se sont en effet heurtés à un phénomène tristement classique : les élèves ne sont pas réellement intéressés par ce qu'on veut leur enseigner et pratiquent les Arts à contrecœur. Il en ressort des instrumentistes peu doués, peu pressés de progresser, pour qui l'Accord est un « plus » bien utile, mais certainement pas une fin en soi.

toutes les familles d'instruments peuvent être abordées par n'importe quel Inspiré. Chacune d'entre elles a son esprit, ses méthodes, réclamant par là même une sensibilité particulière qu'il faut avoir. Les Accordés de la Harpe sont pratiquement inconnus dans les Parages, par exemple : terre sauvage et indomptée, elle ne donne pas facilement naissance à des individus suffisamment posés et calmes pour avoir l'état d'esprit nécessaire à la pratique de cet instrument. En revanche, les Accordés du Tambour originaires de cette contrée figurent parmi les plus grands de l'Harmonie.

Les Arts secrets

L'Accord, regroupant le plus grand nombre d'Inspirés, est l'Art magique qui possède le plus de légendes « d'Arts Secrets », de rumeurs concernant de puissantes partitions aux effets dévastateurs, d'histoires de maîtres ayant fait une mystérieuse découverte qui surclasse tout ce qui a pu se faire depuis la Flamboyance.

En conséquence de quoi l'Accord est le seul à disposer « d'Arts Secrets », qui sont soit l'héritage jamais perdu de la Flamboyance, soit le fruit de recherches originales qui ont fini par aboutir.

Au sein de l'Accord, cet état de fait n'est plus guère un secret. Si l'on en parle à mots couverts, c'est moins de peur d'attirer l'attention d'un espion du Masque qui ne peut être qu'intéressé par l'accès à cette pratique secrète que pour respecter une réelle volonté de discrétion au sein de l'Accord lui-même.

Comme la Chorégraphie pour un Mage, les Arts Secrets sont l'ultime consécration d'un pratiquant de l'Accord. Malheureusement, bien peu accèdent à ce niveau supérieur de compréhension de l'Harmonie. De plus, l'apprentissage de l'Accord est déjà en lui-même un sacerdoce qui réclame d'énormes efforts tout en devant rester discret. Lorsqu'il faut en plus apprendre un autre Art magique, les candidats assez doués et suffisamment motivés se font rares. Heureusement, le prestige et la puissance inhérente au statut de détenteurs

des Arts Secrets attirent encore occasionnellement quelques maîtres qui, rassemblés autour d'un chef d'orchestre ou d'une cantatrice, apprennent l'Union ou la Fusion.

L'Accord est de ce fait détenteur d'un nombre impressionnant de techniques secrètes, oubliées mais non perdues, qui survivent tant bien que mal : le Cantos en est l'exemple le plus patent. Aboutissement de plusieurs siècles de collaboration entre les Accordés et les artistes de la Geste, il fait, au sein du petit monde de l'Harmonie, l'effet d'une figure de proue, à la pointe de la recherche sur la Fusion des Arts. De nombreux artistes, certains ne pratiquant d'ailleurs ni l'Accord, ni la Geste, se sont mis à ces Arts magiques afin de pouvoir étudier le processus de Fusion dans l'espoir de le reproduire dans leur domaine d'origine.

À l'inverse, la Symphonie, qui utilise plusieurs instrumentistes et mélange les familles d'instruments est l'un des trésors que la Flamboyance mit à jour et que les Accordés parvinrent à conserver : l'Union. Cette fois, il ne s'agit que de prestige. Tandis que les artistes du Décorum perdaient les secrets des Tableaux-Mondes, l'Accord conservait précieusement ces inestimables legs d'un âge d'or révolu.

La Corruption

Encore une fois, du fait du nombre relativement important d'Accordés, la Corruption est un fléau plus présent au sein de cet Art que dans tous les autres.

En premier lieu parce que les différents entre familles d'instruments sont un terreau fertile pour les conflits, les rancunes millénaires et les haines tenaces. Autant de sentiments qui figurent parmi les angles d'attaque préférés du Masque. La famille du Clavecin en est l'illustration la plus éclatante. Depuis ce tragique incident, les autres familles ont quelque peu modéré leurs passions.

Mais il faut aussi prendre en compte la décadence des Arts magiques : les Accordés, trop rares pour maintenir seul leur Art durent accepter des compromis, pratiquant plusieurs instruments afin de permettre la survie de toutes les familles. Depuis ce dernier compromis, l'Accord est le plus réfractaire des Arts, lorsqu'il s'agit de Corruption, essentiellement parce que le changement de camp de toute une famille fut un avertissement suffisant. En second lieu parce que les Accordés influencent tout particulièrement l'esprit. De ce fait, il est difficile à un corrompu de cacher sa nature : les marques qu'il porte, y compris celles qui sont infligées à son psychisme, sont trop faciles à repérer. Enfin, il est indéniable que depuis son premier résultat éclatant, le Masque se repose un peu sur ses lauriers et a tourné son attention sur les autres Arts.

LE TAMBOUR DE G'SHURNIL

Les géants qui pratiquent l'Accord ne sont pas nombreux, et pour cause : les instruments à leur taille sont rares et difficiles à construire.

G'shurnil était l'une de ses exceptions. Son Tambour, fruit de plus d'un siècle d'errance, fut construit à partir du fût d'un Arbre-Roi. La peau tendue dessus est censée être tirée d'une tarasque, que le géant, les larmes aux yeux, aurait été pêchée sur un bateau conçu de ses propres mains.

Enfin, de minuscules inscriptions orneraient le pourtour de cette Œuvre magnifique : chacune d'entre elles serait une Œuvre, l'ensemble constituant une Symphonie pour Tambour.

Nul ne connaît le devenir de ce Tambour : il aurait été détruit par G'shurnil, rongé de remords à l'idée d'avoir tué une Tarasque pour créer un simple Tambour. Il n'empêche, on dit toujours dans les Parages, lorsque résonne le tonnerre : « G'shurnil s'entraîne ».



Nouvelles Œuvres

Harpe

♣ Mensonge vraisemblable

INSTRUMENT : HARPE

SEUIL : 15

PORTÉE/ZONE D'EFFET : PORTÉE DU REGARD/1 CIBLE

DURÉE : INSTANTANÉE

MESURE : 2 TOURS

Cette Œuvre permet de faire passer un mensonge avéré pour une vérité indiscutable. Par exemple, le témoin d'un vol affirmera ne jamais avoir vu le coupable présumé du larcin ou encore tromper la vigilance d'un garde quant à sa véritable identité. De plus, il sera tellement borné qu'il refusera d'entendre les arguments contraires de ses camarades, sa réaction demeurant tout de même conforme à son caractère ordinaire (un soudard tentera d'imposer ses vues par la force, un Jorniste par la discussion).

♣ Réconfort

INSTRUMENT : HARPE

SEUIL : 15

PORTÉE/ZONE D'EFFET : PORTÉE DU REGARD/UNE CIBLE

DURÉE : DÉFINITIVE

MESURE : 1 MINUTE

Cette douce mélodie a pour effet de faire reconsidérer à la cible sa situation actuelle dans des circons-

tances difficiles ou pénibles. La cible n'oublie pas ses problèmes, mais les envisage sous un jour plus optimiste. « Tout cela ne durera pas », « ce n'est pas si grave », « on va s'en sortir » semble lui murmurer la petite musique de la Harpe. La cible conservera cette optique optimiste seulement dans le cadre de sa situation actuelle. Si les choses empirent, elle pourra reconsidérer sa position... Accessoirement, cette CŒuvre permet de faire oublier toute idée de suicide.

♣ Contre Influence

INSTRUMENT : HARPE

SEUIL : 15

PORTÉE/ZONE D'EFFET : À VUE/UNE CIBLE

DURÉE : 1 JOURNÉE/SPECIAL

MESURE : 1 JOURNÉE

La cible est libérée de toute influence mentale ou physique, qu'elle soit profane ou magique. Ses décisions et ses actes ne seront dictés que par sa seule volonté. Les liens qui la retiennent éventuellement tomberont au sol dès qu'elle le souhaitera ; elle ne sera plus tentée d'obéir instantanément aux ordres de ses supérieurs hiérarchiques, même si une longue habitude cautionne ce comportement et ignorera complètement le chantage. Cette mélodie simple est particulièrement épuisante : elle n'a d'effet que tant que la cible entend la musique. Dès que celle-ci cesse ou si elle ne peut plus l'entendre, elle ne produit plus rien. En revanche, il est possible de l'interrompre n'importe quand et rien ne force à jouer effectivement toute la journée (la durée indiquée est celle maximum de l'CŒuvre).

♣ Évanouissement des phobies

INSTRUMENT : HARPE

SEUIL : 20

PORTÉE/ZONE D'EFFET : PORTÉE DU REGARD/1 CIBLE

DURÉE : INSTANTANÉE

MESURE : 1 HEURE

Cette CŒuvre agit un peu à l'instar d'un traitement psychanalytique. En effet, la mélodie permet à la personne ciblée de revenir dans son passé et découvrir les causes de la phobie ou de la peur panique dont elle est victime. Elle devra citer clairement celle-ci et, à son réveil, pourra enfin lutter contre ses angoisses, voire même se débarrasser définitivement de l'affection (le défaut est éliminé, sans coût en PX).

♣ Bien-être

INSTRUMENT : HARPE

SEUIL : 20

PORTÉE/ZONE D'EFFET : PORTÉE DU REGARD/UNE CIBLE

DURÉE : 1 HEURE

MESURE : 3 TOURS

Pour toute la durée de l'CŒuvre, la cible ne ressent

plus les conséquences négatives de la douleur. Elle est consciente qu'elle devrait avoir mal, mais ne souffre pas. Elle pourra ainsi s'endormir sur un lit de verre brisé, consciente de se couper, mais ne ressentant pas d'inconfort à ce fait. Techniquement, les malus des blessures sont ignorés. Bien entendu, la torture n'aura aucun effet sur la cible.

♣ La plus grande Bonté

INSTRUMENT : HARPE

SEUIL : 20

ZONE D'EFFET : PERSONNELLE

DURÉE : DÉFINITIVE

MESURE : 5 TOURS

L'Harmoniste est instantanément envahi par l'envie de faire quelque chose pour la personne à laquelle il pense en jouant l'CŒuvre. Il n'a aucune difficulté à résister à cette impulsion, cependant celle-ci lui commande de faire ce que la personne en question appréciera le plus. Par ailleurs, le plan d'action qui s'impose à son esprit est celui qui sera le plus facile et le moins dangereux à réaliser. S'il le suit, il n'en résultera aucune conséquence néfaste ni pour lui, ni pour la personne à laquelle il pensait.

♣ Chance insolente

INSTRUMENT : HARPE

SEUIL : 20

ZONE D'EFFET : PERSONNELLE

DURÉE : JUSQU'AU FACTEUR DÉCLENCHANT

MESURE : 5 TOURS

Cette douce mélodie nimbe l'Harmoniste d'une aura brillante, comme une sorte d'ange gardien, presque perceptible à l'œil nu. Celle-ci lui permettra de réussir automatiquement la prochaine action nécessitant un jet de dés, quelle que soit sa complexité et le fait qu'il soit ou non expert en la matière, à condition toutefois que cette action soit réalisable (il ne pourra pas sauter un précipice de 10 mètres de large sans élan, par exemple).

♣ Échapper à la mort

INSTRUMENT : HARPE

SEUIL : 25

PORTÉE/ZONE D'EFFET : AU TOUCHER/UNE CIBLE OU PERSONNELLE

DURÉE : JUSQU'AU FACTEUR DÉCLENCHANT

MESURE : 5 TOURS

Cette CŒuvre rythmée et romantique nimbe le bénéficiaire de l'CŒuvre d'une aura brillante perceptible à l'œil nu. Elle permet, au moment où ce dernier se retrouvera en position potentiellement mortelle (chute, coup d'épée...) d'échapper à une mort certaine en réduisant de moitié les dommages incrimi-

nés. Dès que l'effet aura pris forme, l'aura s'évanouira en un instant. Si la diminution des dommages est insuffisante, la cible obtiendra automatiquement les effets de la dépense d'un point d'Héroïsme (elle est à - RÉS + 1 PdV, aux portes de la mort).

♣ Obéissance par l'amitié

INSTRUMENT : HARPE

SEUIL : 25

PORTÉE/ZONE D'EFFET : PORTÉE DU REGARD/UNE CIBLE

DURÉE : UN ACTE

MESURE : 10 TOURS

La cible est persuadée d'être le meilleur ami de l'Harmoniste. Elle accomplira pratiquement tout ce que celui-ci lui réclamera, par amitié tout simplement. Suivant son caractère, elle ira jusqu'à se mettre ou non en danger ou acceptera des choses plus ou moins extraordinaires. Une femme, par exemple, pourra tout à fait refuser de coucher avec l'Harmoniste « pour ne pas gâcher cette belle amitié », un avare pourrait se sacrifier pour lui mais refuser de lui prêter le moindre argent.

Flûte

♣ Bégaïement

INSTRUMENT : FLÛTE

SEUIL : 10

PORTÉE/ZONE D'EFFET : PORTÉE DU REGARD/1 CIBLE

DURÉE : 1 MINUTE

MESURE : 2 TOURS

Cette lente mélodie s'insinue au plus profond de l'esprit de la victime au point d'en affecter le rythme et le débit de ses paroles. Celle-ci se verra incapable de tenir un discours suivi sans aussitôt trébucher sur toutes les syllabes. Tous les scores en rapport avec la parole (notamment la Geste) sont réduits de moitié.

♣ Discorde

INSTRUMENT : FLÛTE

SEUIL : 15

PORTÉE/ZONE D'EFFET : À VUE/1 GROUPE DE PERSONNES (ENTRE 2 ET 10)

DURÉE : 1 HEURE

MESURE : 1 MINUTE

Cette Œuvre influence plusieurs personnes regroupées dans une association amicale ou de fait. Elle fera naître dans chaque esprit des sentiments hostiles à l'égard des autres, favorisant la naissance d'une dispute dans le groupe. Dans le cas d'un combat, certains peuvent rompre les rangs et invectiver un de leurs partenaires d'un instant à l'autre.

♣ Contrordre

INSTRUMENT : FLÛTE

SEUIL : 15

PORTÉE/ZONE D'EFFET : À VUE/UNE CIBLE

DURÉE : INSTANTANÉE

MESURE : 1 TOUR

La cible interrompt immédiatement ce qu'elle était en train de faire. Elle s'arrêtera de se battre, s'immobilisera si elle se déplaçait, et ainsi de suite. L'Œuvre n'a aucun effet si elle ne faisait rien (elle ne s'arrêtera pas de respirer) ou si cet arrêt entraîne des conséquences trop néfastes (blessures, mort), elle continuera de se défendre par exemple, mais cessera d'attaquer si elle en a la possibilité.

♣ Silence

INSTRUMENT : FLÛTE

SEUIL : 15

PORTÉE/ZONE D'EFFET : À VUE/UNE CIBLE

DURÉE : 15 TOURS

MESURE : 1 TOUR

La cible fait silence. Si elle parlait, elle cesse immédiatement. Elle ne peut pas non plus crier ou tenter de produire volontairement un son, même si elle peut le faire en se déplaçant ou en accomplissant une action quelconque dont l'objectif n'est pas de faire du bruit. En revanche, elle ne peut pas volontairement tenter quelque chose afin de produire un son (se mettre à courir pour produire un bruit de pas, etc.).

♣ Sans Repos

INSTRUMENT : FLÛTE

SEUIL : 20

PORTÉE/ZONE D'EFFET : PORTÉE DU REGARD/UNE CIBLE

DURÉE : 1 JOUR

MESURE : 1 MINUTE

La cible est hantée par la mélodie qui vient de lui être interprétée. Elle peut, si elle en a l'idée, faire le lien entre celle-ci et son état actuel, mais ce n'est pas automatique. Tant qu'elle est sous l'effet de l'Œuvre, elle ne peut plus prendre de repos. Elle ne dort plus, ne peut trouver le réconfort d'un instant d'abandon... Elle ne trouvera aucun repos, de quelque sorte que ce soit. Si elle court, elle continuera d'être essoufflée, si elle se fatigue d'une manière ou d'une autre, elle ne récupérera pas tant que l'Œuvre fera effet. Cette Œuvre n'occasionne pas de malus particuliers (pas pour une seule journée, en tout cas) mais rend la vie très inconfortable à la cible.

♣ Paranoïa

INSTRUMENT : FLÛTE

SEUIL : 20

PORTÉE/ZONE D'EFFET : À VUE/UNE CIBLE

DURÉE : 1 SEMAINE

MESURE : 15 TOURS

Cette Œuvre bizarre et bien silencieuse se compose d'abord de silence et de temps morts ; seuls quelques sifflements aigus et déplaisants sont audibles. Dès qu'elle prend fin, cependant, la cible est persuadée que certains ont compris. Et qu'ils savent mais ne veulent pas lui dire, que derrière ce morceau étrange, des choses se cachent, des sons que seuls des êtres spéciaux peuvent entendre. Dès lors, elle est persuadée d'être entourée d'ennemis ; personne n'est digne de sa confiance. Ils sont là, ils ne sont pas normaux mais ont notre apparence et veulent la perte de l'humanité, voire, plus spécifiquement, celle de la cible.

♣ Douleur

INSTRUMENT : FLÛTE

SEUIL : 25

PORTÉE/ZONE D'EFFET : 50 MÈTRES/UNE CIBLE

DURÉE : INSTANTANÉE

MESURE : 2 TOURS

La cible est prise d'un spasme de douleur incontrôlable. Elle tombe au sol, tétanisée. Cette Œuvre ne peut provoquer la mort, mais la cible doit réussir un jet de VOL x 2 contre DIF 10 à chaque fois qu'elle risque d'être de nouveau exposée à cette insupportable douleur. Si elle échoue, elle ne peut que fuir tout ce qui pourrait la mettre en position de la ressentir de nouveau (notamment mécontenter l'Harmoniste).

♣ Farandole

INSTRUMENT : FLÛTE

SEUIL : 25

PORTÉE : À PORTÉE D'OUÏE

DURÉE : TANT QUE L'HARMONISTE JOUE

MESURE : SPÉCIAL

Toute personne entendant la mélodie envoûtante de la Flûte se sent envahie d'un besoin de danser. Elle va se placer derrière l'Harmoniste afin de se joindre à la grande farandole que forment toutes les victimes de l'Œuvre. Celles-ci ne peuvent que danser et rire, comme si elles participaient à quelque fête joyeuse. Elles suivent le joueur en montrant tous les signes de la plus grande joie sans aucune trace de fatigue ou de lassitude, mais leurs yeux sont terrifiés par ce qu'elles sont en train de vivre. Mises dans l'impossibilité d'entendre la Flûte, elles ne pourront subir l'influence de l'Œuvre (les conséquences éventuelles de leurs danses endiablées se feront alors sentir : épuisement, voire mort si l'Harmoniste impitoyable les a fait danser trop longtemps).

Viola

♣ Prolongement animal

INSTRUMENT : VIOLE

SEUIL : 10

PORTÉE/ZONE D'EFFET : À VUE/1 CIBLE

DURÉE : 5 MINUTES

MESURE : 5 TOURS

L'Accordé acquiert la possibilité de voir à travers les yeux d'un animal ciblé, quelle que soit sa nature (oiseau, mammifère, poisson, etc.). Attention, l'Harmoniste n'est pas pour autant capable d'influer d'une quelconque manière sur le comportement de l'animal. Il n'apercevra le décor que selon le bon vouloir de la cible.

♣ Refuge sylvestre

INSTRUMENT : VIOLE

SEUIL : 15

ZONE D'EFFET : PERSONNELLE

DURÉE : 1 JOURNÉE

MESURE : 10 TOURS

L'Harmoniste est d'un seul coup doté d'une chance phénoménale dans les forêts. Il tombe toujours sur les buissons portant des baies comestibles, découvre sans efforts les points d'eau et tombe même à l'occasion sur des cadavres d'animaux suffisamment frais pour être comestibles. Il dispose toujours d'un arbre creux, d'une petite caverne naturelle ou d'un endroit susceptible de l'abriter. Tant que cette Œuvre fait effet, l'Harmoniste est en sécurité. Il ne souffrira ni de la faim, ni de la soif, ni des attaques d'animaux sauvages (il n'en croquera tout simplement pas, ce qui rendra d'ailleurs la chasse très compliquée). On raconte que des versions plus complexes existent, qui ont le même effet dans le désert ou en montagne.

♣ Langage animal

INSTRUMENT : VIOLE

SEUIL : 15

PORTÉE/ZONE D'EFFET : À VUE/1 CIBLE

DURÉE : 1 MINUTE

MESURE : 5 TOURS

L'Accordé peut, en interprétant cette Œuvre, être capable de se faire comprendre d'un animal en formulant des questions simples et également pouvoir interpréter en retour les réponses que l'animal lui formulerait. Attention, l'animal n'est nullement obligé de répondre à l'injonction. Il faudra donc lui proposer quelque chose en échange.

♣ Mur de végétation

INSTRUMENT : VIOLE

SEUIL : 20

ZONE D'EFFET : UNE SPHÈRE DE 25 MÈTRES DE RAYON AUTOUR DE L'HARMONISTE

DURÉE : INSTANTANÉE

MESURE : 2 TOURS

L'Harmoniste rend la végétation complètement inextricable derrière lui. Il faudra contourner le mur de végétation ou passer au moins une demi-heure pour

se frayer un chemin. Les arbres sont trop serrés, surchargés de végétation grimpante, un tapis de ronces et de fougères d'une densité peu commune couvre le sol...

♣ Ressusciter un végétal

INSTRUMENT : VIOLE

SEUIL : 20

PORTÉE/ZONE D'EFFET : AU TOUCHER/UN VÉGÉTAL

DURÉE : INSTANTANÉE

MESURE : 5 MINUTES

La petite mélodie que l'Harmoniste interprète réinsuffle la vie dans un végétal mort. Cette Œuvre peut être jouée tant que la cible existe encore physiquement et n'a pas été complètement détruite (un arbre complètement brûlé ou débité en planches ne pourra être ressuscité de cette manière, mais un autre qui aurait juste été foudroyé, empoisonné ou abattu pourrait l'être). Le végétal doit être mort, ce qui peut, dans le cas de grands arbres, prendre beaucoup de temps. La résurrection se manifeste par une reprise de la plante, qui génère de nouveaux bourgeons, repart depuis le sol, etc. Cette Œuvre n'a l'air de rien, mais un certain nombre de lutins tueraient pour la connaître...

♣ Contrôle animal

INSTRUMENT : VIOLE

SEUIL : 20

PORTÉE/ZONE D'EFFET : À VUE/1 CIBLE

DURÉE : 5 MINUTES

MESURE : 1 MINUTE

Cette Œuvre s'apparente à « Prolongement animal » avec toutefois une différence importante : cette fois, l'Accordé a la possibilité de dicter ses gestes à l'animal même si ceux-ci vont à l'encontre de son instinct. On pourrait ainsi imaginer un cochon se ruer à l'attaque d'un groupe de malandrins ou un loup laper affectueusement un prédateur félin.

♣ Demi-Sève

INSTRUMENT : VIOLE

SEUIL : 25

ZONE D'EFFET : PERSONNELLE

DURÉE : INSTANTANÉE

MESURE : 7 HEURES

L'Harmoniste tisse entre lui et un végétal un lien vital du même type que celui qui uni un lutin et son arbre. Désormais, il pourra transmettre ses blessures au végétal (un buisson : 1 blessure, un arbre de 6 mètres : 2 blessures, un arbre de 15 mètres : 4 blessures, un arbre de 30 mètres : 8 blessures, un Arbre-roi modéhen : seuls les coups d'un géant pourraient l'ébranler, et encore). Cependant, contrairement au lutin, la mort de l'arbre

impliquera automatiquement la sienne, le bris d'une branche se transformera en un membre brisé et ainsi de suite.

♣ Forêt enchantée

INSTRUMENT : VIOLE

SEUIL : 25

ZONE D'EFFET : UNE FORÊT

DURÉE : DÉFINITIVE

MESURE : 7 HEURES

L'Harmoniste enchante une forêt entière, qui réagira désormais à sa musique. Elle pourra ainsi devenir plus touffue, se clairsemer ou faire disparaître un chemin. Cependant, découvrir les mélodies qui l'influenceront reste une tâche monumentale, sans doute infinie (chaque ordre possible doit faire l'objet d'un apprentissage équivalent en temps et en efforts à celui d'une Œuvre; cependant aucun maître n'est nécessaire).

Jambour

♣ Déconcentration

INSTRUMENT : TAMBOUR

SEUIL : 10

PORTÉE/ZONE D'EFFET : 50 MÈTRES/UNE CIBLE

DURÉE : INSTANTANÉE

MESURE : 1 TOUR

Cette mélodie se compose d'une note, unique et triomphale, qui fait vibrer la cage thoracique de tous ceux qui peuvent l'entendre. La cible quant à elle, est parcourue d'une puissante vibration qui rend difficile si ce n'est périlleux toute action en cours. Si elle ne réussit pas un jet de deux fois la caractéristique impliquée dans l'action qu'elle entreprenait contre DIF 15, elle doit s'interrompre. En cas d'échec critique sur ce jet, elle obtient automatiquement un échec sur la table des catastrophes en rapport avec l'activité qu'elle pratiquait.

♣ Explosion sonore

INSTRUMENT : TAMBOUR

SEUIL : 15

PORTÉE/ZONE D'EFFET : 50 MÈTRES/UNE ZONE DE 5 MÈTRES DE RAYON

DURÉE : INSTANTANÉE

MESURE : 2 TOURS

L'Harmoniste doit se saisir de son Tambour et viser le point qu'il souhaite atteindre avec celui-ci de manière à ce que les sons qu'il produit partent dans la direction voulue. Il entame alors un roulement de plus en plus puissant qui s'interrompt brutalement Au centre de la zone visée, un fracas apocalyptique retentit. Dans les 5 mètres, toutes les cibles (peu importe qu'elles puissent ou non entendre) encaissent 10 points de dommages, sans

armure, et sont complètement assourdies. Elles doivent immédiatement tenter un jet d'équilibre ou chuter.

♣ Défaitisme exacerbé

INSTRUMENT : TAMBOUR

SEUIL : 15

PORTÉE/ZONE D'EFFET : À VUE/1 CIBLE

DURÉE : 10 MINUTES

MESURE : 3 TOURS

Cette Œuvre influence directement l'esprit de la victime et lui donne des proportions faussées quant au combat auquel il participe. Elle a l'impression que l'opposant est beaucoup plus fort que lui et que sa seule chance réside dans la retraite. Dès ce moment, il fera tout pour tenter de convaincre ses partenaires d'abandonner la partie et de rompre le combat. À vous de voir maintenant si ses arguments feront pencher la balance de ce côté.

♣ Dégoût des armes

INSTRUMENT : TAMBOUR

SEUIL : 15

PORTÉE/ZONE D'EFFET : À VUE/1 CIBLE

DURÉE : 1 MINUTE

MESURE : 2 TOURS

L'Harmoniste peut, au moyen de cette Œuvre subtile, influencer sur le jugement d'un individu au point de lui faire perdre tout sens des réalités au combat. Il décidera que ses armes ne peuvent plus lui être d'aucun secours et que le salut réside dans le combat à mains nues. En un instant, il se défera de tous ses armements et se mettra à charger l'ennemi le plus proche, persuadé du côté judicieux de son choix.

♣ Matamore

INSTRUMENT : TAMBOUR

SEUIL : 20

PORTÉE/ZONE D'EFFET : À VUE/1 CIBLE

DURÉE : INSTANTANÉE

MESURE : 5 TOURS

Cette Œuvre générera dans l'esprit de la victime un courage exacerbé et une volonté d'en découdre physiquement avec le plus puissant de ses adversaires. Elle se révèle meurtrière. En effet, on a déjà vu des fées noires tenter de régler leur compte au corps à corps avec plusieurs minotaures.

♣ Accélération

INSTRUMENT : TAMBOUR

SEUIL : 20

PORTÉE/ZONE D'EFFET : À VUE/UNE CIBLE

DURÉE : 1 TOUR

MESURE : 2 TOURS

La cible se laisse porter par le rythme qui va rapidement en s'accélération. Pendant le premier tour où l'Harmoniste joue, son initiative est augmentée d'un point. Le second tour, son initiative est multipliée par deux et elle dispose de deux réactions (mais toujours d'une seule action). Enfin, lorsque la musique s'arrête au début du troisième tour, son initiative est multipliée par trois, elle dispose de deux actions et de deux réactions.

♣ Le grand sommeil

INSTRUMENT : TAMBOUR

SEUIL : 25

PORTÉE/ZONE D'EFFET : PORTÉE DU REGARD/UNE CIBLE

DURÉE : 5 TOURS

MESURE : 5 TOURS

L'Harmoniste commence à battre un rythme étrange : deux coups rapprochés, comme un cœur qui bat. Il se met en rythme avec celui de la cible et commence à ralentir. Le cœur suit le mouvement, de sorte qu'au bout du second tour, la cible ne puisse plus entreprendre d'action Violente. Au bout du troisième elle s'endort, au bout du quatrième elle sombre dans le coma. Au bout du cinquième, l'Harmoniste cesse tout doucement de jouer (l'arrêt du cœur est définitif)... Si le rythme s'interrompt à n'importe quel autre moment, la cible demeure dans l'état où elle se trouvait.

♣ Voie musicale

INSTRUMENT : TAMBOUR

SEUIL : 25

PORTÉE/ZONE D'EFFET : AUSSI LOIN QUE LE BATTEMENT PEUT ÊTRE AUDIBLE/PERSONNELLE

DURÉE : LE TEMPS DU VOYAGE

MESURE : 1 MINUTE

L'Harmoniste interprète une étrange mélodie qui donne une étrange envie de voyager. Il doit ensuite introduire le rythme d'un moyen de transport. Ce peut donc être un pas, un bruit de galop, mais pas celui d'un oiseau ou d'un carrosse, plus difficile à reproduire à l'aide d'un Tambour. Au bout de la minute de mélodie, il disparaît. Il réapparaît à l'endroit de son choix, comme s'il avait voyagé dans des conditions normales à l'aide du moyen de transport qu'il a simulé. Il peut aller aussi loin que porte la musique.

Cistre

♣ Le miroir de l'esprit

INSTRUMENT : CISTRE

SEUIL : 10

PORTÉE/ZONE D'EFFET : À VUE/UNE CIBLE

DURÉE : INSTANTANÉE

MESURE : 1 TOUR

L'Harmoniste devient capable de percevoir ce que pense, en surface, la cible. Il sait à peu près quelles sont ses intentions au moment où elle entreprend une action et peut savoir si elle ment consciemment. L'Harmoniste ne peut rien chercher, seulement percevoir. Si la cible dort, par exemple, il saura de quoi elle rêve, si elle mange sans penser à autre chose, il verra ce qu'elle mange et saura si elle l'apprécie ou non.

♣ La grande faute

INSTRUMENT : CISTRE

SEUIL : 15

PORTÉE/ZONE D'EFFET : PORTÉE DU REGARD/UNE CIBLE

DURÉE : INSTANTANÉE

MESURE : 5 TOURS

L'Harmoniste devine instantanément quelle est la chose que la cible se reproche le plus. Il ne sait pas pourquoi, ne connaît aucun détail, mais sait ce que c'est. Un enfant qui a tué son père sera parricide, mais un homme qui a volé sera simplement voleur. Un individu fondamentalement persuadé qu'il n'a jamais rien fait de mal ne laissera rien apparaître et l'information que fournit cette CŒuvre est complètement dépendante de la moralité de la cible. Un assassin pourrait très bien considérer le meurtre comme une bagatelle et se reprocher d'avoir volé une personne qui lui est chère.

♣ Protéger l'esprit

INSTRUMENT : CISTRE

SEUIL : 15

ZONE D'EFFET : PERSONNELLE

DURÉE : 1 SEMAINE

MESURE : 5 MINUTES

L'Harmoniste protège son esprit. La magie aura désormais le plus grand mal à agir sur lui. Tous les effets magiques (peu importe leur origine, Art magique ou Emprise) qui ciblent l'esprit directement doivent obtenir une MR de 10 en plus de la Marge de qualité qui a éventuellement été fixée. Dans le cas contraire, ils n'ont aucun effet. Ainsi, on ne pourra rendre fou l'Harmoniste, mais on pourra en revanche prendre le contrôle de son corps, à condition que ce soit sa musculature qui soit ciblée et non son esprit.

♣ Illusion gigantiste

INSTRUMENT : CISTRE

SEUIL : 15

PORTÉE/ZONE D'EFFET : À VUE/1 CIBLE AMIE

DURÉE : 1 MINUTE

MESURE : 5 TOURS

Cette CŒuvre permet à l'Harmoniste de cibler un des membres de sa Compagnie afin que celui-ci apparaisse aux yeux de tous comme un géant de 4

mètres ou plus, monstrueux, surarmé, visiblement à la fois très énervé et pressé d'en découdre. La cible est toujours capable d'infliger des dégâts, mais ceux-ci ne sont pas modifiés par l'illusion. Les victimes doivent réussir un jet de VOL contre DIFF 20 pour rester sur place et ne pas détalier en courant dans la direction opposée.

♣ Perte illusoire d'un sens

INSTRUMENT : CISTRE

SEUIL : 20

PORTÉE/ZONE D'EFFET : À VUE/1 CIBLE

DURÉE : 1 JOUR

MESURE : 2 MINUTES

L'Accordé pince les cordes de son instrument dans le but de créer une CŒuvre qui s'attaquera spécifiquement à un sens désigné à l'avance chez la victime. Bien sûr, on imagine rapidement les conséquences de la cécité en combat mais que dire d'un goûteur professionnel qui perd en un instant toute sensation palatale. Son sens fonctionnera toujours mais la mélodie lui restera en tête, empêchant son cerveau de répondre aux stimuli.

♣ Horreur

INSTRUMENT : CISTRE

SEUIL : 20

PORTÉE/ZONE D'EFFET : PORTÉE DU REGARD/UNE CIBLE

DURÉE : 5 TOURS

MESURE : 5 TOURS

L'Harmoniste fait revivre à la cible l'action la plus moralement répréhensible qu'elle ait entreprise. Mais cette fois, toutes les conséquences de ses actes lui apparaissent clairement. La cible est prostrée, elle se sent abominablement coupable. Elle se laissera punir, voire tuer sans résister. Curieusement, cette CŒuvre n'a aucun effet sur les êtres disposant de plus de 25 points de Ténèbre ou de Perfidie : au contraire même, ils semblent réjouis et emplis d'entrain sous son influence.

♣ Amnésie totale

INSTRUMENT : CISTRE

SEUIL : 25

PORTÉE/ZONE D'EFFET : PORTÉE DU REGARD/1 CIBLE

DURÉE : INSTANTANÉE

MESURE : 5 TOURS

Cette CŒuvre se veut une déclinaison de « L'attaque mentale ». Toutefois, elle ne s'attaque pas directement au cerveau mais à son contenu. La victime oublie instantanément tous les souvenirs de sa vie, ses connaissances, ses capacités, jusqu'à son nom et ses origines. Cette amnésie est permanente. Le fait de présenter des souvenirs à la victime ne déclenchera en elle aucun processus de rémission.

MUHUL VOIT-LOIN, CHAMAN PARAGÉEN

Lorsqu'il est sorti des Abysses, Muhul est tombé presque immédiatement sur un Accordé du Tambour. Délaissant tout le reste, il s'est passionné pour cet instrument, accumulant une somme de connaissances phénoménale à son propos. Son seul regret était de ne pouvoir former un apprenti qui prendrait sa suite, car au cours la dernière bataille, que le clan a perdu et où le minotaure a été gravement blessé, Muhul a dû admettre qu'il n'était pas éternel. Le Conseil des Décans a semble-t-il entendu sa prière, puisqu'il est, depuis quelques mois, le parrain d'un jeune Inspiré auquel il enseigne les secrets de l'Accordé...

Royaume : Parages
Peuple : Minotaure
Âge : 55 ans
Taille : 3 m 26 (TAI 2)
Poids : 357 kg
MV : 6

CARACTÉRISTIQUES

Flamme : 1
 Flamme Noire : 0

Corps : 1
 Corps Noir : 0
 Bonus de Corps : +1
 AGilité : 5
 FORce : 11
 PERception : 5
 RÉsistance : 10

Esprit : 1
 Esprit Noir : 1
 Bonus d'Esprit : 0
 INTelligence : 6
 VOLonté : 6

Âme : 1
 Âme Noire : 0
 Bonus d'Âme : +1
 CHARisme : 9
 CRÉativité : 8

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

ART : 8
 MÊL : 6
 EMP : -
 TIR : 5
 PdV : 121
 SBG : 37
 SBC : 55
 MD : +8

Points d'Héroïsme : 2
Pouvoirs de la Flamme : aucun
Pouvoirs de saisonins
Encorne, Nyctamopie mineure

Poids portable : 315
 Demi-charge : 157
 Charge quotidienne : 78

Ténèbre : 10
Perfidie : 0

COMPÉTENCES :

Épreuve : Arme : massue 5, Esquive 2, Vigilance 5
 Maraude : Camouflage 5, Chasse 3, Discrétion 5, Intrigue 5, Poison 4
 Société : Baratin 5, Étiquette 5, Musique 10, Us et coutumes (Parages) 5
 Savoir : Histoire et légendes 2, Langue (Nordik) 5
 Occulte : Accord 10, Harmonie 1

Avantages, bienfaits

Chaman, Charismatique, Colosse, Invocation de cercle I (Bienfait Sombre)
 Défauts, peines
 Personnage à charge (son apprenti), Emporté, Boiteux, Diablotin Farceur (Peine Sombre)

Combat

Initiative : 11
 Attaque au contact : massue 13
 Attaque à distance : -
 Défense au contact :
 Esquive : 11
 Parade : massue 11
 Défense à distance : 5

| Arme | Init. | Att. | Déf. | Dom+BD | TAI |
|--------|-------|------|------|---------|-----|
| Massue | 0 | +1 | -1 | +11 (C) | - |

Armure

Aucune

Arts magiques

ART : 8

Accord 10, Tambour 10

POT d'ART 18

Œuvres connues :

Berserk (10), surmonter la peur (10), Explosion sonore (15), Accélération (20), Le Grand Sommeil (25).

Citation typique :

« Agir ! Il faut agir maintenant ou nous laisser mourir, maintenant aussi ! Qui sommes-nous pour attendre que le courage nous vienne ? Les présages sont favorables, je l'ai lu dans les entrailles de l'aigle ! » (Roulement de Tambour, qui redonne courage aux guerriers fatigués).



♣ Soigner l'esprit**INSTRUMENT : CISTRE****SEUIL : 25****PORTÉE/ZONE D'EFFET : PORTÉE DU REGARD/UNE CIBLE****DURÉE : DÉFINITIVE****MESURE : 1 HEURE**

L'Harmoniste entre délicatement dans l'esprit de la cible et y insinue sa mélodie lénifiante. Les dégâts provoqués par magie dans l'esprit de la cible sont alors soignés (les pertes de caractéristiques mentales sont annulées, la mémoire détruite est restituée). Tout ce qui dépend de la Perfidie ou de la Ténèbre reste intouché, au contraire même, la cible comprend que, quelque part, elle apprécie cette partie sombre et malsaine d'elle-même... Une expérience très désagréable.



La Cyse

Présentation

La Cyse ne s'inquiète que du matériel, du concret. Elle ne se penche pas vraiment sur le vivant, qui change sans cesse d'état, échappe à l'artiste qui doit le poursuivre s'il souhaite l'influencer. Posés et prudents, les artistes de la Cyse veulent prendre leur temps.

De plus, l'exercice de leur Art requiert le contact avec la matière. Il leur faut la palper, la sentir, en deviner les défauts et les faiblesses, établir ce qu'elle pourrait devenir. Ce rapport presque sensuel à la matière a toujours mis la Cyse un peu à l'écart des autres Arts. Les artistes de Cyse eux-mêmes, d'ailleurs, ne sont pas opposés à cet éloignement des autres Harmonistes. Ils sont effectivement différents, ils n'ont pas les mêmes préoccupations que leurs confrères de l'Accord ou du Décorum.

Tout d'abord, l'Art de la Cyse est plus durable, par nature, que les autres Arts magiques. Alors que les accords s'éteignent et meurent, alors que les mots disparaissent une fois prononcés, la statue, la sculpture survit à son achèvement. Elle peut même survivre à son propre créateur. Le seul allié reconnu de la Cyse, le seul Art qui partage ce sentiment de durabilité est le Décorum.

Par ailleurs, la Cyse n'entend pas réellement modifier ce que les Muses ont créé. En partie à cause d'une sorte

d'admiration quasi religieuse pour l'œuvre des Muses, en partie dans l'idée d'une supériorité à demi reconnue, les Harmonistes de la Cyse pensent que la démarche de la Geste et de l'Accord, qui ne créent rien mais modifient ce qui existe déjà est à la fois un peu blasphématoire – ce que les Muses ont fait peut-il réellement être amélioré ? –, et trop timoré : les Inspirés ne portent-ils pas l'héritage des Muses en eux ? Pourquoi ne pas aller jusqu'au bout de cet héritage et créer réellement, plutôt que simplement modifier par petites touches ?

Bien entendu, derrière cette attitude que certains trouvent presque condescendante se cache la réelle détresse des Harmonistes de la Cyse. Depuis que l'éclipse a eu lieu, personne n'est plus capable de créer un effet réellement définitif, de sculpter une Œuvre qui durera éternellement. La Cyse n'échappe pas à la règle. Si ses Œuvres durent parfois plus longtemps que celles des autres Arts magiques, elles sont très loin d'avoir le caractère permanent auquel tous les Harmonistes de la Cyse aspirent.

Un métier ?

Il n'y pas de secret : l'artiste de Cyse n'a tout simplement pas la possibilité de vagabonder comme tous les autres. Son matériel est lourd, mais surtout, il est difficile de parcourir l'Harmonde avec une charrette chargée de cinq tonnes de marbre ou de bronze prêts à devenir une grande statue.

Par ailleurs, l'art de la sculpture prend souvent du temps. Les Œuvres les plus monumentales réclament parfois des années d'un patient travail.

Le sculpteur itinérant est donc rarissime. Mais à l'inverse des positions un peu orgueilleuses des Harmonistes des autres Arts magiques, ceux qui pratiquent la Cyse ont trouvé de nombreux débouchés, modestes certes, mais qui les mettent à l'abri de la convoitise du Masque et leur laisse le loisir de s'adonner discrètement à l'exercice de leur Art.

Le plus courant est l'artisan. Potier, charpentier, le sculpteur se fait modeste, mais pas trop tout de même et propose des Œuvres de très grande qualité, qui lui permettent de s'adonner tranquillement, à l'abri du besoin, à la sculpture. Si cette profession n'a rien d'extraordinaire, au contraire des postes à responsabilité convoités par les Accordés de la Flûte ou du Cistre, elle garantit cependant une remarquable tranquillité et un anonymat précieux.

L'autre possibilité est de devenir effectivement artiste, mais un modeste artiste chargé de réaliser pour les particuliers, pour les villes et villages, à l'occasion pour un grand de l'Harmonde (mais pas trop souvent non plus) des statues, des bustes, bref toute sorte d'ouvrages d'art, depuis les statues monumentales exaltant la



gloire d'un héros de légende, en passant par les bas-reliefs des portes de la ville jusqu'au simple souvenir d'une personne aimée. La fortune n'est que rarement au rendez-vous de ce genre d'activités, mais elles assurent les revenus d'une confortable bourgeoisie, tout en maintenant encore une relative discrétion.

Reste enfin le cas rare, exceptionnel dans le mode de la Cyse, du véritable artiste de cours. Ceux qui acceptent de s'exposer ne le font pratiquement jamais par ambition, mais plutôt parce qu'ils se sentent responsables d'un certain nombre d'abus commis à l'aide de leur Art. Entre autre, on croise un peu trop de statues animées espionnant les conversations des puissants, de tapisseries observant des salles où nul œil ne devrait être présent, et ainsi de suite : pour ces Harmonistes, la Cyse est une arme qui doit permettre de lutter contre la Corruption. Ils savent aussi qu'ils sont en danger permanent et que leur action relève pratiquement du suicide : immanquablement, ils seront repérés et anéantis... Mais le sens des responsabilités des Harmonistes de la Cyse ne leur offre tout simplement pas d'autre alternative.

Reste enfin, voie royale parmi toutes les autres, l'Équerre. Rejoindre cet Ordre, pour un Harmoniste de la Cyse, est l'ultime consécration, le couronnement de son Art. Les nains de l'Équerre, pourtant farouchement traditionalistes, acceptent en effet à l'occasion un

membre d'un autre peuple. Pas « dans » leurs rangs, bien entendu (à moins qu'il ne soit lui-même un nain), mais à leur niveau, au même grade que n'importe quel nain faisant effectivement partie de l'Ordre. La collaboration avec l'Ordre de l'Équerre est un formidable tremplin pour n'importe quel artiste de Cyse. Les secrets qu'il possède, les moyens dont il dispose et surtout la réputation et la sécurité presque absolue dont bénéficient tous ceux qui travaillent pour l'Équerre sont d'un inestimable secours.

La Pratique

La Cyse possède une particularité exceptionnelle dans le monde des Arts magiques : elle sépare très nettement la pratique profane – la sculpture – et la pratique occulte – la Cyse. Il n'y a pas de rapport aussi fort entre ces deux facettes de la Cyse qu'entre musique et Accord, ou entre poésie et Geste.

Très orientés vers les résultats concrets, vers le matériel, les artistes de Cyse sont d'abord des sculpteurs. Peu importe qu'ils ne soient pas doués en Cyse, s'ils ne sont pas capables de réaliser une œuvre d'art, ils ne sauront jamais réaliser non plus une Œuvre d'Art magique.

Le premier apprentissage d'un maître de la Cyse n'a donc rien d'occulte : il ne s'agit que de sculpture, que d'art profane... Sans aucune réalité magique.

Et puis il y a tout l'inverse : ceux qui ne connaissent presque rien à la sculpture, les théoriciens de la Cyse. Pour eux, l'art profane n'est rien. Leur maladresse dans le maniement du burin et de la masse est une manière de dissimuler leur nature d'Inspiré et d'Harmoniste. Mais derrière cette apparente incompétence se cache en fait une immense érudition, qui leur permet de connaître pratiquement toutes œuvres de Cyse... Même s'ils ne sont pas capables de les exécuter. Il n'empêche que, ces maîtres, qui centralisent discrètement l'information sont les meilleurs garants de la pérennité de la Cyse : qui irait soupçonner que cet artisan d'apparence tout à fait banale, pas réellement doué, soit en fait le dépositaire des vastes secrets d'un Art magique ?

Cette sorte de séparation entre profane et occulte est en fait une méthode d'apprentissage redoutablement efficace. L'apprenti de la Cyse se lance dans un compagnonnage qui alterne les maîtres profanes et les maîtres occultes, apprenant sans le montrer tout ce qu'il y a à savoir pour pratiquer son Art, accumulant auprès des maîtres successifs un savoir très important, qu'un seul n'aurait sans doute pas pu lui transmettre, mais que trois ou quatre professeurs, chacun spécialisé dans un domaine précis, peuvent lui enseigner.

Plus fort encore, en tout cas dans le monde secret et fermé des Arts magiques, les Ternes ne sont pas exclus de ce système. Car s'ils ne peuvent pas enseigner la Cyse, ils sont tout à fait capables d'accéder à l'excellence en sculpture, et donc à la fois de fournir de précieux enseignements, mais aussi d'apporter une aide très estimable à l'exécution d'œuvres tout à fait occultes cette fois. Dans la mesure où ce sont des artistes, même s'ils n'ont pas l'inspiration, qu'est-ce qui pourrait leur interdire de participer à la réalisation de travaux importants ?

L'ACCOUTUMANCE À L'ÉCLAT

L'accoutumance à l'Éclat est, curieusement, un phénomène presque tabou, une sorte de maladie honteuse de la Cyse dont on parle à mots couverts... Lorsque seulement on en parle. Tous les plus grands maîtres, tous ceux qui maîtrisent l'enchantement de l'Éclat, y sont sujets à des degrés plus ou moins grands. Comment, dans ces conditions, il est difficile de lutter ou même seulement de réfléchir à ce problème. De plus, les Harmonistes de la Cyse ne sont pas des gens très remuants, de sorte que certains d'entre eux peuvent être au dernier stade de l'accoutumance sans que personne ne le sache...

Autant dire que, si l'on interroge un pratiquant de la Cyse sur ce sujet difficile, ses réponses, lorsque seulement il admet l'existence du phénomène, sont bien embarrassées.

Au final, la pratique de la Cyse se découpe donc en trois aspects nettement séparés, et pourtant inextricablement imbriqués : les profanes, qui, même s'ils sont capables de pratiquer la Cyse – mais ce n'est pas du tout une obligation –, se contentent d'enseigner la sculpture. Ceux-là se contentent d'être des gens normaux, participant en fait secrètement à la survie d'un Art magique. Il y a ensuite les encyclopédistes de la Cyse. Ce sont certes toujours des Inspirés, mais ils n'ont pas forcément des qualités artistiques. Ils sont, encore une fois, des participants à un projet qui n'est pas d'apprendre à pratiquer l'Art magique, mais à permettre que d'autre le fasse.

Enfin, il y a ceux qui apprennent effectivement et pratiquent la Cyse. Chercheurs, combattants en croisade contre le Masque, ils reçoivent effectivement un enseignement poussé, grâce à une vaste érudition répartie entre plusieurs professeurs.

Les Arts secrets

La Cyse, contrairement aux autres Arts magiques, ne possède pas vraiment d'Art Secret, de pratiques découlant directement de la Cyse elle-même et dont les effets supérieurement puissants seraient l'expression d'une quintessence ou d'un surassement de cet Art en particulier. Les Harmonistes de la Cyse possèdent pourtant un certain nombre de secrets et de techniques qu'ils ne confient pas à n'importe qui ; mais elles n'ont qu'un rapport lointain avec la Cyse.

ENCHANTEMENT DE L'ÉCLAT

Art : Cyse, Art Ancien

Seuil : 25

Zone d'effet : sans limite

Durée : variable

Modelage : 1 mois à 1 an

Cet enchantement permet « d'alimenter », en quelque sorte, une Œuvre de Cyse dont les effets ne sont pas permanents à l'aide de l'Éclat lui-même. La durée de l'œuvre en question devient alors plus longue. Malheureusement, ce dernier paramètre n'est pas sous le contrôle de l'Harmoniste. C'est pourquoi cette Œuvre ne fait pas partie de la liste fournie dans le présent ouvrage : elle n'est pas régie par les règles normales de la Cyse. En fait, on peut se demander si elle est seulement régie par une règle quelconque.

Tant que cette Œuvre fait effet, celle sur laquelle elle a été utilisée fonctionne.

Le temps de modelage est d'un mois si l'Éclat à une Richesse de 1 à 3, de trois mois s'il a une Richesse de 4 à 7, de six mois s'il a une richesse de 8 ou 9, d'un an s'il a une Richesse de 10.

Cette Œuvre fonctionne éternellement si son auteur obtient égal ou moins que la Richesse de l'Éclat en jetant 1d10. S'il obtient plus que la Richesse, elle durera de quelques semaines à des siècles (l'EG décide).

Toutes ces techniques concernent l'utilisation de l'Éclat. Ainsi, certains des plus grands Harmonistes de la Cyse connaissent des enchantements qui permettent d'introduire dans la réalisation d'une Œuvre de Cyse une parcelle de cette substance, de manière à rendre plus ou moins permanente l'Œuvre en question. Bien qu'extraordinairement compliquée, cette technique a encore de beaux jours devant elle dans la mesure où l'Ordre de l'Équerre s'y intéresse énormément et propose des conditions très avantageuses aux Inspirés qui acceptent de l'utiliser pour le compte de l'Ordre.

Certains des Inspirés qui travaillent pour l'Ordre de l'Équerre connaissent aussi des méthodes permettant d'exécuter une Œuvre sous l'influence de l'Éclat de sorte que celle-ci prolonge les effets surnaturels produits par l'Harmoniste. Et ainsi de suite, il existe toute une liste d'Œuvres qui permet de recycler en quelque sorte l'énergie magique de l'Éclat afin de renforcer celle de la Cyse. Le seul point faible de ces techniques est la relative longueur des rituels nécessaires, la quantité de matériels et la difficulté de mise en place des circonstances adéquates, pour des résultats qui restent, en dépit des recherches et des travaux effectués depuis plusieurs siècles, relativement aléatoires et imprévisibles, presque incontrôlables.

La Corruption

Pour les Harmonistes de la Cyse, la Corruption est pire que la mort. Le rapport pratiquement amoureux qu'ils entretiennent avec la matière et les horreurs qu'ils sont capables de perpétrer à son encontre lorsqu'ils sont sous l'influence du Maître du Semblant rendent d'autant plus insupportable l'idée de sombrer. Si d'aventure ils croisent la route d'une créature du Masque, leur première réaction est de fuir, de peur d'être entraînés avec elle dans la spirale de la Corruption. La Cyse ne leur donne de toute façon pas vraiment les moyens de lutter contre ce genre d'êtres. Lorsque la Corruption vient, et à supposer qu'ils en soient conscients, les plus courageux tentent de trouver une solution. De toute façon, dans la mesure où il n'en existe en fait aucune, ils finissent toujours par contacter les saisonins afin que ceux-ci récupèrent leur Flamme... Ce qui signifie bien entendu la mort. Dans les cas rares où l'un d'entre eux sombre complètement dans la Corruption, de sorte qu'il n'a pas l'occasion (ou le courage) d'en finir, la traque s'organise. Le malheureux n'a plus qu'à éviter les villes où tous les artisans sont sollicités afin de découvrir la retraite du corrompu. Elle n'aura de cesse que le problème soit « résolu ».

Les méthodes des Harmonistes de la Cyse ont connu jusqu'à présent un succès relatif, puisque seule une poignée d'êtres corrompus est parvenue à percer superficiellement les secrets de cet Art magique.

LES DILETTANTES

Il n'y a aucune distinction entre un spécialiste de la Cyse et un Inspiré qui ne la pratique qu'à ses heures perdues. L'idée est que le peu de connaissances dont dispose le « dilettante » est à la fois un petit pas en direction d'une véritable renaissance de cet Art, une excellente chose pour sa conservation et un point plutôt positif dans la mesure où, si le Masque venait à le corrompre, son manque de connaissance limiterait les problèmes.



Nouvelles Œuvres

♣ Perception des enchantements

SEUIL : 10

ZONE D'EFFET : 1 OBJET MOYEN

DURÉE : INSTANTANÉE

MODELAGE : 1 MINUTE

L'Harmoniste est capable de percevoir l'enchantement d'un objet, si celui-ci l'est, c'est-à-dire s'il contient de l'Éclat, est une relique, est sous l'effet d'une Œuvre ou d'un sort. Si ce n'est pas le cas, il sait qu'il n'y a rien de surnaturel dans l'objet. En s'imposant une Marge de Qualité de 5, l'Harmoniste peut connaître la nature de l'enchantement (Éclat, Relique, Art magique ou Emprise). Au prix d'une Marge de Qualité de 10, il peut avoir une idée grossière de ce que peut produire la qualité surnaturelle de l'objet (« cette épée est plus efficace » ; « ce siège est un piège magique » ; etc.). En s'imposant une Marge de Qualité de 15, l'Harmoniste sait tout ce qu'il y a à savoir sur l'objet. Bien entendu, la règle de résistance des matériaux s'applique !

♣ Disparition de la matière

SEUIL : 15

ZONE D'EFFET : 1 OBJET MOYEN

DURÉE : 30 MINUTES

MODELAGE : 1 MINUTE

Cette Œuvre permet à l'Harmoniste de travailler la surface d'un objet jusqu'à ce qu'elle se confonde parfaitement avec son environnement immédiat. Pour parler clairement, l'objet devient parfaitement transparent. Attention, si l'objet vient à être déplacé, l'illusion cessera et l'objet sera à nouveau visible.

♣ Réduction de la matière**SEUIL : 15****ZONE D'EFFET : 1 OBJET MOYENNE****DURÉE : 5 MINUTES****MODELAGE : 5 TOURS**

Cette Œuvre très impressionnante permet de modeler la matière afin de réduire son volume de moitié. Elle n'entraînera aucune déformation de l'objet, les proportions étant parfaitement respectées, mais à une échelle inférieure, à l'image d'une œuvre de modéliste. L'objet ainsi modifié en garde toutes ses capacités, adaptées toutefois à sa nouvelle taille. Par exemple, une arme sera sûrement sanctionnée d'un code de dégâts inférieur. Au terme de l'effet, l'objet reprendra sa taille normale, même s'il se trouve confiné dans un objet plus petit. Le plus résistant brisera l'autre.

La contrepartie de cette Œuvre existe également sous le nom d'« Augmentation de la matière » avec les mêmes paramètres.

♣ Fermeture de serrure**SEUIL : 15****ZONE D'EFFET : 1 SERRURE****DURÉE : INSTANTANÉE****MODELAGE : 2 TOURS**

L'Harmoniste ferme définitivement une serrure. Il est désormais impossible de la faire fonctionner : ses éléments sont tous soudés ensemble. Non seulement il est impossible de la crocheter puisqu'elle ne possède plus de parties mobiles, mais elle est de ce fait plus résistante : ses éléments constitutifs sont tous solidaires (elle gagne de ce fait 5 points de Solidité).

♣ Animer une statue**SEUIL : 20****ZONE D'EFFET : 1 OBJET MOYEN****DURÉE : 1 MINUTE****MODELAGE : 5 TOURS**

L'Harmoniste insuffle à une statue une vague conscience et la capacité de se mouvoir. Très certainement dérivée de la capacité des fées noires à « accoucher » des âmes, cette Œuvre n'en est qu'une copie imparfaite. L'objet ainsi animé n'est capable que de protéger l'Harmoniste et de répondre à certains ordres très simples (couché, debout, attaques...).

STATUE ANIMÉE

FOR 12, AGI 1, MÉL 4,
PdV 40 (bois)/80 (pierre)/120 (métal)
Init. 6, Att 10, Déf. 1 (la statue ne se défend pas),
dommages 15.

La statue est insensible aux blessures graves et critiques. Elle ne retourne à l'immobilité que si ses PdV tombent à 0 ou si la durée du sort expire.

♣ Commander à la matière**SEUIL : 20****ZONE D'EFFET : 1 OBJET MOYEN****DURÉE : UN ORDRE****MODELAGE : 1 MINUTE**

L'Harmoniste donne un ordre mental à l'objet de son choix. Celui-ci s'anime alors et tente de l'accomplir dans la mesure de ses moyens. Une épée pourra ainsi devenir molle et s'enrouler autour du bras de son utilisateur, une chaise se mettre à courir avec son occupant, mais un livre ne pourra faire mieux que de claquer stupidement : il ne s'envolera pas, ne mordra pas (faute de disposer de dents). Les statues animées de cette manière ont des caractéristiques similaires à celles du sort « animer statue ».

♣ Liquéfaction de la matière**SEUIL : 20****ZONE D'EFFET : 1 OBJET MOYEN****DURÉE : 10 MINUTES****MODELAGE : 1 MINUTE**

Cette Œuvre permet de développer une technique très impressionnante puisqu'elle permet de réduire à l'état de liquide tout objet se trouvant à sa portée. Le volume de liquide obtenu sera le même qu'à l'état solide avec toutefois la possibilité de le fractionner en plusieurs récipients. Le liquide garde l'aspect de la matière de base. Au terme de l'effet, le liquide redevient solide avec des conséquences graves dans le cas où le liquide avait été scindé : la destruction pure et simple de l'objet.

♣ Liaison mentale**SEUIL : 25****ZONE D'EFFET : 1 GROS OBJET****DURÉE : 1 AN ET 1 JOUR****MODELAGE : 1 MOIS**

L'Harmoniste se lie avec un objet. Il peut désormais ressentir des choses au travers de celui-ci. Selon la nature de l'objet, les sensations possibles seront différentes : tous transmettront le sens du toucher avec une extraordinaire précision, mais un mur ne verra que s'il dispose d'une fenêtre, un vêtement s'il dispose d'un décolleté (des particularités dont la fonction est de montrer, de faire voir) ; le sens de l'ouïe, à moins que le mur, par exemple, soit insonorisé ou au contraire pourvu d'ouverture destinée à permettre d'espionner une conversation, sera en général absent, et ainsi de suite.



ZAPAKOED LE DÉCHU

Zapakoed est un pauvre artisan des Terres veuves. Autrefois sculpteur reconnu, il a officié auprès des plus importantes familles de la capitale. Malheureusement, sa réussite lui a valu d'attirer l'attention d'une Marionnette. Averti à temps, il a organisé sa propre mort et pris le large. Il est depuis coincé, tremblant mais pas anéanti, dans une petite échoppe de potier. Nul doute que si l'aventure l'appelait de nouveau, il se lancerait dans la bataille. Mais pour l'instant...

Royaume : Terres veuves

Peuple : Humain

Âge : 36 ans

Taille : 1 m 66 (TAI 0)

Poids : 57 kg

MV : 3

CARACTÉRISTIQUES

Flamme : 1

Flamme Noire : 0

Corps : 1

Corps Noir : 0

Bonus de Corps : +1

AGilité : 6

FORce : 6

PERception : 7

RÉSistance : 6

Esprit : 1

Esprit Noir : 0

Bonus d'Esprit : +1

INTelligence : 5

VOLonté : 5

Âme : 1

Âme Noire : 0

Bonus d'Âme : +1

CHARisme : 9

CRÉativité : 9

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

ART : 9

MÊL : 6

EMP : -

TIR : 6

PdV : 48

SBG : 16

SBC : 24

MD : 0

Points d'héroïsme : 2

Pouvoirs de la Flamme : aucun

Pouvoirs de saisonins

Poids portable : 84

Demi-charge : 42

Charge quotidienne : 21

Ténèbre : 0

Perfidie : 0

COMPÉTENCES :

Épreuve : Arme : dague 3, Esquive 5, Vigilance 7

Maraude : Discrétion 5, Intrigue (spé : monde de la Cyse) 8

Société : Diplomatie 2, Étiquette (Méduses des Terres veuves) 5, Savoir-faire (poterie) 5, Sculpture 10, Us et coutume (Terres veuves) 5

Savoir : Histoire et légendes (spé : Cyse) 7, Langue (Ophidien) 5

Occulte : Cyse 10, Harmonie 5

Avantages, bienfaits

Célèbre, Vestige de la Flamboyance (une gargouille animée), Bon sens

Défauts, peines

Réputé mort (mais s'en moque)

Combat

Initiative : 14

Attaque au contact : Dague 12

Attaque à distance : -

Défense au contact :

Esquive : 12

Parade : Dague 10

Défense à distance : 6

Arme

Dague

Init. Att. Déf. Dom+BD TAI

0 +2 0 +1 (P) -1 -

Armure

Aucune

Arts magiques

ART : 9

Cyse 10, Sculpture 10

POT d'ART 20

Œuvres connues :

Copie Parfaite (10), Remodeler (10), Perception des enchantements (10), Altération de la Matière (20), Mémoire matérielle (20), Animer une Statue (20)

Citation typique :

« Heu... C'est-à-dire que ce ne serait pas très prudent, non ? Remarquez, vous avez raison : je n'ai plus grand-chose à perdre, n'est-ce pas... » (sourire triste)



Le Décorum

Présentation

Il n'y a pas d'Art plus contrasté que le Décorum. Tout d'abord en raison des disparités dans sa pratique et dans ses effets : une Œuvre du Décorum peut tout aussi bien créer une végétation extraordinairement luxuriante qu'anéantir la vie sur des kilomètres à la ronde.

Et comme si ces premières difficultés ne suffisaient pas, il faut encore ajouter que la majorité des Inspirés qui pratiquent le Décorum sont des saisonins. Chacun privilégie bien entendu sa saison, rivalisant de virtuosité pour en démontrer l'incontestable supériorité. Et bien que les guerres des Décans soient finies depuis bien longtemps, les tensions entre eux sont toujours puissantes.

Au final, le Décorum fait figure d'Art à la fois hétéroclite, mal défini, dont le domaine d'action est mal connu, dont la théorie et l'usage sont obscurs.

Il se trouve que c'est effectivement le cas. Les plus grands maîtres de cet Art magique sont des saisonins qui se spécialisent dans une saison, à l'exclusion de toutes les autres. Pire encore, ils refusent d'entendre parler des travaux de leurs confrères qui étudient les autres saisons...

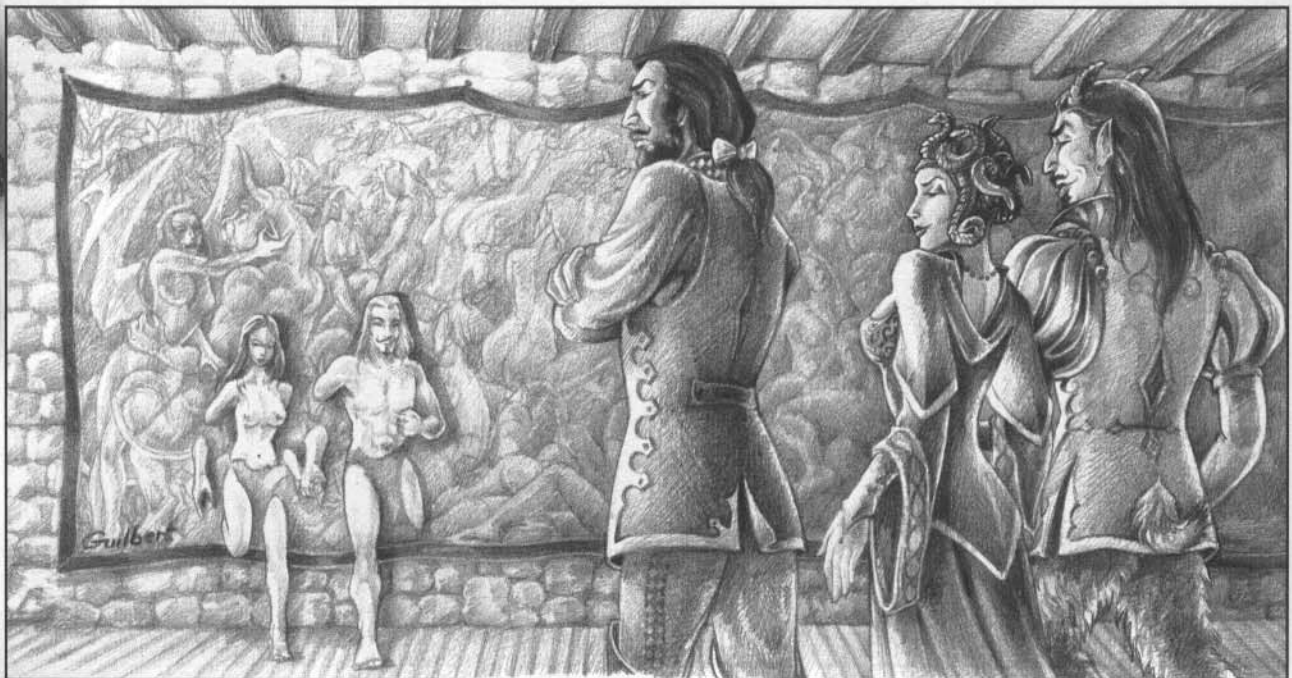
Finalement, bien que très vivant, le Décorum est disparate, mal organisé. Il cherche dans toutes les directions à la fois sans concentrer ses efforts sur aucun aspect particulier ni pratique ni théorique. Les Œuvres sont donc plus difficiles à découvrir, ne se renouvel-

lent guère, ou très lentement, et les recherches fondamentales, tellement actives dans les autres Arts magiques, sont dramatiquement inefficaces.

Sous cette réalité disparate se cache cependant une sorte de logique, comme inconsciente de ceux qui la vivent, se dégage cependant petit à petit. De plus en plus, le Décorum devient, au-delà d'un terrain d'affrontement « amical » entre les Décans, une extension des Dames des Saisons au même titre que leurs enfants. Chacun des peuples qui les pratiquent s'en sert comme d'un instrument pour démontrer la supériorité de sa saison... Au milieu de tout cela, les humains, pris comme des arbitres ou des témoins, ont fort à faire pour éviter de catalyser sur eux les tensions qui parcourent le monde pourtant restreint du Décorum. Cependant, la position des hommes au milieu de ce champ de bataille virtuel n'est pas non plus sans avantages. Centralisant l'information, usant de leur versatilité, ils sont finalement à la pointe de la recherche dans les Œuvres rattachées à plusieurs saisons. Il reste encore, et ce ne sera pas un mince défi, à faire accepter la réalité des résultats obtenus par les plus grands du Décorum, qui, étant bien entendu des saisonins en majorité, risquent de voir d'un très mauvais œil la perte de leur prédominance dans cet Art à cause d'une nouvelle pratique qu'ils refusent obstinément.

Un Métier ?

La disparité des manières et des pratiques qui divisent le Décorum rend improbable la description des différentes manières de vivre de cet Art magique. Chaque



LES DILETTANTES

Les Inspirés qui pratiquent le Décorum en amateur sont assez rares. En général, ce sont des Mages de l'Emprise qui voient dans cet Art magique un utile complément de leurs propres sorts. Des Éclipsistes spécialisés dans l'Été, des Obscurantistes utilisant le Printemps...

Les spécialistes du Décorum n'accordent pas grande importance à ces dilettantes, trop absorbés par leurs propres dissensions pour réfléchir sur la signification de cette nouvelle tendance.

saison à ses particularités, de même les combinaisons de plusieurs d'entre elles génèrent-elles de nouvelles optiques...

Il y a tout de même un certain nombre de grandes lignes directrices. Le métier le plus simple pour un Harmoniste du Décorum est bien entendu peintre. Mais ce n'est pas, finalement, la profession la plus fréquente notamment parce que, contrairement aux hommes, les saisonins ne conçoivent pas cet Art magique comme une simple pratique occulte, mais plutôt comme une sorte de pratique religieuse ou philosophique au travers de laquelle ils espèrent renouer avec Nuance et, au-delà de ce premier résultat, à retrouver le lien perdu avec la Dame de leur Saison. On peut même légitimement se demander si le Décorum n'est pas tout simplement une manière de rendre hommage à celle qui leur a donné le jour. Ils se font donc souvent chamans, rebouteux, répandant dans les airs leurs étranges substances colorées, générant à l'aide de diverses réactions chimiques simples fumées et flammes de pacotilles... Jusqu'au moment où il s'agit de déployer la réalité de leur Art. Les saisonins du printemps assument souvent le rôle de puissances positives, aidant aux naissances, pratiquant des rites de fertilité, fournissant toutes sortes de drogues depuis les aphrodisiaques jusqu'aux baumes de guérison. Les saisonins de l'été proposent, se positionnent plutôt en tant qu'émissaire de puissances guerrières, frappant les ennemis de la tribu de mille petits maux : sécheresse, insolation, foudre. Les saisonins de l'hiver sont des sorciers, rebouteux et autres personnages de mauvais augure. Ils lancent de terribles malédictions et, d'une manière générale, vivent moins par l'assistance qu'ils apportent que de la crainte qu'ils inspirent. Quant à ceux qui pratiquent le Décorum de l'automne... Qui peut savoir ?

Dans les grandes villes, ils se muent en charlatans, devenant des sortes de chamans des villes. On en trouve aussi sous l'apparence de marchands de couleurs pour les plus fortunés d'entre eux, fournissant les pigments à leurs confrères en art - qu'ils soient artistes profanes ou pratiquants des Arts magiques. Mais on connaît aussi des cas d'Harmonistes du Décorum entrés dans des organisations criminelles, qu'ils servent de leurs pouvoirs, devenant pyromanes, assassins, abusant des Œuvres pour semer la mort et la des-

L'ACCOUTUMANCE À L'ÉCLAT

L'accoutumance à l'Éclat est un phénomène pratiquement inconnu des Harmonistes du Décorum. Bien que certains utilisent quotidiennement des outils de dessin ou de peintures chargés d'Éclat, ils en ignorent les méfaits ou les cachent. Mais dans la mesure où l'usage de l'Éclat n'est pas courant dans le Décorum, ce phénomène ne concerne pas plus d'une demi-douzaine de personnes et ne suscite qu'indifférence.

truction... Finalement, il y a autant de possibilités que d'Harmonistes, surtout parmi les hommes qui, versatiles, ne privilégient rien et se permettent d'en faire des usages qui sont complètement impensables pour un saisonin : ils ne possèdent pas ce respect quasi religieux de leur Art.

La Pratique

Malgré l'apparent désordre de cet Art magique, on peut dénombrer deux grandes écoles : les alchimistes et les peintres.

Les alchimistes fabriquent et exploitent les pigments. Plutôt que d'approfondir leur Art, ils en explorent les outils, et plus particulièrement les Pigments, le cœur du Décorum. Pour eux, il existe certainement une méthode pour rendre encore plus pure, encore plus puissante la précieuse substance. Plutôt que de se perfectionner dans l'Art du dessin, plutôt que de rechercher la ligne parfaite, le coup de pinceau absolu, ils se concentrent sur la couleur, sur les nuances, sur la lumière, sur la manière de transcrire les couleurs de la réalité au travers de leur palette. Les saisonins du printemps et, dit-on, les Automnins, sont à la pointe de la recherche dans ces domaines, même si, en l'occurrence, aucun peuple n'a abandonné ce domaine, d'autant plus que les Alchimistes fournissent l'essentiel de l'approvisionnement en Pigments.

À l'opposé de cette démarche, on trouve les Peintres. Pour eux, l'œuvre de Nuance ne peut pas se résumer à la couleur. C'est un tout dont la première difficulté est le trait. Dessiner, obtenir le geste parfait qui donnera le coup de pinceau absolu, tout cela est la base du Décorum. Derrière cette recherche du dessin, du style absolu se cache bien entendu le rêve de retrouver le secret des Tableaux-mondes. Mais faute d'être parvenus à retrouver ce secret extraordinaire, les Peintres se sont faits les spécialistes de la compilation d'œuvres. Leur répertoire est souvent d'une amplitude extraordinaire, comme si le fait de centraliser l'ensemble de toutes les Œuvres connues pouvait permettre de percer le secret du Décorum, découvrir l'harmonie qui en sous-tend le fonctionnement. Ce qui est d'ailleurs le cas : les Peintres espèrent effective-

ment percer, au travers de l'érudition, les secrets du Décorum. Cette seconde voie est en priorité le domaine des hommes, même si, dans une moindre mesure puisqu'uniquement à l'échelle de leur Saison, les peuples de l'hiver et de l'été s'y consacrent aussi.

Les Arts Secrets

Le Décorum possède assez peu de techniques secrètes. De plus, la seule dont on puisse dire qu'elle ait abouti à des résultats concrets et efficaces est entourée d'un luxe de précautions qui la rend inaccessible. Pour l'instant, il n'existe que deux personnes qui puissent se vanter d'être parvenues à quoi que ce soit de concluant. Pour l'essentiel, il s'agit de mélanger, en savants dosages, les pigments. Tout le problème réside dans le fait que cette technique rencontre, de la part des saisonins, qui sont encore les grands maîtres du Décorum, une inébranlable opposition. L'avènement de cette technique signifierait en effet la perte de leur prédominance à moins d'accepter d'abandonner le traditionnel cloisonnement des saisons et des saisonins. Et il n'est même pas sûr qu'un saisonin puisse effectivement utiliser les Œuvres d'une saison différente de la sienne. Dès lors, faute de pouvoir ni participer à ces recherches, ni même seulement envisager qu'elles puissent aboutir, les saisonins tentent de la maintenir à l'état de légende. De leur côté, les deux humains responsables de l'essentiel des percées dans le domaine, redoutant une réaction excessive à leur rencontre - crainte qui, en ce qui concerne les saisonins de l'été, risque fort de se révéler tout à fait justifiée -, se cachent de tous et dissimulent les conclusions, pourtant très encourageantes, de leurs recherches.

Il reste les sempiternelles rumeurs de redécouverte du secret des Tableaux-monde. Jusqu'à présent, aucune percée décisive n'a été faite. Il semble que cette technique soit réellement perdue et inaccessible aux pauvres moyens que le Décorum a réunis pour la retrouver.

La Corruption

Dans un désordre pareil, la seule chose qui sauve la communauté de la Corruption est sa composition : regroupant essentiellement des saisonins, avertis des dangers de la séduction du Masque, ils offrent une résistance inattendue, qui n'a bien entendu rien à voir avec l'exercice de leur Art. Les humains, qui en quelque sorte, suivent le mouvement, ne sont pas plus exposés.

L'essentiel des problèmes provient de la trahison de la Dame de l'Automne. Les Œuvres d'automne sont mal vues de ce fait, et pire encore, il existe un certain

nombre de corrompus qui ont fait, à plusieurs reprises, la grande puissance du Décorum perverti, allant jusqu'à percer des secrets qui échappent encore au Décorum « normal », créant notamment de hideuses parodies de Tableaux-mondes, qui bien qu'abominables, fonctionnent plus ou moins. De même, Noxe s'est-elle lancée dans les recherches, parvenant encore une fois à de stupéfiants résultats dont le tristement célèbre Artificier d'Abyme n'est qu'un exemple parmi d'autres.

Cette situation très préoccupante est malheureusement encore beaucoup éclipsée par les querelles entre les saisonins, qui entre autres refusent de croire que le Décorum est à l'origine des pouvoirs de l'Artificier...



Nouvelles Œuvres

Printemps

♣ Assurance de progéniture

SAISON : PRINTEMPS

SEUIL : 10

PORTÉE : TOUCHER

DURÉE : LA GESTATION NORMALE DE LA CIBLE

DESSIN : 1 MINUTE

Ce Pigment, dès qu'il est projeté sur le ventre de la cible (humaine ou animale), à hauteur de la matrice, au plus tard le lendemain de l'acte, s'assurera que la grossesse de la cible ira jusqu'à son terme et provoquera à coup sûr la naissance d'un enfant ou petit, viable et en bonne santé. Cette Œuvre peut marcher également sur les femmes stériles.

♣ Petite pluie

SAISON : PRINTEMPS

SEUIL : 10

ZONE D'EFFET : RÉGION OÙ SE TROUVE L'HARMONISTE

DURÉE : 1 HEURE

DESSIN : 1 MINUTE

L'Harmoniste déclenche une petite pluie printanière. La pluie est fine et tiède, elle ne gêne pas spécialement la visibilité et, d'une manière générale, est bien agréable. Elle est par contre idéale pour exécuter l'Œuvre « Inondation » (voir plus loin).

Créer une source d'eau

SAISON : PRINTEMPS

SEUIL : 20

PORTÉE : TOUCHER

DURÉE : PERMANENT

DESSIN : 5 TOURS

Ce Pigment permet de faire jaillir spontanément une source d'eau de n'importe quel type de sol, même le plus aride et inhospitalier. Celle-ci produira 1 litre d'eau par minute et coulera au gré du relief du sol jusqu'à rejoindre l'affluent le plus proche. Rien ni personne ne peut faire tarir cette source.

Nuée d'épines

SAISON : PRINTEMPS

SEUIL : 20

PORTÉE/ZONE D'EFFET : 20 MÈTRES/UNE CIBLE

DURÉE : DÉFINITIVE

DESSIN : 2 TOURS

L'Harmoniste doit disposer de quelques graines de roncier qu'il intégrera au Pigment afin de réaliser l'Œuvre. Lorsqu'il le projettera, un buisson de ronce impénétrable jaillira aux pieds de la victime. Celle-ci ne peut plus bouger et ne cesse de se prendre dans les milliers d'épines qui l'enserrent. Chaque tour, elle prend 1 point de dommage (contre lequel l'armure protège si elle est complète) jusqu'à ce qu'elle se soit libérée. Cela nécessite un jet d'AGI ou de FOR contre DIF 20. Tant que ce jet ne sera pas réussi, la victime est non seulement immobilisée mais reçoit 1 point de dommage à chaque tour.

Prolonger le printemps

SAISON : PRINTEMPS

SEUIL : 20

PORTÉE/ZONE D'EFFET : LA RÉGION OÙ SE TROUVE L'HARMONISTE

DURÉE : 1 JOUR

DESSIN : 1 HEURE

Le printemps durera une journée de plus dans la région. Cette journée supplémentaire interviendra le premier jour de l'automne. Elle sera extraordinairement douce, fraîche, légèrement humide, pleine de fleurs en bourgeons et de verdure printanière. Les saisonniers du printemps se sentiront en confiance, pleins d'énergie et obtiendront ce jour particulier un bonus générique de 1 sur tout ce qu'ils entreprendront. Il n'y a pas d'insulte plus mortelle pour un Automnin que de jeter ce sort.

Inondation

SAISON : PRINTEMPS

SEUIL : 25

PORTÉE/ZONE D'EFFET : À VUE/UNE ZONE D'UN KILOMÈTRE DE RAYON

DURÉE : DÉFINITIVE

DESSIN : 1 MINUTE

Cette Œuvre ne peut être exécutée que s'il pleut. La pluie s'intensifie brutalement, noyant la zone sous des trombes d'eau qui rendent la visibilité nulle, génèrent des cours d'eau éphémères et des torrents de boue. Le niveau de l'eau monte aussi haut que possible, générant une inondation plus ou moins importante suivant les possibilités de l'endroit. La pluie s'arrête alors, laissant une zone dévastée où l'eau s'écoule doucement.

Luxuriance

SAISON : PRINTEMPS

SEUIL : 25

PORTÉE/ZONE D'EFFET : À VUE/UN BÂTIMENT (OU UNE STRUCTURE DE DIMENSIONS ÉQUIVALENTES)

DURÉE : DÉFINITIVE

DESSIN : 1 HEURE

Dans le temps que l'Harmoniste met à exécuter le dessin, la végétation entourant la cible commence à croître, devient luxuriante. Des espèces inconnues apparaissent, couvrant les murs de fleurs éclatantes, de lianes épaisses. Lorsque le dessin est fini, la végétation a entièrement recouvert la zone, la dissimulant sous une luxuriance qui peut paraître bien étrange dans un climat différent d'une jungle épaisse.

Repousse miraculeuse

SAISON : PRINTEMPS

SEUIL : 25

PORTÉE/ZONE D'EFFET : TOUCHER/UNE PERSONNE

DURÉE : DÉFINITIVE

DESSIN : 1 JOUR

L'Harmoniste dessine avec soin le membre manquant de la cible (peu importe quand il a été amputé ou à quelle hauteur). Lorsque la cible met le dessin au bout de son moignon, l'Œuvre disparaît. Immédiatement, l'extrémité manquante se met à la démanger, tandis qu'une reproduction miniature du dessin y apparaît. Cette dernière grandit à vue d'œil, à tel point qu'en quelques heures, une repousse surnaturelle rend à l'amputé son membre. Ce sort ne permet pas de faire ressusciter quelqu'un qui aurait été décapité.

Été**Objet luminescent**

SAISON : ÉTÉ

SEUIL : 10

PORTÉE : TOUCHER

DURÉE : 1 HEURE

DESSIN : 1 TOUR

Cette Œuvre crée sur un objet ou un membre humain ciblé une source lumineuse équivalente à celle d'une

torche à main classique. Il est impossible de l'éteindre avant la fin de l'effet. Seuls les matériaux liquides ne pourront être affectés par l'effet de cette CŒuvre assez usuelle et pratique.

⚡ Orage

SAISON : ÉTÉ

SEUIL : 10

PORTÉE/ZONE D'EFFET : LA RÉGION OÙ SE TROUVE L'HARMONISTE

DURÉE : 15 MINUTES

DESSIN : 1 MINUTE

Un Violent orage se déclenche. En dehors de mouiller tout ce qui se trouve sous lui, il n'a pas d'autre effet. Par contre, il est idéal pour permettre de jeter « Foudroyer » (voir plus loin).

⚡ Ami du jour

SAISON : ÉTÉ

SEUIL : 15

PORTÉE/ZONE D'EFFET : PERSONNELLE

DURÉE : JUSQU'À CE QUE LE SOLEIL SE COUCHE

DESSIN : 10 MINUTES

L'Harmoniste possède désormais certaines qualités d'un ogre. Lorsqu'il est dans la lumière solaire, il bénéficie d'un bonus de 1 sur tout ce qu'il entreprend, mais en retour devient irritable et prompt à la colère, souvent sans raison valable. Un ogre sous l'effet de ce sort en obtient tous les bénéfices, mais sans les inconvénients. Avec une Marge de Qualité de 5, le bonus peut augmenter à +5, cependant la vue de l'Harmoniste baisse terriblement dans le noir (il est considéré comme aveugle dans la pénombre).

⚡ Coup de chaleur

SAISON : ÉTÉ

SEUIL : 15

PORTÉE/ZONE D'EFFET : À VUE/UNE CIBLE

DURÉE : INSTANTANÉE

DESSIN : 2 TOURS

La cible est prise d'un coup de chaleur. Elle doit réussir un jet de RÉS x 2 contre DIF 20 ou s'évanouir. Même si elle le réussit, elle est tout de même à -2 sur toutes ses actions suite aux nausées et aux brusques étourdissements qui la frappent pendant les 20 - RÉS prochaines minutes.

⚡ Insolation

SAISON : ÉTÉ

SEUIL : 15

PORTÉE/ZONE D'EFFET : TOUCHER/1 HECTARE

DURÉE : INSTANTANÉE

DESSIN : 1 HEURE

Cette CŒuvre longue à accomplir permet de frapper un sol cultivable d'une forte insolation qui frappe toutes les cultures de la zone et toutes les terres fertiles de celle-ci. Toutes les récoltes sont perdues pour cette saison.

⚡ Maturité

SAISON : ÉTÉ

SEUIL : 20

PORTÉE/ZONE D'EFFET : TOUCHER/UN VÉGÉTAL OU UN PETIT ANIMAL

DURÉE : DÉFINITIVE

DESSIN : 1 MINUTE

La cible atteint instantanément sa maturité physique. Si c'est un arbre, il peut briser les choses qui l'empêchent de grandir, déformer le sol, etc. Dans le cas de plantes moins puissantes ou d'animaux, l'impossibilité de croître induira des difformités de la même manière que s'ils avaient effectivement grandi sans bouger à l'endroit où ils le font magiquement.

⚡ Prolonger l'été

SAISON : ÉTÉ

SEUIL : 20

PORTÉE/ZONE D'EFFET : LA RÉGION OÙ SE TROUVE L'HARMONISTE

DURÉE : 1 JOUR

DESSIN : 1 HEURE

L'été durera un jour de plus cette année. Le quinzième jour de l'automne sera torride, plein de soleil, d'une nature généreuse, éclatante de vitalité. Tous les saisonniers de l'été se sentent, ce jour-là, pleins d'énergie et de bonne humeur. Ils bénéficient d'un bonus de 1 sur toutes les actions qu'ils entreprendront en cette merveilleuse journée. Bien entendu, les Automnins apprécient assez peu ce genre de libéralités avec leur saison déjà si courte...

⚡ Foudroyer

SAISON : ÉTÉ

SEUIL : 25

PORTÉE/ZONE D'EFFET : À VUE/UNE CIBLE

DURÉE : INSTANTANÉE

DESSIN : 5 TOURS

Cette CŒuvre ne peut être exécutée que si un orage s'est déclenché. L'Harmoniste fait tomber la foudre sur la cible, qui est instantanément tuée. Si elle en dispose, elle peut cependant user d'un point d'héroïsme pour survivre ; elle encaisse tout de même une blessure critique : « brûlures multiples et système nerveux touché. L'AGI est réduite de deux points (son maximum aussi) et la victime obtient le défaut défiguré ».



Automne

☛ Nuages

SAISON : AUTOMNE

SEUIL : 10

PORTÉE/ZONE D'EFFET : LA RÉGION OÙ SE TROUVE L'HARMONISTE

DURÉE : 1 HEURE

DESSIN : 1 MINUTE

Une couverture nuageuse sombre et menaçante obscurcit brutalement le ciel. Un temps lourd se met en place. En dehors de l'aspect quelque peu désespérant de la météorologie, cela n'a pas d'autre effet. En revanche, cela peut faciliter grandement l'exécution de l'Œuvre « tempête de grêle ».

☛ Tapis de feuilles

SAISON : AUTOMNE

SEUIL : 10

PORTÉE : TOUCHER

DURÉE : PERMANENT

DESSIN : 3 TOURS

Cette Œuvre permet, dans un environnement automnal (présence de feuilles mortes) de faire croître de manière impressionnante l'épaisseur du tapis cramoisi dans une zone de 200 m² depuis le point de lancement. Celle-ci entravera les mouvements des personnes se trouvant dans la zone, diminuant leur rapidité de déplacement de moitié et donnant un malus de 10 dans toutes les compétences acrobatiques.

☛ Calme doré

SAISON : AUTOMNE

SEUIL : 15

PORTÉE/ZONE D'EFFET : 50 MÈTRES/10 PERSONNES

DURÉE : 6 HEURES

DESSIN : 1 MINUTE

Toutes les cibles de cette Œuvre sont envahies par l'esprit calme et nostalgique de l'automne. Les affrontements, les efforts, tout cela leur paraît d'un seul coup futile et sans utilité. De toute façon, l'hiver arrive toujours, finalement, détruisant les pitoyables efforts des mortels pour s'en prévenir... Toute initiative leur demande un jet de VOL contre DIF 15 ; mais ils se défendront tout de même s'ils sont attaqués.

☛ Dépendance

SAISON : AUTOMNE

SEUIL : 15

PORTÉE : TOUCHER

DURÉE : 30 JOURS

DESSIN : 2 TOURS

Ce Pigment, une fois projeté dans un type de nourriture ou de boisson, provoque une accoutumance terrible à cet aliment. La victime doit en consommer au moins toutes les deux heures sous peine d'être victime de tremblements et de crises de manque terribles, même si l'aliment ou la boisson ne génèrent pas habituellement de dépendance, même ingérée en grandes quantités (comme l'eau par exemple).

☛ L'énergie du désespoir

SAISON : AUTOMNE

SEUIL : 15

PORTÉE/ZONE D'EFFET : 50 MÈTRES/10 PERSONNES

DURÉE : 6 HEURES

DESSIN : 1 MINUTE

Cette Œuvre est la contrepartie exacte de « Calme Doré ». Elle ne peut être exécutée que dans une situation désespérée. L'esprit de l'automne envahit bien les cibles, mais bien qu'elles comprennent que leurs efforts sont vains, elles prennent le parti d'emporter autant d'ennemis avec elles que possible et de finir, autant que faire se peut, en beauté, dans une apothéose désespérée dont les mortels se souviendront longtemps. Les cibles sont immunisées à la peur et prêtes à tenter n'importe quoi, tant que cela peut déboucher sur une action d'Éclat, de préférence suicidaire.

☛ Sentir l'automne

SAISON : AUTOMNE

SEUIL : 20

PORTÉE/ZONE D'EFFET : À VUE/UNE CIBLE

DURÉE : INSTANTANÉE

DESSIN : 5 TOURS

L'Harmoniste doit rapidement dessiner la cible. Lorsque son esquisse est finie, il saura si elle est sous l'influence de l'automne : il pourra ainsi reconnaître les sorts et les Œuvres appartenant à cette saison, les effets magiques dus à un Automnin, les drakoniens usant de leur capacité polymorphique, les mortels soupirants après une morgane et ainsi de suite...

☛ Sale blessure

SAISON : AUTOMNE

SEUIL : 20

PORTÉE : TOUCHER

DURÉE : INSTANTANÉE

DESSIN : 2 TOURS

Cette Œuvre, quand elle est appliquée à une arme tranchante, enduit le fil de la lame d'une sorte de rouille (provisoire et uniquement en surface). Lors de la prochaine blessure infligée, cette dernière s'infectera automatiquement et provoquera une gangrène galopante si elle n'est pas soignée de manière appropriée dans l'heure qui suit.

DUN SUNG, OBSCURANTISTE, DILETTANTE DU DÉCORUM

Après plus de cinq années dans les Abysses, cet Obscurantiste a commencé une lente campagne de vengeance contre l'individu qui lui a valu cet exil. Son premier mouvement consiste à se tenir tranquille et à se faire oublier. Dans cette optique, il a entamé un discret apprentissage auprès d'un maître du Décorum. Faute de véritables motivations, il est peu probable qu'il se révèle un grand artiste. Mais son maître actuel, un géant perdu au fond d'une petite forêt des Communes princières, s'en moque.

Royaume : Communes princières

Peuple : Humain

Âge : 27 ans

Taille : 1 m 81 (TAI 0)

Poids : 62 kg

MV : 3

CARACTÉRISTIQUES

Flamme : 1

Flamme Noire : 0

Corps : 1

Corps Noir : 0

Bonus de Corps : +1

AGilité : 6

FORce : 6

PERception : 6

RÉSistance : 1

Esprit : 1

Esprit Noir : 1

Bonus d'Esprit : 0

INTelligence : 6

VOLonté : 10

Âme : 1

Âme Noire : 0

Bonus d'Âme : +1

CHARisme : 1

CRÉativité : 10

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

ART : 5

MÊL : 6

EMP : -

TIR : 6

PdV : 34

SBG : 11

SBC : 17

MD : +0

Points d'Héroïsme : 2

Pouvoirs de la Flamme : aucun

Poids portable : 42

Demi-charge : 21

Charge quotidienne : 10

Ténèbre : 10

Perfidie : 0

Pouvoirs corrompus : Aucun

COMPÉTENCES :

Épreuve : Arme : épée ogre (à deux mains) 7, Esquive : 7, Vigilance : 7

Maraude : Discretion 6, Intrigue 5

Société : Peinture 3, Us et coutumes (princéens) 6

Savoir : Alphabet (Septentrion) 4, Chirurgie 1, Langue (Kiéménite) 6, Langue (Keshite) 1

Occulte : Décorum 3, Connaissance des Danseurs 10, Cryptogramme-magicien 1, Démonologie 10, Harmonie 1, Résonance (Obscurantiste) 10

Avantages, bienfaits

Famille reconnue (fils de Prince), Bonne école (+30 points de sort), Plusieurs Danseurs (3), École de Laegdoved (Eldin, +12 points de compétence), Invocation de Cercle I (Bienfait Sombre).

Défauts, peines

Remonté des Abysses, Lépreux (petit cadeau des Hauts Diabes), Réputé mort, Terrible ennemi (son père, le prince, qui est responsable de son séjour dans les Abysses), Obsession (se venger), Diablotin Farceur (Peine Sombre).

Combat

Initiative : 13

Attaque au contact : épée ogre 15

Attaque à distance : -

Défense au contact :

Esquive : 0

Parade : épée ogre 15

Défense à distance : 0

Arme

| | Init. | Att. | Déf. | Dom+BD | TAI |
|--------------------------|-------|------|------|----------|-----|
| Épée ogre (à deux mains) | +0 | +1 | +1 | +6 (C/T) | 0 - |

Armure

Armure de platte complète malus : -14, prot. 14

Emprise

EMP : 10

Résonance (Obscurantiste) 10, Connaissance des Danseurs 10

| Danseur | Mém. | B. | Emp. | Empat. | End. | POT d'Emp. | POT Int. |
|----------|------|----|------|--------|------|------------|----------|
| Horreur | 12 | 0 | 8 | 7 | 20 | 21 | |
| Terreur | 14 | +6 | 2 | 7 | 26 | 21 | |
| Flambeau | 18 | +4 | 2 | 7 | 24 | 21 | |

Sorts connus :

Horreur : Cécité, Dissimulation

Terreur : Portail, Dissimulation, Inspirer la crainte, Souffle enflammé

Flambeau : Toucher Ardent, Souffle enflammé, Bouclier personnel, Sphère enflammée, Portail

Arts magiques

ART : 5

Décorum 3, Peinture 3

POT d'ART 9

Œuvres connues :

Prolonger la Vie (Été, 15)

Citation typique :

« Vengeance ! Voilà ce que je veux ! Je me vengerai, je le jure devant tous les Hauts Diabes des Abysses ! Je l'ai déjà juré devant eux, d'ailleurs... »

♣ Pleurer la Dame

SAISON : AUTOMNE

SEUIL : 25

PORTÉE/ZONE D'EFFET : PORTÉE DU REGARD/UNE CIBLE

DURÉE : 15 MINUTES

DESSIN : 5 TOURS

La cible comprend tout d'un coup la tragédie que vivent les Automnins, enchaînés à leur Dame devenue folle et souffrant infiniment entre les mains du Masque. Cette douleur est intenable. La victime doit immédiatement faire un jet de VOL contre DIF 25. En cas d'échec, elle tente de mettre fin à ses jours par tous les moyens à sa disposition. En cas de réussite, elle est simplement horrifiée et comprend ce que subissent les Automnins Tant qu'elle est sous l'effet de cette CŒuvre, elle tentera par tous les moyens de venir en aide à ces « pauvres créatures ». Cela peut prendre de multiples formes : les massacrer pour abrégier leur souffrance, les traîner de force jusqu'à l'île de l'Automne... L'CŒuvre n'obscurcit cependant pas son jugement au point qu'elle fasse confiance à des créatures aussi perfides.

♣ Tempête de grêle

SAISON : AUTOMNE

SEUIL : 25

PORTÉE/ZONE D'EFFET : 3 KILOMÈTRES/UNE ZONE D'1 KILOMÈTRE DE DIAMÈTRE

DURÉE : 15 MINUTES

DESSIN : 5 TOURS

Il faut une couverture nuageuse épaisse pour pouvoir exécuter cette CŒuvre. Dans un fracas apocalyptique, d'énormes grêlons s'abattent sur la zone ciblée. La visibilité y devient nulle, les déplacements sont extrêmement difficiles (jet d'équilibre à chaque tour) et les téméraires qui tentent de braver la tempête encaissent 3 points de dommages à chaque tour (l'armure protège si elle est au moins partielle). Lorsque le phénomène cesse, la végétation est complètement ravagée, les objets fragiles (verre, bois vermoulu) sont fracassés.

Hiver

♣ Neige

SAISON : HIVER

SEUIL : 10

PORTÉE/ZONE D'EFFET : LA RÉGION OÙ SE TROUVE L'HARMONISTE

DURÉE : 1 HEURE

DESSIN : 1 MINUTE

Le ciel se couvre rapidement et une petite neige se met à tomber. Elle couvre rapidement le sol d'un manteau blanc du plus bel effet qui ne dépassera pas quelques centimètres d'épaisseur. Elle peut provoquer des glissades,

mais ne gêne pas spécialement le mouvement. Elle est en revanche idéale pour exécuter l'CŒuvre « Tornade de glace ».

♣ Asthme foudroyant

SAISON : HIVER

SEUIL : 15

PORTÉE : TOUCHER

DURÉE : 24 HEURES

DESSIN : 5 TOURS

Cette CŒuvre provoque un froid grandissant dans les bronches de la victime, réduisant ses capacités pulmonaires de moitié. Elle sera fatiguée deux fois plus vite, pourra porter des charges deux fois moins lourdes, devra se reposer une minute après chaque minute de combat ou dix minutes toutes les heures de marche.

♣ Coup de froid

SAISON : HIVER

SEUIL : 15

PORTÉE/ZONE D'EFFET : PORTÉE DU REGARD/UNE CIBLE

DURÉE : INSTANTANÉE

DESSIN : 5 TOURS

La cible prend froid. En quelques minutes son nez se met à couler, elle commence à tousser et est prise de légères fièvres. Elle vient d'attraper un « coup de froid ». Contrairement à ce que l'on pourrait croire, cette maladie est très sérieuse, puisqu'elle peut déboucher sur la « Racle Rouge », une forme atténuée de Mort Lente. Le malade se met à tousser du sang et finit étouffé par une hémorragie pulmonaire... (VIR 15, Périodicité 1 semaine ; après deux échecs successifs, le malade est atteint par la « Racle Rouge », VIR 20, Périodicité 1 mois, même effet que la Mort Lente).

♣ Avalanche

SAISON : HIVER

SEUIL : 20

PORTÉE/ZONE D'EFFET : À VUE/UNE COULÉE DE NEIGE

DURÉE : INSTANTANÉE

DESSIN : 5 TOURS

Il faut, pour pouvoir exécuter cette CŒuvre, disposer d'une pente enneigée susceptible de voir se produire le phénomène. Dès la fin de l'exécution la neige se met en mouvement et une avalanche se déclenche. L'Harmoniste en contrôle la course.



⚔ Engourdissement d'un membre**SAISON : HIVER****SEUIL : 20****PORTÉE : TOUCHER****DURÉE : INSTANTANÉE****DESSIN : 1 TOUR**

Cette CŒuvre rapide provoque un froid glacial et très localisé dans un membre de la victime. Ce dernier devient tout de suite engourdi et inutilisable et devra être au mieux amputé s'il n'est pas réchauffé près d'une source de chaleur suffisante (un feu de taille moyenne) pendant 5 minutes dans l'heure qui suit.

⚔ Prolonger l'hiver**SAISON : HIVER****SEUIL : 20****PORTÉE/ZONE D'EFFET : LA RÉGION OÙ SE TROUVE L'HARMONISTE****DURÉE : 1 JOUR****DESSIN : 1 HEURE**

L'hiver commencera avec un jour d'avance cette année. Le dernier jour de l'automne sera une journée glacée et étincelante, pleine de glace, de froide lumière et de neige. Les saisonniers de l'hiver s'y sentiront particulièrement à l'aise et obtiendront un bonus de 1 sur toutes les actions entreprises cette journée. Les Automnins, quant à eux, réserveront un sort peu enviable à celui qui a exécuté cette CŒuvre.

⚔ Gel**SAISON : HIVER****SEUIL : 25****PORTÉE/ZONE D'EFFET : TOUCHER/UNE CIBLE****DURÉE : INSTANTANÉE****DESSIN : 3 TOURS**

La cible gèle instantanément. Si elle est vivante, cela la tue. L'CŒuvre peut influencer jusqu'à un volume équivalent à une taille 3. Au-delà, elle ne gèle qu'une partie de l'être touché... Ce qui suffit de toute façon généralement à le tuer. Sur les objets, cette CŒuvre produit les effets normaux du froid (la pierre peut éclater, mais le métal ne subit pas grand-chose, par exemple).

⚔ Tornade de glace**SAISON : HIVER****SEUIL : 25****PORTÉE/ZONE D'EFFET : 5 KILOMÈTRES/UNE ZONE DE 5 MÈTRES DE DIAMÈTRE****DURÉE : 1 HEURE****DESSIN : 1 MINUTE**

Il faut qu'il neige pour exécuter cette CŒuvre. Elle permet de faire se lever un tourbillon de glace, qui rejoint le ciel et la terre en une colonne hurlante de projectiles glacés, de particules de givre et de neige piquante.

Tout ce qui est pris dans l'aire d'effet reçoit 30 points de dommages dus au froid et aux projectiles de glace qui volent en tous sens. Les créatures de taille inférieure à 2 seront emportées dans les airs et retomberont plus loin (la chute se fera d'une hauteur de 500 mètres, ce qui risque fort d'être fatal).

La Geste

Présentation

La Geste est, plus que tous les autres, un Art Secret, adepte de la plus parfaite discrétion, maître dans l'art de n'être jamais là où il ne faut pas, d'éviter les ennuis et de fuir les problèmes avant même qu'ils ne naissent. Cet exercice permanent de prescience les rend insaisissables, invisibles, impossibles à aborder si eux-mêmes n'ont pas prévu de se laisser faire. Pour de nombreux Harmonistes, les insaisissables poètes sont surtout des lâches, qui désertent leurs devoirs et laissent le soin aux autres de lutter contre l'influence du Masque, contre les manœuvres infinies de Noxe... Et les artistes de la Geste eux-mêmes le reconnaissent ; leur action se limite souvent à une petite touche ici ou là, à un mot lancé au hasard d'une foule, à un court voyage dans un endroit apparemment sans danger suivi d'une promptre retraite dans les antres discrets où ils aiment à se dissimuler pour développer leur Art. De ce fait, les artistes de la Geste sont d'autant plus secrets qu'ils sont bien conscients que leur apparent manque d'activités leur vaut si ce n'est le mépris, du moins l'inimitié des autres pratiquants des Arts magiques.

En réalité, pourtant, il y a deux facettes à cet éloignement de la Geste par rapport aux autres Arts magiques.

En premier lieu, les poètes agissent peu, mais au maximum de leur efficacité. Là où les autres ne prennent que quelques secondes, il leur faut parfois des journées entières pour parvenir à obtenir l'effet qu'ils cherchent. Leur Art est parmi les plus lents. De plus, la maîtrise du temps et des conséquences de leurs actes permettent aux Harmonistes de la Geste de savoir très exactement vers quoi ils s'acheminent en agissant ou en n'agissant pas. Les plus puissants d'entre eux n'hésitent pas à regarder le passé des siècles en arrière ou le futur des mois à l'avance, afin de démêler précisément l'écheveau des causes et des conséquences puis de prévoir exactement ce que produiront leurs actes. Il leur suffit alors d'une minuscule action, d'un mot, d'être présent à un endroit donné pour que le futur s'oriente dans une direction totalement diffé-

rente. Une direction prévue, planifiée de longue date, dont ils ont, autant que possible, vérifié tous les futurs, qu'ils surveilleront des années durant. Trop conscients que le temps joue contre eux, que les projets les plus solides finissent toujours par s'éroder, ils préfèrent limiter leur action à une chaîne de conséquences précise, sur laquelle ils veilleront aussi longtemps que nécessaire de sorte que tout se déroule comme prévu. « Comme prévu » pourrait, en fait, être la devise des artistes de la Geste.

En second lieu, moins que leur apparente inaction, dont les fruits s'affichent quelquefois avec insolence, moins que l'incompréhension de leurs méthodes d'action qui ne sont pas si obscures aux yeux des autres Harmonistes que ceux-ci ne veulent le reconnaître, c'est surtout la constante supériorité, tranquillement affichée, des gens de la Geste qui a créé ce fossé entre cet Art magique et les autres. Les poètes sont toujours de bons conseils. Lorsqu'ils prédisent l'échec d'un plan, même minutieusement monté et apparemment sans faille, ils ont systématiquement raison. S'ils ne veulent pas être retrouvés, il faut des plans infiniment complexes pour espérer en approcher un. De plus, leur état d'esprit, très particulier, qui les pousse à tout planifier avec soin, à systématiquement vérifier et vérifier chaque étape de leurs actions, est un motif constant d'agacement : soit parce que les auteurs des plans en question voient rarement d'un bon œil cette inspection trop minutieuse et les remises en cause incessantes de leurs décisions, soit en raison de la décontraction et la lenteur ostensiblement affichée de « Ceux de la Geste ».

Les Harmonistes de la Geste connaissent bien entendu cet état de fait et les causes qui ont permis que la situation s'installe. Et comme ce ne sont, finalement, que des hommes, ou peut-être parce que, pour une fois, leurs prévisions furent prises en défaut, ils s'en accommodent ; mieux encore ils développent cette réputation d'insupportables troubles-fête perpétuellement en train de critiquer et de lancer des avertissements de mauvais augure. Enfin, il ne faut pas non plus occulter que, lorsqu'il s'agit de prévoir le futur, le fait de limiter les intervenants permet de contrôler les événements à venir d'autant plus facilement.

En définitive, les Harmonistes de la Geste ne sont pas si mécontents de leur isolement et se sont en fait volontairement aménagés les tours d'ivoire du haut desquelles ils peuvent à loisir contempler le passé et l'avenir, sereinement, sans interférences, d'où ils lancent à l'occasion une petite action, discrète et bien organisée.

Un métier ?

Au premier abord, on pourrait croire que, plus encore que l'Accord, la Geste est un exercice facile, qui ne réclame guère qu'un peu d'encre, de papier et d'inspiration. L'encre et le papier ne nécessitent pas beaucoup d'efforts pour se les procurer, l'inspiration est le propre des Inspirés. Cependant, s'exercer à la Geste n'est pas si évident.

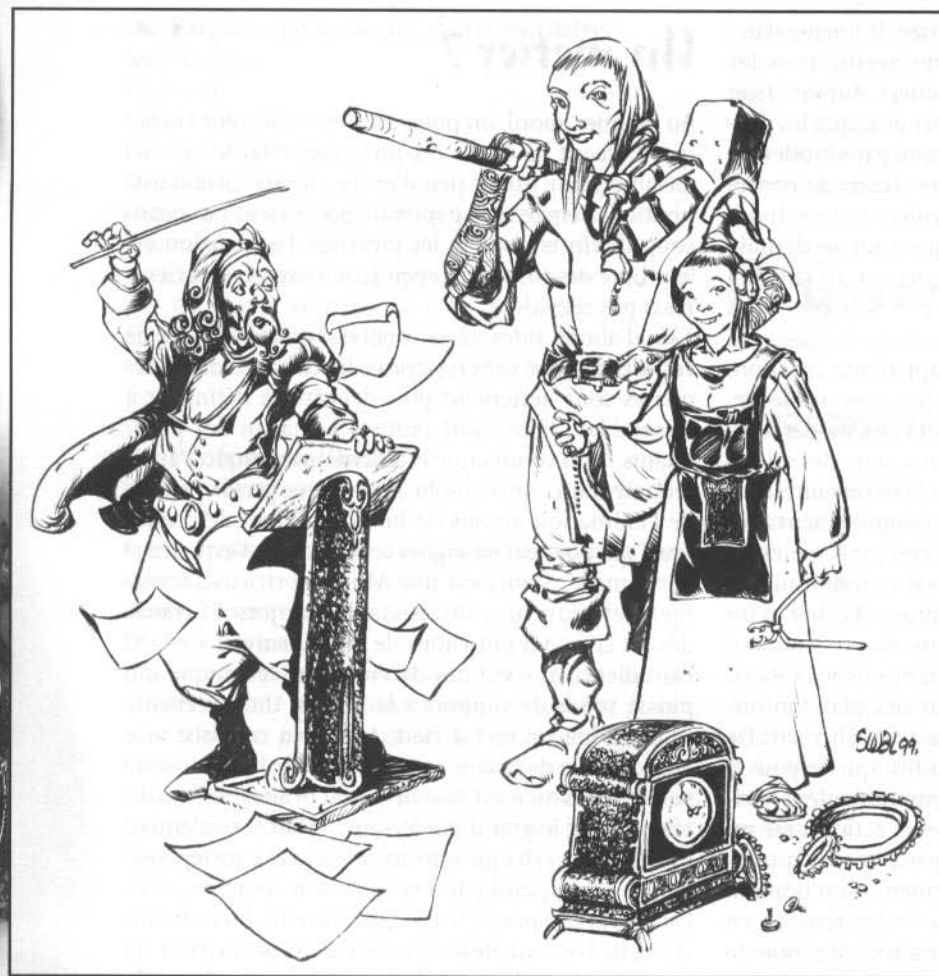
Tout d'abord, si les moyens nécessaires à l'exercice de cet Art magique sont restreints, les circonstances adéquates sont nettement plus délicates à définir et à rassembler... Elles sont propres à chacun des pratiquants : l'un voudra une excellente acoustique, l'autre réclamera un calme absolu, le troisième préférera avoir de l'animation autour de lui. Il n'y a pas de professeurs qui puissent enseigner cela, rien que l'expérience personnelle. Stance est une Muse capricieuse, facilement effarouchée, insaisissable, toujours fuyante devant ceux qui ont choisi de la poursuivre.

Par ailleurs, il n'y a pas de virtuosité technique qui puisse servir de support à la poésie. Une excellente calligraphie ne sert à rien. Même la connaissance approfondie de la langue dans laquelle l'Harmoniste souhaite écrire n'est que de peu d'utilités. Les qualités qui font le grand poète sont en fait terriblement mystérieuses : chaque Harmoniste a sa propre réponse, qui ne correspond pas à celle de son confrère...

Par ailleurs, la poésie n'a pas le caractère direct et universel de l'Accord, de la Cyse ou du Décorum. Pour un paysan, voir un homme déclamer des vers ne signifie rien, n'est pas immédiatement appréciable. Bien souvent, les mots sont trop compliqués, les phrases incompréhensibles et la musique de la Geste échappe à l'auditoire peu intéressé. Alors qu'une statue, qu'un portrait et qu'une petite ritournelle est facile à appréhender, un quatrain, même court, même simple, ne parle pas toujours à l'auditoire. Il faut sombrer dans un exercice beaucoup moins agréable, parfois dangereux, pour émouvoir son public simplement avec des mots : la dérision. Mais se moquer n'est pas toujours sans risques, ni sans difficultés d'amour propre. En l'occurrence, l'excellence est d'autant plus préjudiciable que si un Harmoniste de la Geste peut, en regardant le futur ou le passé, lancer des phrases horriblement assassines, il est beaucoup plus avisé de se limiter ; il ne s'agit pas d'offenser le public.

Mais comme pour tous les autres Harmonistes, cette première option n'est réservée qu'à une élite. Bien souvent, il existe des solutions non moins satisfaisantes et beaucoup plus accessibles.

La plus simple consiste à se placer parmi les conseillers des puissants. Avides de conseils avisés et compréhensifs envers le passe-temps apparemment sans conséquence de leur « conseiller-poète », ceux-ci apprécient grandement l'aide des Harmonistes de la



La Pratique

La Geste, parce que ses utilisateurs sont plus ou moins tenus à l'écart des autres Arts magiques, s'est refermée sur elle-même, créant un milieu très homogène, fermement organisé par ceux qui en détiennent les secrets les plus précieux, tenu à la cohésion par des liens plus forts qu'une simple convergence d'intérêts : par l'exercice de leurs dons de prévision et de projection dans le futur. Le petit monde de la Geste ne peut survivre sans que ses membres s'entraident. L'hostilité, même voilée, des autres Harmonistes est un handicap trop lourd. La première étape de tout Inspiré souhaitant s'adonner à la Geste consiste à trouver un mentor. Contrairement aux autres Arts magiques, cette première étape est importante ; c'est une sorte d'épreuve initiatique que toute la communauté va suivre avec attention, attendant au moins un rapport complet sur la manière

dont le candidat est parvenu à débusquer et à amadouer son futur maître. Mais bien souvent, une dizaine de poètes font le déplacement uniquement pour se délecter des péripéties de cette étrange « chasse ». Les plus grands maîtres sont bien entendu pratiquement inaccessibles et mettent d'insurmontables obstacles entre eux et leurs futurs élèves. Cette sorte d'épreuve, tout absurde qu'elle paraisse, est en fait motivée par deux raisons essentielles : en premier lieu, elle est l'occasion pour l'élève de se confronter avec les limites de l'Art qu'il veut pratiquer ; le futur change, varie, bifurque sans cesse sur des voies inattendues. En parvenant à déjouer les prévisions de son maître potentiel, il démontre qu'il a compris cette première vérité. Ceux qui ne tentent même pas de se mesurer à la réalité versatile du temps en sont généralement pour leur frais.

En second lieu, c'est un test grandeur nature des défenses créées par les Harmonistes de la Geste autour d'eux. Ont-ils suffisamment couvert leurs traces, se sont-ils dissimulés correctement ? Où le premier sbire du Masque tombant sur leur piste peut-il les retrouver, les capturer et les livrer au Maître du Semblant ? Une fois initié aux mystères de la Geste, il reste encore à l'Harmoniste à tisser son fil de prédictions. Exercice

Geste, qui prévoient toujours les conséquences de chaque décision avec une acuité supérieure, non seulement parce qu'ils peuvent effectivement regarder dans le futur, mais aussi parce qu'ils ont pris l'habitude d'analyser très finement les causes et les conséquences, acquérant en quelque sorte par « déformation professionnelle » une acuité particulière dans ce domaine. Obtenir ce genre de poste est d'autant plus facile lorsque l'on fait profession d'être éloquent et que l'on peut prévoir par avance les besoins de son entourage. Cependant, comme à chaque fois qu'un Harmoniste s'intéresse au pouvoir, cette solution évidente n'est pas sans présenter des risques importants, car le pouvoir attire tout aussi bien les Inspirés que les sbires du Masque et de Noxe. Il est donc aisé de se faire remarquer, encore que l'action d'un conseiller trop avisé soit nettement plus difficile à déceler que celle d'un Accordé de la Flûte, par exemple.

Il y a ensuite une infinité de déclinaisons de sorcier, oracle, cartomancien, augure, chaman, rôles dans lesquels les Harmonistes de la Geste excellent : lorsqu'ils ne peuvent effectivement prédire l'avenir, il leur reste toujours la ressource de faire usage de la simple éloquence, qualité dont, par définition, ils ne manquent pas.

imposé, indispensable aux yeux des maîtres de cet Art magique, c'est une condition inévitable si l'on souhaite être admis au sein de cette communauté élitiste. Comment mourra l'Harmoniste ? Qui le tuera ? Comment parviendra-t-il jusqu'à lui ? La connaissance de ces faits a-t-elle modifié le futur ? De quelle manière ? On constate que la première et la plus importante Œuvre est Prophétie. Ceux qui ne la maîtrisent pas sont regardés avec un certain dédain par les autres.

Pourtant, c'est la base d'un schisme qui va grandissant dans la pratique de la Geste. D'un côté, les anciens, qui prônent la prudence, une analyse fine et complète de chaque action, de l'autre une génération montante qui ne voit pas dans la Geste uniquement la capacité d'analyser le futur, mais aussi et surtout une arme terrible, pouvant porter des coups significatifs à l'ennemi. Dans leur cas, la Geste est une arme à double tranchant, qui permet tout effectivement d'agir vite et bien en prévoyant le futur, en comprenant le passé, mais surtout en usant de la maîtrise du temps pour améliorer ses propres capacités. Cependant, elle est aussi dangereuse pour ceux qui s'en servent dans la mesure où la connaissance de son avenir immobilise celui qui l'a acquise, le paralysant de terreur à l'idée qu'il pourrait mourir.

Heureusement pour la Geste, ce schisme est bien accepté de part et d'autre. Les adeptes de la prudence admettent que la démarche résolue et active de la nouvelle génération des Harmonistes obtient des résultats non négligeables, tout à fait imprévus, ce qui est, pour un Harmoniste de cet Art, une excellente nouvelle. De l'autre côté, la nouvelle génération a besoin des anciens, qui détiennent les Œuvres les plus puissantes, qui ont souvent une analyse extraordinairement pertinente des causes et des conséquences, même sans faire usage de la Geste.

Les Arts Secrets

Manceuvre visant à redorer un blason fort terni dans l'esprit des Harmonistes des autres Arts ou usage particulièrement puissant des grandes Œuvres de la Geste, cet Art magique est, après l'Accord, l'un de ceux qui disposent des travaux les plus aboutis dans les Arts Secrets. Les plus grands poètes de la Geste sont sortis de l'anonymat pour apporter leur concours à la découverte du Cantos. Ils sont d'ailleurs parmi ceux qui le maîtrisent le mieux, au-delà de ce que l'Accord est parvenu à obtenir. Leurs pièces, nombreuses et puissantes, sont malheureusement d'accès très difficile... Car celui qui espère s'initier au Cantos doit d'abord connaître la Geste, donc passer toutes les épreuves que les maîtres de cet Art ont créées... Cela n'est pas sans grandement mécontenter les Harmonistes de l'Accord, mais dans la mesure où au sein de ce dernier Art magique, apprendre le Cantos est

encore plus difficile, il leur serait difficile de reprocher quoique ce soit à leurs partenaires de la Geste... On raconte, comme d'habitude, qu'il existerait d'autres tentatives d'association de la Geste, notamment avec la Cyse, mais ces légendes n'ont jamais accouché du moindre résultat probant. Quant à l'Union, il semble que les poètes n'aient pas fait de recherches dans cette direction, ou du moins que celles-ci soient à la fois confidentielles et peu efficaces jusqu'à présent.

La Corruption

La Corruption était un fléau pratiquement inconnu des Harmonistes de la Geste, jusqu'à une époque récente en tout cas. Leur prudence, excessive dans certains cas, avait cet avantage de faire vérifier et revérifier ce genre

LES FONDATEURS

Aussi appelés les immortels, les avatars, les souvenirs, ceux qui savent, ils circulent à leur propos mille légendes toutes plus folles les unes que les autres.

Ce sont les quatre Harmonistes qui fondèrent l'Art Libre. On raconte que, du temps de la Flamboyance, une sorte de gigantesque concours rassemblait tous les Harmonistes afin de désigner les six plus doués d'entre eux, un par Art. Le prix que remportaient les vainqueurs n'était rien de moins que l'immortalité. Pour beaucoup d'Inspirés, cette immortalité est celle de l'Art, et non celle des fées noires.

Toujours est-il que les derniers à avoir remporté le prix le firent quelques mois avant l'Éclipse. Lorsque celle-ci eut lieu, ils se firent les champions de l'Inspiration et créèrent des techniques permettant de pratiquer les Arts magiques même si les Inspirés devaient se raréfier.

Puis ils disparurent, sans laisser de traces. Ici s'arrêtent les connaissances détenues par les Harmonistes actuels.

L'ACCOUTUMANCE À L'ÉCLAT

Pour les Harmonistes de la Geste, l'accoutumance prend une forme étrange, communautaire. Ils s'installent en général auprès d'une source très puissante de la précieuse substance, assez forte pour influencer un lieu plutôt qu'un objet. Ce lieu devient alors à la fois le terrain privilégié pour l'inspiration, mais aussi une sorte de test pour découvrir s'il est possible de se « libérer » de l'influence de l'Éclat.

Bien entendu, cette pratique demeure assez rare dans la mesure où les fragments d'Éclat assez puissant pour avoir une influence aussi vaste sont rares. De plus, ce n'est pas dans « l'esprit » de la Geste : les Œuvres, pour puissamment inspirées qu'elles soient, vont finalement toujours dans le même sens, celui de l'émotion dominante de l'Éclat. Les Harmonistes trouvent cela trop limité, comme si l'inspiration n'était pas plus grande, mais plus concentrée. En général, les endroits sélectionnés pour ce genre d'expérience n'attirent donc pas grand monde et les artistes qui ne peuvent se passer de leur influence sont toujours regardés avec une certaine pitié, voire du mépris pur et simple.

de détail mille fois avant d'entreprendre quoi que ce soit, de les faire se surveiller mutuellement et ainsi de suite. Avec l'arrivée de la nouvelle génération, ces considérations « frileuses » ont été plus ou moins abandonnées, de sorte que l'on déplore déjà au moins une demi-douzaine de pertes.

Cependant, la grande fraternité des Harmonistes de la Geste reste toujours impénétrable au Masque. En effet, les corrompus sont généralement rapidement démasqués, comme leurs petites trahisons sont mises à jour, avant ou après avoir eu lieu. En général, le corrompu est amené auprès du Conseil des Décans et sa Flamme est... recyclée. Il semble que les plus anciens poètes aient soigneusement réfléchi à la question et formulé une prévision : la Corruption est la méthode qui permettra au Masque de remporter la victoire. Toutes les autres petites manœuvres, prises de pouvoir, organisations de révoltes ou de guerres, épidémies artificiellement déclenchées et amplifiées, vols de Flamme... Tout cela ne restera que marginal. Si tous les Inspirés succombent à la Corruption, en revanche, la victoire du Maître du Semblant sera proche.

Nouvelles Œuvres

♣ Langue Morte

SEUIL : 10

PORTÉE/ZONE D'EFFET : PERSONNELLE

DURÉE : 1 JOUR

VERBE : 1 MINUTE

L'Harmoniste devient capable de lire et de comprendre une langue morte. Il ne peut pas l'écrire, sinon en tentant de recopier laborieusement les écrits dont il dispose, ni la parler (sinon de manière phonétique).

♣ Sens du danger

SEUIL : 10

PORTÉE/ZONE D'EFFET : PERSONNELLE

DURÉE : 1 MINUTE

VERBE : 2 TOURS

L'Harmoniste, en déclamant ces quelques vers, expérimente une curieuse impression de tension qui lui indique à quel moment, dans un délai d'une minute, il sera en danger. La nature ou la provenance du danger resteront une inconnue, mais il saura instinctivement quand il va se manifester.

♣ Stase temporelle

SEUIL : 15

PORTÉE/ZONE D'EFFET :

À VUE/1 CIBLE

DURÉE : 1 MINUTE

VERBE : 2 TOURS

Cette déclamation rapide et rythmée permet de cibler un adversaire et de réduire sa vitesse de mouvement et de coordination de moitié (arrondies à l'inférieur). Tous les scores obtenus lors d'actions physiques se voient divisés de moitié. Au bout de trente secondes, la victime peut tenter un jet d'AGI x 2 niveaux 20 pour ne plus réduire le score que du quart (arrondi au supérieur).

♣ Funeste présage

SEUIL : 15

PORTÉE/ZONE D'EFFET : PORTÉE DU

REGARD/UNE CIBLE

DURÉE : INSTANTANÉE

VERBE : 3 TOURS



YOREN A'TLAHWK, POÈTE-MERCENAIRE

Yoren A'Tlahwk est un des poètes ogres les plus connus de sa génération. Il parcourt les champs de bataille de l'Harmonde en exaltant la beauté du combat et la grandeur des armes. Immense, couturé de cicatrice, son visage balafre est reconnu par tous les commandants de garnison de l'Harmonde. Au fil des conflits, il s'est imposé non seulement comme un poète d'exception, mais aussi et surtout comme un « porte-bonheur » qui apporte systématiquement la victoire à son camp. Il a aussi et surtout dévoilé plusieurs conspirations visant à faire perdre des guerres en dehors des champs de bataille. Les Mages de l'Emprise constituent son sujet de prédilection. Il les hait de toute son âme, considérant que leurs interventions dans les conflits auxquels ils prennent part rendent futiles et pitoyables la bravoure et la force des guerriers, qui ne peuvent rien contre la magie. Bien entendu, Yoren est un partisan de l'action, tête de file de la jeune génération de la Geste pour qui l'action prime sur l'attente.

Royaume : Marche modéhenne

Peuple : Ogre

Âge : 33 ans

Taille : 2 m 01 (TAI 0)

Poids : 130 kg

MV : 3

CARACTÉRISTIQUES

Flamme : 1

Flamme Noire : 0

Corps : 1

Corps Noir : 0

Bonus de Corps : +1

AGilité : 5

FORce : 8

PERception : 6

RÉSistance : 8

Esprit : 1

Esprit Noir : 0

Bonus d'Esprit : +1

INTelligence : 5

VOLonté : 5

Âme : 1

Âme Noire : 0

Bonus d'Âme : +1

CHARisme : 9

CRÉativité : 11

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

ART : 11

MÉL : 6

EMP : -

TIR : 5

PdV : 59

SBG : 19

SBC : 29

MD : +1

Points d'Héroïsme : 2

Pouvoirs de la Flamme : aucun

Pouvoirs de saisonins : Embrasie

Poids portable : 112

Demi-charge : 56

Charge quotidienne : 28

Ténèbre : 0

Perfidie : 0

Pouvoirs corrompus : aucun

COMPÉTENCES :

Épreuve : Arme : épée ogre 6, Arme : Pavois 6, Arme : bagarre 5, Arme : arc composite 4, Athlétisme : 1, Esquive : 3, Premiers soins 5, Vigilance : 3.

Maraude : Intrigue 1, Jeu 5.

Société : Musique (Tambour) 1, Poésie 10, Us et coutumes (modéhens) 5.

Savoir : Alphabet (Moden'Hen) 5, Chirurgie 5, Langue (Modéhen) 5, Langue (Keshite) 5, Saison (été) 5.

Occulte : Accord 1, Geste 10, Cryptogramme-magicien 2, Harmonie 2.

Avantages, bienfaits

Caractéristique flamboyante (Créativité), Charismatique, Enthousiaste, Célèbre.

Défauts, peines

Terrible secret (a tué un Censeur), Défiguré, Emporté, Obsession (nuire aux Mages de l'Emprise), Paranoïa (tous les Mages veulent le tuer).

Combat

Initiative : 12, épée ogre 14, pavois 8, bagarre 8, arc composite 16

Attaque au contact : épée ogre 14, pavois 12, bagarre 13

Attaque à distance : arc composite 9

Défense au contact :

Esquive : 0

Parade : épée ogre 14, pavois 18

Défense à distance : 0

Arme

| | Init. | Att. | Déf. | Dom+BD | TAI |
|---------------|-------|------|------|----------|--------|
| Épée ogre | +2 | +1 | +1 | +6 (C/T) | 0 - |
| Pavois | -4 | -1 | +5 | +3 (C) | 1 - |
| Bagarre | -4 | +1 | - | -2 (C) | - |
| Arc composite | +4 | 0 | - | +8 (P) | 100 m. |

Armure

Aucune

Cotte de mailles

Partielle : malus -8, prot. 11

Arts magiques

ART : 11

Accord 1, Musique (Tambour) 1

POT d'ART 13

Œuvres connues : Berserk (10)

Geste 10, Poésie 10

POT d'ART 22

Œuvres connues :

Érosion (10), temps d'avance (15), Guérison accélérée (15), Prophétie (15), Prémonition (15), Je n'y serais pas (20)

Citation typique :

« La bataille ! Voilà un événement qui peut vraiment donner tout son sens à une vie. Les mollassons des villes... Peuh !

L'espoir,

La gloire !

La peur...

Déshonneur ! »

L'Harmoniste peut, à l'aide de cette Œuvre, générer dans l'esprit de la victime l'image mentale de sa propre mort. Bien sûr, celle-ci ne sera pas forcément la même que celle qui arrivera mais la victime, choquée par le réalisme de cette vision toujours liée à un événement actuel, devra réussir un jet de VOL contre DIFF 20 pour ne pas tomber en catatonie pour les dix minutes à venir.

♣ Perturbation visuelle

SEUIL : 15

PORTÉE/ZONE D'EFFET : PORTÉE DU REGARD /UNE CIBLE

DURÉE : 1 TOUR

VERBE : 1 TOUR

Cette Œuvre crée dans l'esprit de la victime l'image de l'échec de l'action qu'elle est en train d'entreprendre. Celle-ci perturbe son jugement en plus de la diminuer moralement et de la faire douter profondément de ses capacités. Donc, la difficulté de l'action intentée se verra majorée de 10 points.

♣ Je n'y serais pas

SEUIL : 20

PORTÉE/ZONE D'EFFET : PERSONNELLE

DURÉE : INSTANTANÉE

VERBE : 1 MINUTE

L'Harmoniste se garde de la prochaine situation dangereuse à laquelle il sera confronté : il n'y sera tout simplement pas. Lorsque cette Œuvre a été exécutée, l'EG doit s'arranger pour que, la prochaine fois qu'un danger s'abattra sur la compagnie, l'Harmoniste soit

comme par hasard malade, absent, retenu ailleurs, de sorte qu'il ne sera pas exposé aux circonstances potentiellement dangereuses.

♣ Flétrissure cutanée

SEUIL : 20

PORTÉE/ZONE D'EFFET : À VUE/1 CIBLE

DURÉE : INSTANTANÉE

VERBE : 1 MINUTE

Contrairement à l'Œuvre « Vieillesse », cette déclamation s'attaque directement à l'apparence de la victime, la faisant vieillir de dix ans en apparence mais nullement au niveau de son métabolisme. Les cheveux deviendront gris ou blancs, tomberont dans des cas extrêmes. Des rides profondes marbreront le visage et la pilosité s'atténuera chez les personnes âgées ou s'intensifiera chez les enfants et adolescents.

♣ Retour en arrière

SEUIL : 25

ZONE D'EFFET : PERSONNELLE

DURÉE : INSTANTANÉE

VERBE : 2 TOURS

Grâce à cette Œuvre, l'Harmoniste devient capable de revenir une minute dans le passé. Il disparaît donc aux yeux de ses contemporains pour revenir à l'endroit où il était une minute auparavant. Il garde un total souvenir des actions intentées dans ce laps de temps et ses camarades ne percevront pas la différence de manière sensible.





rère,

Pendant longtemps, les Arts magiques ont été un domaine neuf dans lequel chacun expérimentait dans des directions toujours nouvelles. Certains Harmonistes recherchaient des manières inédites d'utiliser la magie des Muses et de nombreuses approches expérimentales donnèrent naissance à une foule d'Œuvres insolites, parfois réussies, parfois absolument ratées.

Mais avec l'influence du Perfide et la naissance de ses Arts, ces tâtonnements apparurent comme dangereux et nous nous organisâmes avec plus de rigueur : nos pratiques s'uniformisèrent et de nombreuses tentatives intéressantes furent oubliées.

Mais pourtant quelques vestiges de la splendeur passée subsistent et deux principes majeurs ont survécu : l'Union et la Fusion.

Par l'Union, il nous est possible de réunir la créativité de plusieurs Harmonistes pour pratiquer une seule Œuvre. L'exemple le plus répandu est sans doute, pour l'Accord, la pratique de l'Orchestre et de la Symphonie.

Par la Fusion, il nous est possible de combiner des Arts différents. L'exemple le plus répandu est le Cantos, mélange d'Accord et de Geste.

Je te conseille d'acquérir la maîtrise de ces Arts si tu souhaites défendre ardemment ta Flamme et poursuivre notre mission : protéger l'Harmonde.

2 ~ Les Arts secrets

L'Union

Plusieurs Harmonistes peuvent unir leur talent pour produire des effets plus puissants. Mais cette pratique obéit à des règles précises : les Harmonistes, organisés en groupes, doivent suivre les directives d'un seul artiste pour que leurs efforts ne s'opposent pas.

Le Maître d'Œuvre

Pour que l'Union opère, un Harmoniste, le Maître d'Œuvre, doit d'abord effectuer un jet de Direction. Il effectue pour cela un jet d'ART + Art magique employé.

La Difficulté qu'il doit passer est de 5 fois le nombre d'Harmonistes intervenants.

Avant le jet, le Maître d'Œuvre peut choisir une Qualité qui s'ajoute à la Difficulté La Qualité de la Direction s'ajoutera sous forme de bonus dans le jet d'Œuvre.

Si le Maître d'Œuvre ne fait pas qu'encadrer et surveiller les autres Harmonistes mais participe lui aussi à l'Œuvre, il aura un malus de - 10 à son jet de Direction.

Si le jet de Direction est réussi, les artistes peuvent tenter un jet d'Œuvre. Si la Direction échoue, aucun jet n'est plus nécessaire : tous les Harmonistes perdent leur temps car leurs efforts, mal coordonnés, n'aboutiront à rien.

Les groupes

Pendant l'Union, les Harmonistes sont classés par groupes. Un Harmoniste ne peut appartenir qu'à un seul groupe à la fois.

Pour la Cyse et la Geste, il n'y a toujours qu'un seul groupe rassemblant tous les Harmonistes. Mais pour l'Accord, il y a un groupe par famille d'instrument représentée. Et pour le Décorum, il y a un groupe par saison intervenant dans l'Œuvre.

Chaque groupe effectue un jet séparé des autres. Par contre, pour le jet de Direction, le nombre de groupes présents n'intervient pas : seul le nombre total d'Harmonistes compte.

Le bonus de Qualité de Direction doit être réparti entre les groupes (s'il y en a plusieurs) comme le Directeur l'entend, avant de procéder aux jets.

L'Œuvre unie

Dans chaque groupe, un Harmoniste joue un rôle plus important que les autres : c'est le Prime Harmoniste. C'est sa caractéristique ART qui intervient pour le jet du groupe.

Le score de compétence utilisé est le plus bas parmi les compétences concernées d'Art et d'Art magique. La Base est donc simplement la somme de ces deux quantités.

Pour effectuer le jet, on lance un dé par Harmoniste du groupe. Seul un dé, correspondant au Prime Harmoniste, est ouvert. Les autres dés sont fermés.

Si le Maître d'Œuvre est membre du groupe et ne se contente pas de diriger, le jet subira un malus de - 5. L'Union permet en général de jouer les Œuvres habituelles d'un Art magique avec des résultats bien plus efficaces. En effet, en augmentant la Qualité de l'œuvre - et donc la difficulté à atteindre pour la réussir -, des Harmonistes pratiquant l'Union peuvent en effet augmenter les effets magiques selon les règles habituelles (cf. *Agone* p. 234).

RÈGLES DE L'UNION

POT de Direction =

ART + score d'Art magique du Maître d'Œuvre
- 10 si le Maître d'Œuvre participe à l'Œuvre

POT d'Union d'un groupe =

ART du Prime Harmoniste
+ score le plus faible (entre tous les Harmonistes du groupe) entre Art et Art magique
- 5 si le Maître d'Œuvre participe à l'Œuvre au sein du groupe

Jet du groupe =

POT d'Union + 1 dé par Harmoniste
+ éventuel bonus de Qualité de Direction

L'Orchestre

L'Union de l'Accord est appelée l'Orchestre. Il y a longtemps, cette pratique était très répandue, mais les dissensions entre les familles d'Accordés ont finalement conduit à la lente disparition de ces instants de communion harmonique.

Quand deux Accordés essaient de jouer en même temps, on assiste plus souvent à l'apparition du Désaccord qu'à une vraie harmonie. C'est là toute la difficulté de l'Orchestre : organiser les différences, les contrepoints, les rythmes...

En Accord, le directeur est appelé le Chef d'Orchestre et le Prime Harmoniste est appelé le premier instrument. Les groupes sont appelés les ensembles.

Un ensemble rassemble tous les Harmonistes utilisant les instruments d'une même famille.

La Symphonie

Vu la rareté des Accordés et les scissions entre les différentes familles, les Orchestres les plus répandus ne contiennent qu'un seul ensemble.

Ces Orchestres se contentent de pratiquer des œuvres classiques d'Accord à un niveau très avancé.

Certains Orchestres, extrêmement rares, perpétuent l'art presque disparu de la Symphonie : des Accordés s'assemblent pour jouer des œuvres qu'aucun ne pourrait produire séparément. C'est au travers de la Symphonie que la vraie puissance de l'Union se révèle.

Certaines œuvres symphoniques ne nécessitent qu'un seul ensemble. Mais néanmoins, un Accordé seul est incapable de les réaliser : même dans ce cas, c'est la conjonction harmonique de plusieurs instruments d'une même famille qui rend possible l'effet symphonique.

Mais la vraie puissance de la Symphonie réside souvent dans le regroupement de plusieurs types d'instruments.

Les Orchestres rassemblant plusieurs ensembles comportent en général des percussions car cette famille semble particulièrement adaptée pour accompagner d'autres instruments.

Les Œuvres symphoniques

Une œuvre symphonique possède un Seuil par famille d'instruments nécessaire pour la jouer. On ajoute la Qualité de l'Œuvre à tous les seuils pour obtenir la difficulté du jet de chaque ensemble.

♣ Rancune tenace

INSTRUMENT : SYMPHONIE

SEUIL (TAMBOUR) : 10

SEUIL (CISTRE) : 20

PORTÉE/ZONE D'EFFET : PORTÉE DU REGARD/1 CIBLE

DURÉE : 10 MINUTES

MESURE : 3 TOURS

La victime entre soudain dans une colère noire. Elle se rappelle tous ceux qui lui ont causé du tort, particulièrement ceux qui sont à ses côtés, et commence à les interpeller en leur reprochant des offenses souvent mineures comme s'il s'agissait d'actes graves. Elle exigera des réparations, trouvera toujours à redire et aura un comportement de plus en plus paranoïaque. À moins d'arriver à le calmer (jet de CHA + Diplomatie ou Baratin contre une difficulté de 15 + Qualité de l'Œuvre), la cible deviendra rapidement Violente et n'hésitera pas à aller jusqu'au meurtre, même si elle n'avait jamais sombré dans un comportement aussi extrême en temps normal.

Inutile de préciser que, si la situation était déjà tendue et si la cible en voulait déjà à quelqu'un de présent, tout dégénérera très rapidement même si on essaie de la raisonner.

♣ Fureur bestiale

INSTRUMENT : SYMPHONIE

SEUIL (TAMBOUR) : 10

SEUIL (VIOLE) : 20

PORTÉE/ZONE D'EFFET : À VUE/1 CIBLE

DURÉE : 5 MINUTES

MESURE : 1 TOUR

La cible devient soudainement enragée et se précipite sur les personnes les plus proches dans le but de les tuer. Elle sera insensible à la douleur (les malus de blessures graves ou critiques sont ignorés) et se battra jusqu'à la mort. Il aura un bonus de + 2 à l'attaque et de + 2 aux dommages.

♣ Nostalgie volubile

INSTRUMENT : SYMPHONIE

SEUIL (FLÛTE) : 15

SEUIL (CISTRE) : 15

PORTÉE/ZONE D'EFFET : PORTÉE DU REGARD/1 CIBLE

DURÉE : 10 MINUTES

MESURE : 2 TOURS

Soudain, la victime de l'Œuvre est submergée par ses souvenirs et souhaite absolument les raconter à qui veut bien les entendre. Par exemple, dès qu'elle entreprend quelque chose, elle se sent obligée de dire tout haut « Ça me rappelle la fois où... » et de raconter une anecdote vaguement en rapport avec la situation.

La cible se remémorera en premier lieu ses meilleurs souvenirs. Mais quiconque l'interroge sur son passé obtient automatiquement les réponses à ses questions, même les plus embarrassantes, sur le ton de la confidence amusante.

♣ Béatitude

INSTRUMENT : SYMPHONIE

SEUIL (HARPE) : 20

SEUIL (FLÛTE) : 15

PORTÉE/ZONE D'EFFET : PORTÉE DU REGARD/1 CIBLE

DURÉE : 1 HEURE

MESURE : 1 TOUR

Un bonheur simple et incommensurable s'empare de la victime. Elle n'a envie de rien de plus et de rien de moins : elle souhaite seulement rester là, sans rien faire d'autre que profiter du moment. Humer l'air, soupirer d'aise. La cible ne fait attention à rien et ne se soucie que de rêvasser.

L'effet de l'Œuvre est si puissant que la cible considérera les éventuelles agressions (verbales ou physiques) comme faisant partie de son tout nouveau et parfait bonheur, s'exposant aux coups et aux insultes comme elle s'exposerait à un chaud soleil de printemps.

♣ Folie Douce

INSTRUMENT : SYMPHONIE

SEUIL (FLÛTE) : 15

SEUIL (TAMBOUR) : 15

PORTÉE/ZONE D'EFFET : À VUE/1 CIBLE

DURÉE : DÉFINITIVE

MESURE : 3 TOURS

La victime commence à avoir des lubies légères : des lapsus absurdes, des visions farfelues, des envies inexplicables, un comportement excentrique, des crises de fou rire... Rien de bien méchant, mais en tout cas, assez pour discréditer n'importe qui auprès de son entourage. De plus, la cible souffrira d'un malus de - 1 pour tous les jets exigeant une certaine concentration.

♣ Sauf-Conduit**INSTRUMENT : SYMPHONIE****SEUIL (HARPE) : 15****SEUIL (TAMBOUR) : 10****SEUIL (VIOLE) : 15****PORTÉE/ZONE D'EFFET : PORTÉE DU REGARD/1 CIBLE****DURÉE : 1 JOUR****MESURE : 30 MINUTES**

Pendant une journée, la cible sera protégée de toutes les créatures du Domaine dans lequel l'Œuvre a été jouée : aucun humain, aucun saisonin et aucun animal ne l'attaqueront. L'effet sera dissipé si la cible saisit une arme ou entame une action offensive. Cette Œuvre fonctionne aussi sur les créatures du Masque, mais pas sur celles de l'Ombre.

♣ Enchantement harmonique**INSTRUMENT : SYMPHONIE****SEUIL (HARPE) : 25****SEUIL (FLÛTE) : 15****SEUIL (VIOLE) : 20****SEUIL (CISTRE) : 15****ZONE D'EFFET : UN DOMAINE****DURÉE : 1 MOIS****MESURE : 30 MINUTES**

Un souffle magique souffle sur le Domaine dans lequel l'Œuvre est jouée. Un peu partout, les manifestations surnaturelles inoffensives ou bénéfiques se multiplient. Les Danseurs sont plus présents et plus visibles. Les créatures et plantes enchantées se multiplient. Les habitants acceptent tout cela très bien et se rappellent tout l'héritage occulte (traditions, cultes, légendes, rituels...) de la région. Pendant la durée des effets, le score d'Âme du Domaine augmente d'un point et celui d'Âme Noire est réduit d'un point.

♣ Désorganisation militaire**INSTRUMENT : SYMPHONIE****SEUIL (FLÛTE) : 25****PORTÉE/ZONE D'EFFET : À VUE/UNE UNITÉ MILITAIRE****DURÉE : UNE BATAILLE****MESURE : 5 MINUTES**

Une troupe de soldats est envoûtée par l'Œuvre : elle devient complètement incapable de manœuvrer, inefficace, voire nuisible dans la stratégie de son armée. Au mieux, l'unité part en déroute. Au pire, elle gêne le mouvement de ses alliés. Même désorganisés, les soldats préféreront fuir plutôt que de mettre leur vie en danger.

♣ Folie guerrière**INSTRUMENT : SYMPHONIE****SEUIL (TAMBOUR) : 25****PORTÉE/ZONE D'EFFET : À VUE/UNE UNITÉ MILITAIRE****DURÉE : 5 MINUTES****MESURE : 10 MINUTES**

Tous les soldats d'une troupe sont saisis d'une envie irrésistible d'en découdre avec leurs adversaires les plus proches. Ils se jettent au combat sans hésiter et ne seront satisfaits que si le sang est versé. Ils ignorent les pénalités dues aux blessures graves. Dès qu'il y aura un mort, dans un camp comme dans l'autre, l'effet de l'Œuvre cessera.

♣ Légitime autorité**INSTRUMENT : SYMPHONIE****SEUIL (HARPE) : 30****ZONE D'EFFET : UN DOMAINE****DURÉE : 10 JOURS****MESURE : 30 MINUTES**

L'influence du seigneur du Domaine où l'Œuvre est jouée est brusquement renforcée dans le cœur et l'esprit de tous ses sujets. Les comportements collectifs se modifient : les chances d'émeute ou de révolte sont grandement diminuées. Momentanément, le score de Corps ou d'Esprit Noir du Domaine (au choix de l'EG) est réduit de 1 point.

♣ Prospérité naturelle**INSTRUMENT : SYMPHONIE****SEUIL (VIOLE) : 30****ZONE D'EFFET : UN DOMAINE****DURÉE : 1 MOIS****MESURE : 30 MINUTES**

Dans le Domaine où l'Œuvre est jouée, la nature est brusquement plus fertile. Les récoltes sont meilleures, le gibier abonde, la population et les finances du Domaine en profitent. Le score de Corps ou d'Esprit (au choix de l'EG) du Domaine est augmenté temporairement de 1 point.

♣ Amnésie collective**INSTRUMENT : SYMPHONIE****SEUIL (CISTRE) : 30****ZONE D'EFFET : UN DOMAINE****DURÉE : INSTANTANÉE****MESURE : 30 MINUTES**

Un événement récent (moins de 24 heures) est effacé de la mémoire des habitants du Domaine dans lequel l'Œuvre est jouée. Directement interrogés sur le sujet, ils doivent effectuer un jet d'INT + VOL contre DIF 25 + Qualité de l'Œuvre pour parvenir à dépasser le blocage imposé par le sort. L'événement concerné peut être parfaitement localisé dans l'espace (un assaut contre un fort) ou non (le passage d'une caravane).



La Fusion

En voulant s'approcher de toutes les Muses à la fois, certains Harmonistes ont développé la volonté de pratiquer un art complet, le plus parfait possible. C'est ainsi qu'est née la Fusion. Alors que l'Union n'a pas complètement été perdue, les secrets de la Fusion ont été dispersés et oubliés. Seules quelques bribes des arts combinés ont survécu. Parmi eux, un seul mérite vraiment d'être mentionné : le Cantos.

Le Cantos

Le Cantos mêle l'Accord et la Geste en un seul Art. Paroles et musique se combinent en une Œuvre magique vibrante. Le caractère temporel de la Geste rejoint l'aspect vivant de l'Accord : les effets du Cantos portent surtout sur les modifications du corps et des sens.

♣ Exécuter une Œuvre

Pour déterminer la Base de Cantos, on fait la moyenne entre le POT d'Accord et le POT de Geste.

♣ L'accompagnement

Pour pratiquer le Cantos, aucun instrument n'est vraiment nécessaire, puisque c'est le domaine Chant de la compétence Musique qui intervient. Cela dit, l'utilisation d'un instrument permet d'accompagner le chant et facilite l'Œuvre.

Pour accompagner un chanteur, il suffit d'un musicien, pas nécessairement Harmoniste. Le musicien doit avoir une compétence en Musique-Instrument égale au moins à la moitié du score de Musique-Chant du chanteur pour que l'accompagnement soit efficace.

Si un Harmoniste du Cantos exécute une Œuvre sans accompagnement, il aura un malus de - 2. S'il s'accompagne lui-même (en jouant d'un instrument pour lequel il a une compétence au moins égale à la moitié de son score de Chant), il n'a aucun malus. Si le chanteur est accompagné par des musiciens (ayant au moins une compétence de Musique égale à la moitié de son score de Chant), il gagne un bonus de +1 par musicien (maximum + 3).

♣ Désaccord

Un Harmoniste pratiquant le Cantos ne peut pas être désaccordé par un autre Accordé Mais le milieu sonore joue un rôle important dans les modificateurs qui influencent les jets de Cantos. Donc l'utilisation simultanée d'un instrument peut perturber la réalisation d'une Œuvre.

Par contre, un Harmoniste peut, grâce au Cantos, tenter de perturber l'exécution d'une Œuvre d'Accord. Mais dans ce cas, le jet de Désaccord subit une pénalité de 5, qui représente la différence entre la voix et les instruments.

Les Œuvres de Cantos

Les Œuvres de Cantos sont des chants, la conjonction d'un poème et d'une musique. Le temps nécessaire pour exécuter une Œuvre de Cantos est appelé le Souffle.

♣ Éveil des sens

SEUIL : 10

PORTÉE/ZONE D'EFFET : PORTÉE DU REGARD/1 CIBLE

DURÉE : 5 MINUTES

SOUFFLE : 2 TOURS

La cible a soudain une capacité d'attention bien meilleure : elle gagne momentanément + 1 en Vigilance.

♣ Aria captivante

SEUIL : 10

PORTÉE/ZONE D'EFFET : 10 MÈTRES/1 CIBLE

DURÉE : LE TEMPS DU CHANT

SOUFFLE : 1 TOUR

Une fois cette Œuvre entamée, la cible subjuguée ne peut que rester et écouter l'Harmoniste. Cela dit, elle est tout à fait consciente qu'elle est victime d'un effet magique. Si jamais l'Harmoniste cesse de chanter, ou bien si la cible est perturbée d'une manière ou d'une autre (attaquée, fouillée...), l'Œuvre cesse immédiatement d'opérer.

MODIFICATEURS AU POTENTIEL DE CANTOS

| Lieu riche en Éclat | + Richesse |
|---|------------|
| Lieu favorable à l'Inspiration | + 2 |
| Lieu défavorable à l'Inspiration | - 2 |
| Accompagné par un orchestre | + 3 |
| Accompagné par un musicien | + 1 |
| A capella | - 2 |
| Silence parfait (excepté l'accompagnement) | + 2 |
| Beaucoup de bruit (en plus de l'accompagnement) | - 2 |

♣ Surdit  soprane**SEUIL : 10****PORT E/ZONE D'EFFET : 10 M TRES/1 CIBLE****DUR E : 5 MINUTES****SOUFFLE : 1 TOUR**

Cette C uvre provoque une surdit  compl te de la victime : elle  choue automatiquement aux jets de PER ou de Vigilance bas s sur l'ou ie et a un malus de -20 sur tous les jets o  celle-ci pourrait intervenir (l'esquive de projectiles par exemple, qu'elle n'entend plus arriver).

♣ C civit  soprane**SEUIL : 15****PORT E/ZONE D'EFFET : 10 M TRES/1 CIBLE****DUR E : 5 MINUTES****SOUFFLE : 2 TOURS**

Cette C uvre provoque une c civit  compl te de la victime : elle  choue automatiquement aux jets de PER ou de Vigilance bas s sur la vue et   un malus de -20 sur tous les jets o  celle-ci pourrait intervenir (les comp tences d'armes par exemple).

♣ Surdit  tonale**SEUIL : 15****PORT E/ZONE D'EFFET : 10 M TRES/1 CIBLE****DUR E : 5 MINUTES****SOUFFLE : 2 TOURS**

Cette C uvre provoque une surdit  partielle de la victime : celle-ci n'entend plus d sormais que ce que l'Harmoniste veut bien qu'elle entende. Lanc e sur un garde, cette C uvre permet par exemple qu'il continue   entendre les ronflements de son coll gue et les sons venants de l'ext rieur, mais par contre, il sera

sourd aux bruits de combat de la salle voisine. L'Harmoniste doit pr ciser clairement au moment du lancer si sa victime entend « tout sauf tel et tel type de bruit » ou bien plut t « rien sauf tel et tel son ». Apr s l'ex cution de l'C uvre, il est impossible de modifier ses param tres.

♣ Hymne curatif**SEUIL : 15****PORT E/ZONE D'EFFET :****AU CONTACT/1 CIBLE****DUR E : INSTANTAN ****SOUFFLE : 1 MINUTE**

Emplie d'une r confortante sensation de bien- tre, la cible regagne 2 PdV si elle n'a pas de blessure grave et, sinon, 1 PdV seulement. Elle ignore les malus de blessure grave et r ussit automatiquement les jets de VOL dus   la troisi me qu'elle encaisse.

♣ Berceuse**SEUIL : 15****PORT E/ZONE D'EFFET :****10 M TRES/1 CIBLE****DUR E : 15 MINUTES****SOUFFLE : 2 TOURS**

La cible est envahie par une torpeur insidieuse. Si rien ne l'emp che d'aller dormir, c'est ce qu'elle fera. Si elle doit rester  veill e, elle subira un malus de -2 pour tous les jets qui n cessi-



tent une attention soutenue et devra, toutes les minutes, effectuer un jet de VOL x 2 contre DIF 15 + Marge de Qualité de l'œuvre pour ne pas s'assoupir.

♣ Cécité tonale

SEUIL : 20

PORTÉE/ZONE D'EFFET : 10 MÈTRES/1 CIBLE

DURÉE : 5 MINUTES

SOUFFLE : 3 TOURS

Cette Œuvre provoque une cécité partielle de la victime : celle-ci ne voit plus désormais que ce que l'Harmoniste veut bien qu'elle voie. Lancée sur un garde, cette Œuvre permet par exemple qu'il continue à voir les murs et le décor qui l'entourent, mais par contre, il ne verra pas les voleurs qui lui passeront sous le nez. L'Harmoniste doit préciser clairement au moment du lancer si sa victime voit « tout sauf tel et tel type de choses » ou bien plutôt « rien sauf tel et tel objet (ou personne) ». Après l'exécution de l'Œuvre, il est impossible de modifier ces paramètres.

♣ Beauté parfaite

SEUIL : 20

PORTÉE/ZONE D'EFFET : 10 MÈTRES/1 CIBLE

DURÉE : 30 MINUTES

SOUFFLE : 5 TOURS

La cible voit désormais l'Harmoniste sous l'apparence de la créature la plus désirable qui soit à ses yeux. Il est prêt à tout (ou presque) pour obtenir ses faveurs. Évidemment, quand l'Œuvre ne fera plus effet, la victime comprendra qu'elle a été dupée.

SŒUR MARGILÈNE D'ALASCANDRE

Par un froid matin d'hivers, un baron urguemand eut la surprise de voir se présenter à la porte de son château une religieuse liturge en grand habit. Se riant de ses explications, il fit enfermer la jeune femme et en profita pour lui faire subir tous les outrages auquel son caractère libidineux put lui faire penser.

Finalement, il commit une erreur fatale : il laissa l'occasion de chanter à sa prisonnière, découvrant au passage les possibilités du Cantos. La jeune femme mit à mort tous les habitants du château avant de disparaître dans la nature.

Transfuge fuyant la théocratie liturgique, elle viendrait d'un mystérieux couvent dont les pratiques l'auraient dégoutée de la religion. Toujours est-il qu'elle aurait finalement trouvé refuge dans les profondeurs de la forêt de Moscagne. Là, elle attendrait les Inspirées intéressées par l'apprentissage du Cantos. Gare aux males qui oseraient se présenter devant elle, cependant : aucun d'entre eux n'a survécu, au point que le Conseil des Décans, faute de pouvoir lutter contre ses pouvoirs, a dépêché sur place une émissaire chargée de rapporter les Flammes « libérées » par la jeune Liturge.

♣ Lai héroïque

SEUIL : 25

PORTÉE/ZONE D'EFFET : PORTÉE DU REGARD/1 CIBLE

DURÉE : 1 HEURE

SOUFFLE : 4 TOURS

La cible gagne 5 points dans une caractéristique physique (au choix de l'Harmoniste). Quand les effets s'arrêtent, la cible perd 2 PdV. Si les effets sont augmentés grâce à la qualité de l'Œuvre, la perte de PdV est également augmentée.





vantages

3 ~ Avantages et défauts

♣ Don directeur (2)

Vous êtes doué en Orchestre et vous avez un grand talent de Maître d'Œuvre. Vous gagnez un bonus de +2 à tous les jets de Direction et, contrairement aux règles habituelles, s'il y a plusieurs groupes dans la formation, vous pouvez choisir d'attendre que les jets de chaque groupe aient été faits avant d'affecter les bonus dus à la qualité de votre direction.

♣ Synergie artistique (1)

Vous avez des prédispositions évidentes pour l'Union. Quand vous exécutez une Œuvre conjointement avec d'autres, vous donnez un bonus de +2 à votre groupe.

♣ Voix bien placée (1)

Vous avez un don naturel qui vous permet de chanter juste à coup sûr dès les premières notes. Vous n'avez aucun malus quand vous pratiquez le Cantos a capella.

♣ Maître attentionné (1)

Celui (ou celle) qui vous a enseigné les Arts magiques a gardé pour vous une certaine affection. Il vous considère un peu comme un disciple privilégié et est resté en contact avec vous. Ce mentor vous sera sans doute d'une aide précieuse à l'avenir, mais il vous demandera parfois quelques services.

♣ Mécène (1)

Vos talents artistiques ont attiré l'attention d'un riche notable qui, désormais, patronne vos efforts. Vous avez, vis-à-vis de votre mécène, quelques obligations, mais il vous le rend très largement en faisant connaître vos Œuvres et en vous payant généreusement. Vous obtenez gratuitement la compétence « Intrigue : mécénat » au niveau 5.

♣ Volonté mélodique (3)

Vous êtes capable de vous concentrer sur un air et de faire abstraction des bruits qui pourraient vous perturber. Tous ceux qui tentent de vous contrer avec le Désaccord ont un malus de -5 et vous ne recevez aucun malus lié à un environnement sonore quand vous pratiquez l'Accord, la Geste ou le Cantos.

♣ Protégé d'une Muse (3)

Vous êtes en partie immunisé contre les effets d'un Art magique (un seul). Votre score de résistance contre cet Art est calculé par $(VOL + CRÉ) \times 2$.

♣ Rapidité d'exécution (4)
 Vous êtes doué pour un Art magique et le temps d'exécution des Œuvres de cet Art est, pour vous, divisé par 2. Dans le cas où la division ne tomberait pas juste (en nombre de tours), une moitié de tour compte comme un tour complet, mais avec un bonus supplémentaire de + 10 à l'initiative pour l'exécution de l'Œuvre. Cet avantage est incompatible avec le défaut « Artiste tatillon ».

Défauts

♣ Rigidité artistique (1)
 Vous êtes incapable de combiner vos talents d'Harmoniste entre eux ou avec les autres. L'Union et la Fusion vous sont interdites. Ainsi, vous ne pouvez pas travailler en Orchestre, utiliser la Symphonie ou pratiquer le Cantos.

♣ Isolement harmonique (1)
 Vous n'êtes pas affecté par les influences des lieux pour la pratique des Arts magiques. Vous ne gagnez jamais de bonus, quelle que soit la Richesse de l'Éclat ou l'Inspiration qui baigne le lieu. Par contre, en cas d'influence négative, vos compétences d'Harmoniste subissent un malus, mais celui-ci est réduit de moitié.

♣ Manque de rigueur artistique (2)
 Vous avez une tendance à être trop sûr de vos dons artistiques et vous bâclez parfois la fin d'une Œuvre car vous vous sentez trop certain de réussir. Si vous obtenez une MR négative, vous devez encore soustraire 5 à ce score afin de voir si vous obtenez un fumble (qui intervient de toute façon à hauteur de ce nouveau score, même si vous en obteniez déjà un). Ce défaut ne peut pas être cumulé avec « Artiste tatillon ».

♣ Paresse artistique (2)
 Vous êtes incapable de faire des efforts pour produire une Œuvre exceptionnelle. Donner le meilleur de

vous-même vous fatigue trop. Vous ne pouvez produire des Œuvres que d'une Qualité de 5 au plus. Ce défaut ne peut pas être cumulé avec « Exigence excessive ».

♣ Concurrent (1)
 Un Harmoniste ayant appris le même Art magique que vous vous considère comme un adversaire. Il n'aura de cesse de prouver qu'il est meilleur que vous dans le domaine artistique et il fera tout pour vous empêcher de découvrir de nouvelles Œuvres. Cumulé avec « Maître hostile », ce défaut indique que votre Maître a rompu tout contact avec vous car il ne voit en vous qu'un concurrent ambitieux qu'il faut discréditer.

♣ Difficulté d'apprentissage (2)
 Vous avez un problème pour mémoriser de nouvelles Œuvres : le processus vous demande deux fois plus de temps et le Seuil est augmenté de 5.

♣ Art vivant (3)
 De manière inexplicable, vous vivez votre Art et la pratique des Arts magiques vous coûte énormément du point de vue physique. Quand vous exécutez une Œuvre magique, vous perdez un nombre de PdV égal à la Qualité + 1 (avec un maximum de 30 PdV).

♣ Artiste tatillon (2)
 Vous prenez systématiquement deux fois plus de temps pour exécuter vos Œuvres. Par contre, en cas de fumble, vous pouvez ajouter 5 à votre MR pour réduire l'ampleur de la catastrophe. Si vous tentez une Œuvre instantanée, vous multipliez son seuil par 3 au lieu de 2 seulement. Ce défaut est incompatible avec l'avantage « Rapidité d'exécution » et avec le défaut « Manque de rigueur artistique ».

♣ Exigence excessive (2)
 Par vanité ou par goût de la perfection, vous ne produisez des Œuvres que d'une Qualité de 5 au moins (mais cela génère les effets normaux si possible, à votre choix). Ce défaut ne peut pas être cumulé avec « Paresse artistique ».





Annexes

Sorts & Oeuvres

L'Emprise

Le format des Sorts est le suivant :

Nom du Sort (Obéissance, Seuil, Portée/zone d'effet, Durée, Danse)

É : Éclipsiste ; J : Jorniste ; O : Obscurantiste ;

Éc : Éclipsiste corrompu ; Jc : Jorniste corrompu ; Oc : Obscurantiste corrompu.

La présence d'un * signifie que le Sort était évoqué dans le livre de base d'AGONE.

La présence d'un † signifie que le Sort nécessite l'utilisation d'un Danseur corrompu.

Savoir cryptogrammique

- Adieux (O, 20, personnelle, instantanée, 1 tr)
- Aide démoniaque (O, 15, à vue/1 démon, une heure, 10 tr)
- Alarme magique (É, 15, 30 m, 1 semaine, 30 mn)*
- Altérer l'apparence (É, 15, contact/1 cible, une heure, 5 mn)*
- Amitié (J, 15, à vue/1 cible, 15 mn, 5 tr)
- Amour (É, 20, regard/1 cible, 1 jour, 1 mn)
- Appeler une monture (J, 10, 1 km/1 monture, instantanée, 5 tr)
- Aura (J, 10, personnelle/10 m de diamètre, 15 mn, 1 tr)
- Aura protectrice (J, 25, 5 m de rayon, 1 mn, 2 tr)*
- Aveugler (É, 15, regard/1 cible, 5 tr, 2 tr)
- Bénédictio (J, 10, contact/1 cible, tâche accomplie, 5 tr)
- Bouclier d'étincelles (J, 15, contact/1 cible, 15 tr, 2 tr)
- Bouclier magique (J, 15, personnelle, 5 tr, 1 tr)*
- Bouclier personnel (O, 15, personnelle, 2 mn, 1 tr)*
- Bras invisible (J, 15, 100 m, 5 mn, 5 tr)*
- Bruit (É, 10, 30 m/1 bruit, 3 tr x MR, 1 tr)
- Bruit maudit (É, 20, à vue/1 cible, permanent, une heure)
- Brûlure (O, 10, contact/1 cible, instantanée, 2 tr)
- Cécité (O, 10, à vue/1 cible, 24 h, 1 tr)*
- Clairvoyance (J, 20, N/A, N/A, 1 mn)*
- Combustion spontanée (É, 25, contact, instantanée, 3 tr)
- Coup critique (O, 20, à vue/1 cible, permanent, 5 tr)
- Crachat d'acide (O, 10, personnelle, 1 + MR tirs, 5 tr)
- Créer un familier (É, 25, contact/1 cible, permanent, 6 h)
- Créer un familier (J, 20, contact/1 animal, permanent, 6 h)
- Créer un familier (O, 20, contact/1 cible, permanent, 1 jour)
- Détruire l'esprit (O, 20, regard/1 cible, permanent, 1 mn)
- Détruire un Démon (J, 25, à vue/1 Démon, 15 tr, 5 tr)
- Discerner la Flamme (J, 15, à vue, une heure, 5 tr)*
- Dissimulation (O, 20, personnelle, 5 mn, 3 tr)*
- Douleur majeure (O, 15, regard/1 cible, instantanée, 2 tr)
- Douleur mineure (O, 10, regard/1 cible, 5 tr, 1 tr)
- Eau (J, 10, contact/1 litre au moins, permanent, 1 mn)
- Écho illusoire (É, 10, 100 m, 10 s, 5 tr)*
- Éclats de glace (É, 15, 10 m x MR, instantanée, 2 tr)
- Écouter les murs (O, 15, spécial, une heure, 5 mn)*
- Émotion exacerbée (O, 20, regard/1 cible, 10 mn, 3 tr)*
- Enchantement naturel (J, 20, personnelle/1 zone de nature, 1 jour, une heure)
- Ensemencer (J, 20, à vue/1 cible, instantanée, 10 mn)
- Esclavage mental (O, 20, 1 cible, 1 jour, 1 jour)
- Évanouir (O, 25, à vue/1 cible, instantanée, 2 tr)
- Faire pousser une plante (J, 20, contact/1 plante, instantanée, 15 tr)
- Fausse monnaie (É, 10, contact/10 pièces, 10 mn, 3 tr)
- Fausse mort (É, 10, personnelle, selon Mage, 1 tr)
- Fausse piste (É, 10, N/A, une heure, 2 tr)*
- Folie (É, 20, regard/1 cible, 1 jour, 1 mn)
- Force accrue (É, 10, personnelle, 30 mn, 2 tr)*
- Foudre (É, 20, 100 m, instantanée, 5 tr)
- Gigantisme (J, 15, à vue/1 cible, une heure, 15 tr)

Grand maître (É, 15, personnelle, 15 mn + 5 mn x MR, 1 mn)
 Guérison absolue (J, 25, contact/1 cible, instantanée, 5 tr)
 Guérison majeure (J, 20, contact/1 cible, instantanée, 5 mn)*
 Guérison mineure (J, 15, contact/1 cible, 2 tr)*
 Haine (O, 15, regard/1 cible, une heure, 1 mn)
 Halo lumineux (É, 10, à vue/30 m, une heure, 5 tr)*
 Illusion complète (É, 20, à vue, une heure, 1 mn)*
 Illusion vraie (É, 25, à vue, 30 mn, 2 mn)*
 Impression de vérité (J, 10, personnelle, 5 mn, 3 tr)*
 Inspirer la crainte (O, 15, regard/1 cible, 10 mn, 1 tr)*
 Insuffler la terreur (O, 15, à vue/1 cible, 10 mn, 1 tr)*
 Invisibilité (É, 25, contact, 10 mn, 6 tr)*
 Jet de flammes (O, 15, 10 m de long sur 2 de large, instantanée, 5 tr)
 Jeux de ténèbres (O, 10, 10 m de rayon, 5 mn, 2 tr)*
 Jeux de lumière (É, 10, 100 m, 5 mn, 1 tr)*
 Les huit pas de l'araignée (É, 15, personnelle, 30 mn, 2 tr)*
 Lieu sûr (O, 25, personnelle, instantanée, 1 mn)*
 Lire les pensées (É, 15, regard/1 cible, 1 tr, 1 tr)
 Mal du Danseur (O, 15, à vue/1 cible, 5 mn, 4 tr)*
 Malédiction du Danseur (O, 20, 1 cible, une heure, 15 tr)
 Marionnette aveugle (É, 25, regard/1 cible, 1 an, 1 jour)
 Marionnette folle (O, 25, 1 cible, 1 ordre, 1 jour)
 Marquer un Danseur (J, 15, contact/1 cible, instantanée, 10 mn)*
 Mille échardes (J, 10, 50 m/1 objet en bois, instantanée, 1 tr)
 Monture fantôme (É, 15, 5 m, une heure, 10 tr)
 Nourriture (J, 15, contact/1 litre au moins, permanent, 1 mn)
 Nourriture saine (J, 10, contact, 5 mn, 3 tr)*
 Nuée de Vermes (O, 10, 20 m, permanent, 3 tr)
 Objet (É, 15, 10 m, 15 mn, 1 tr)
 Ouverture (É, 15, contact/1 cible, instantanée, 3 tr)*
 Pacotille (É, 10, à vue/1 objet, une heure, 5 tr)
 Parfaite connivence (É, 20, 1 Démon, instantanée, 5 tr)
 Parler aux animaux (J, 10, à vue/1 animal, 1 mn, 3 tr)
 Parler aux plantes (J, 15, à vue/1 plante, instantanée, 10 mn)
 Percer les ténèbres (O, 10, personnelle, une heure, 1 tr)*
 Phénix (É, 25, à vue/toute personne, instantanée, 10 tr)
 Piège à Démons (O, 25, contact/400 m, jusqu'à déclenchement, 5 mn)
 Pluie acide (O, 20, 50 m/10 m, instantanée, 3 tr)*
 Pont illusoire (É, 20, à vue, 5 tr, 5 tr)
 Portail (O, 25, personnelle, instantanée, une heure)*
 Prince (É, 20, personnelle, 15 mn + 5 mn x MR, 1 mn)
 Prison magique (É, 25, 100 m/10 m, une heure, 2 tr)
 Projectile magique (É, 20, 100 m/1 cible, instantanée, 2 tr)*
 Provoquer la douleur (O, 15, regard/1 cible, 5 tr, 1 tr)*
 Puissance (O, 15, personnelle, 15 mn, 2 tr)*
 Purification du corps (J, 15, N/A, instantanée, 1 mn)*
 Pyrokinésie (O, 20, 50 m/1 cible, instantanée, 2 tr)*
 Récolte fantastique (J, 15, 1 km/1 km de rayon, 1 saison, une heure)
 Réconfort du Danseur (J, 10, contact/1 cible, instantanée, 1 mn)*
 Réduire (O, 15, 5 m/1 cible, une heure, 15 tr)
 Reflet illusoire (É, 15, à vue, 1 mn, 2 tr)*
 Repousser la vie (O, 15, à vue/toute cible, 1 mn, 1 tr)
 Repousser un Damné (J, 20, à vue/1 cible, une heure, 5 tr)*
 Repousser un Démon (J, 20, à vue/1 Démon, 1 mn, 1 tr)
 Résister aux températures extrêmes (J, 15, personnelle, 10 mn, 1 mn)*
 Résurrection éclipsiste (É, 25, contact/1 mort, permanent, 1 mn)
 Résurrection jorniste (J, 25, contact/1 mort, permanent, une heure)
 Résurrection obscurantiste (O, 25, contact/1 mort, VOL heures, 1 tr)
 Sanctification (J, 25, à vue/100 m, 3 jours, une heure)*
 Sarbacane (É, 15, 50 m/1 cible, instantanée, 1 tr)*
 Saut (É, 10, personnelle, 5 tr, 1 tr)*
 Sculpter un corps (O, 25, contact/1 cible, permanent, une heure)
 Sommeil (É, 20, contact/1 cible, une heure, 2 mn)*
 Souffle enflammé (O, 15, 10 m/1 cible, instantanée, 1 tr)*
 Soulager d'une malédiction (J, 25, regard/1 effet magique, instantanée, une heure)

Sphère de silence (J, 20, personnelle/3 m de diamètre, 2 mn, 5 tr)*
 Sphère enflammée (O, 20, 100 m/spécial, instantanée, 6 tr)*
 Ténèbres (O, 10, 50 m/10 m de rayon, 5 mn, 10 tr)
 Ténèbres maudites (O, 15, regard/1 cible, permanent, 1 jour)
 Tonnerre et foudre (J, 25, 1 km/1 cible, instantanée, 15 mn)
 Touché ardent (O, 10, contact/1 cible, instantanée, 1 tr)*
 Trompe-l'œil (É, 20, 1 km/100 m de rayon, 1 semaine, 6 h)
 Vague d'effroi (O, 25, à vue/jusqu'à 50 cibles, une heure, 10 tr)*
 Vérité (J, 20, regard/1 cible, 5 mn, 1 mn)*
 Verrouiller (É, 10, contact/1 cible, 24 h, 2 mn)*
 Vigueur (J, 10, personnelle, 30 mn, 2 tr)*
 Vision floue (É, 10, à vue/1 cible, 1 mn, 1 tr)*
 Voir à travers un mur (É, 10, contact/10 m, 1 mn, 1 tr)*
 Voler la vie (O, 25, 1 Danseur, permanent, 1 tr)
 Zone de silence (J, 15, à vue/3 m de diamètre, 5 mn, 2 tr)*

L'Emprise corrompue

Le Reflet (Jc, 15, spécial, 1 semaine, 1 mn)
 Le Martyre (Éc, 15, regard, instantanée, 5 tr)
 La Mascarade des Âmes (Éc, 20, regard, 1 jour, 1 mn)†
 Fécondation (Oc, 25, 10 m de rayon, 1 jour, 5 mn)†
 Le Masque d'Horreur (Jc, 15, 1 km de rayon, 1 semaine, 1 mn)†
 Le Vent des Folies (Oc, 15, 50 m/10 m, 1 tr, 5 tr)

Les Arts magiques

Il doit être bien entendu que ces Œuvres ne sont, loin s'en faut, des classiques accessibles auprès de n'importe quel maître. Si les plus simples d'entre elles peuvent effectivement être découvertes auprès d'une Œuvre d'Art Ancien mineure ou par le biais des plus grands maîtres qui les ont tout simplement créées, il est évident que les plus puissantes d'entre elles sont des trésors pratiquement introuvables, notamment en ce qui concerne toutes celles dont le seuil dépasse 15.

Le format des Œuvres est le suivant :

Nom de l'Œuvre (instrument, Seuil, Portée/zone d'effet, durée, mesure)

H : Harpe ; C : Cistre ; F : Flûte ; T : Tambour ; V : Vièle ;

P : Printemps ; É : Été ; A : Automne ; H : Hiver

La présence d'un * signifie que l'Œuvre était évoquée dans le livre de règles.

Accord

Accélération (T, 20, à vue/1 cible, 1 tr, 2 tr)
 Agressivité végétale (V, 15, 30 m/1 cible, 1 tr, 1 tr)*
 Âme sœur (H, 15, regard/1 cible, 10 mn, 2 tr)*
 Amnésie totale (C, 25, regard/1 cible, instantanée, 5 tr)
 Apaisement (H, 10, 5 m/1 cible, une heure, 2 tr)*
 Attaque mentale (C, 25, regard/1 cible, instantanée, 1 tr)*
 Beauté intérieure (H, 10, regard/1 cible, 1 jour, 2 tr)*
 Bégaïement (F, 10, regard/1 cible, 1 mn, 2 tr)
 Bénédiction (H, 15, contact/1 cible, 1 semaine, 5 mn)*
 Berserk (T, 15, à vue/1 cible, combat, 1 tr)*
 Bien-être (H, 20, regard/1 cible, une heure, 3 tr)
 Chance insolente (H, 20, personnel, jusqu'au déclenchement, 5 tr)

Changer l'humeur (C, 10, regard/1 cible, une heure, 5 tr)*
 Charisme (H, 20, spécial, 30 mn, 5 tr)*
 Charme (F, 15, regard/1 cible, une heure, 1 tr)*
 Commandement à la nature (V, 25, à vue/1 cible, 15 mn, 5 tr)*
 Comportement chaotique (T, 15, regard/1 cible, 5 mn, 4 tr)*
 Contre Influence (H, 15, à vue/1 cible, 1 jour, 1 jour)
 Contrôle animal (V, 20, à vue/1 cible, 5 mn, 1 mn)
 Contrordre (F, 15, à vue/1 cible, instantanée, 1 tr)
 Déclencher une émotion (F, 10, regard/1 cible, 10 mn, 3 tr)*
 Déconcentration (T, 10, 50 m/1 cible, instantanée, 1 tr)
 Défaitisme exacerbé (T, 15, à vue/1 cible, 10 mn, 3 tr)
 Dégoût des armes (T, 15, à vue/1 cible, 1 mn, 2 tr)
 Démence (T, 15, regard/1 cible, 10 mn, 5 tr)*
 Demi-Sève (V, 25, personnel, instantanée, 7 h)
 Discorde (F, 15, à vue/entre 2 et 10 cibles, une heure, 1 mn)
 Douleur (F, 25, 50 m/1 cible, instantanée, 2 tr)
 Échapper à la mort (H, 25, contact/1 cible, jusqu'au déclenchement, 5 tr)
 Évanouissement des phobies (H, 20, regard/1 cible, instantanée, une heure)
 Explosion sonore (T, 15, 50 m/5 m de rayon, instantanée, 2 tr)
 Farandole (F, 25, à portée d'ouïe, tant qu'il joue, spécial)
 Forêt enchantée (V, 25, une forêt, définitif, 7 h)
 Horreur (C, 20, regard/1 cible, 5 tr, 5 tr)
 Hypnotisme (F, 20, regard/1 cible, une heure, 5 tr)*
 Illusion géantiste (C, 15, à vue/1 cible, 1 mn, 5 tr)
 Interdiction (F, 15, regard/1 cible, 24 h, 1 mn)*
 Jeu des saisons (V, 10, 100 m/1 cible, 1 semaine, 30 mn)*
 La grande faute (C, 15, regard/1 cible, instantanée, 5 tr)
 La plus grande Bonté (H, 20, personnel, définitif, 5 tr)
 Langage animal (V, 15, à vue/1 cible, 1 mn, 5 tr)
 Le grand sommeil (T, 25, regard/1 cible, 5 tr, 5 tr)
 Le miroir de l'esprit (C, 10, à vue/1 cible, instantanée, 1 tr)
 Leader (T, 20, 50 m de rayon, 30 mn, 1 mn)*
 Matamore (T, 20, à vue/1 cible, instantanée, 5 tr)
 Mensonge vraisemblable (H, 15, regard/1 cible, instantanée, 2 tr)
 Modifier la mémoire (C, 20, regard/1 cible, 1 jour, 1 mn)*
 Mur de végétation (V, 20, 25 m de rayon, instantanée, 2 tr)
 Obéissance par l'amitié (H, 25, regard/1 cible, 1 acte, 10 tr)
 Ordre (F, 10, regard/1 cible, 1 tr, 1 tr)*
 Paranoïa (F, 20, à vue/1 cible, 1 semaine, 15 tr)
 Perte illusoire d'un sens (C, 20, à vue/1 cible, 1 jour, 2 mn)
 Prison végétale (V, 15, 50 m/30 m³, une heure, 3 tr)*
 Prolongement animal (V, 10, à vue/1 cible, 5 mn, 5 tr)
 Protéger l'esprit (C, 15, personnel, 1 semaine, 5 mn)
 Racines agrippantes (V, 10, 50 m/1 cible, 1 mn, 2 tr)*
 Rechercher un souvenir (C, 15, regard/1 cible, 1 tr, 1 tr)*
 Réconfort (H, 15, regard/1 cible, définitif, 1 mn)
 Refuge sylvestre (V, 15, personnel, 1 jour, 10 tr)
 Ressusciter un végétal (V, 20, contact/1 cible, instantanée, 5 mn)
 Sans Repos (F, 20, regard/1 cible, 1 jour, 1 mn)
 Silence (F, 15, à vue, 1 cible, 15 tr, 1 tr)
 Soigner l'esprit (C, 25, regard/1 cible, définitif, une heure)
 Surmonter la peur (T, 10, personnel, 30 mn, 2 tr)*
 Télépathie (C, 15, à vue/1 cible, 5 mn, 2 tr)*
 Voie musicale (T, 25, personnel/à portée d'ouïe, temps du voyage, 1 mn)

Orchestre

Rancune tenace (T/C, 10/20, regard/1 cible, 10 mn, 3 tr)
 Fureur bestiale (T/V, 10/20, à vue/1 cible, 5 mn, 1 tr)
 Nostalgie volubile (F/C, 15/15, regard/1 cible, 10 mn, 2 tr)
 Béatitude (H/F, 20/15, regard/1 cible, une heure, 1 tr)
 Folie Douce (F/T, 15/15, à vue/1 cible, définitif, 3 tr)
 Sauf-Conduit (H/T/V, 15/10/15, regard/1 cible, 1 jour, 30 mn)

Enchantement harmonique (H/F/V/C, 25/15/20/15, un Domaine, 1 mois, 30 mn)
Désorganisation militaire (F, 25, à vue/1 unité militaire, bataille, 5 mn)
Folie guerrière (T, 25, à vue/une unité militaire, 5 mn, 10 mn)
Légitime autorité (H, 30, un Domaine, 10 jours, 30 mn)
Prosperité naturelle (V, 30, un Domaine, 1 mois, 30 mn)
Amnésie collective (C, 30, un Domaine, instantanée, 30 mn)

Cantos

Aria captivante (10, 10 m/1 cible, chant, 1 tr)
Beauté parfaite (20, 10 m/1 cible, 30 mn, 5 tr)
Berceuse (15, 10 m/1 cible, 15 mn, 2 tr)
Cécité soprane (15, 10 m/1 cible, 5 mn, 2 tr)
Cécité tonale (20, 10 m/1 cible, 5 mn, 3 tr)
Éveil des sens (10, regard/1 cible, 5 mn, 2 tr)
Hymne curatif (15, contact/1 cible, instantanée, 1 mn)
Lai héroïque (25, regard/1 cible, une heure, 4 tr)
Surdité soprane (10, 10 m/1 cible, 5 mn, 1 tr)
Surdité tonale (15, 10 m/1 cible, 5 mn, 2 tr)

Cyse

Aiguiser une lame (10, 1 objet moyen, une heure, 2 tr)*
Altération de la matière (20, 1 objet moyen, une heure, 1 mn)*
Altérer l'usure (10, 1 objet moyen, 1 jour, 5 mn)*
Animer une statue (20, 1 objet moyen, 1 mn, 5 tr)
Changement d'état (15, 1 petit objet, 1 mn, 4 tr)*
Cohésion de la matière (10, 1 petit objet, une heure, 5 tr)*
Commander à la matière (20, 1 objet moyen, 1 ordre, 1 mn)
Décomposition (20, 1 objet moyen, instantanée, 1 mn)*
Disparition de la matière (15, 1 objet moyen, 30 mn, 1 mn)
Fermeture de serrure (15, 1 serrure, instantanée, 2 tr)
Fusion dans la matière (25, personnel, une heure, 1 tr)*
Liaison mentale (25, 1 gros objet, 1 an et 1 jour, 1 mois)
Liquéfaction de la matière (20, 1 objet moyen, 10 mn, 1 mn)
Perception des enchantements (10, 1 objet moyen, instantanée, 1 mn)
Point faible (10, 1 petit objet, instantanée, une heure)*
Réduction de la matière (15, 1 objet moyen, 5 mn, 5 tr)
Remodeler (10, 1 petit objet, instantanée, 1 tr)*
Serrurerie (15, 1 petit objet, instantanée, 1 tr)*

Geste

Érosion (10, à vue/1 objet moyen, instantanée, 1 mn)*
Esquive temporelle (25, personnel, une heure, 5 tr)*
Flétrissure cutanée (20, à vue/1 cible, instantanée, 1 mn)
Funeste présage (15, regard/1 cible, instantanée, 3 tr)
Guérison accélérée (15, contact/1 cible, instantanée, 2 tr)*
Je n'y serais pas (20, personnel, instantanée, 1 mn)
Langue Morte (10, personnel, 1 jour, 1 mn)
Perturbation visuelle (15, regard/1 cible, 1 tr, 1 tr)
Prémonition (15, N/A, N/A, 20 mn)*
Psychométrie (15, contact/1 objet moyen, N/A, une heure)*
Retour en arrière (25, personnel, instantanée, 2 tr)
Sens du danger (10, personnel, 1 mn, 2 tr)
Stase temporelle (15, à vue/1 cible, 1 mn, 2 tr)
Temps d'avance (15, personnel, 5 mn, 1 tr)*
Vieillessement (20, contact/1 cible, instantanée, 5 mn)*
Voir le passé (20, 100 m, N/A, une heure)*

Décorum

Ami du jour (É, 15, personnel, jusqu'au coucher du soleil, 10 mn)
Appeler le soleil (P, 20, N/A, une heure, 1 mn)*
Armure d'hiver (H, 20, personnel, 10 mn, 2 tr)*
Assurance de progéniture (P, 10, contact, gestation de la cible, 1 mn)
Asthme foudroyant (H, 15, contact, 24 h, 5 tr)
Avalanche (H, 20, à vue/une coulée de neige, instantanée, 5 tr)
Calme doré (A, 15, 50 m/10 cibles, 6 h, 1 mn)
Chaleur (É, 15, 100 m de rayon, une heure, 1 tr)*
Combustion (É, 20, à vue/1 cible, instantanée, 1 tr)*
Coup de chaleur (É, 15, à vue/1 cible, instantanée, 2 tr)
Coup de froid (H, 15, regard/1 cible, instantanée, 5 tr)
Créer une source d'eau (P, 20, contact, permanent, 5 tr)
Décrépidité (A, 15, contact/1 m³, définitif, 3 tr)*
Dépendance (A, 15, contact, 30 jours, 2 tr)
Engourdissement d'un membre (H, 20, contact, instantanée, 1 tr)
Fertilité (P, 10, 5 m de rayon, 24 h, 1 tr)*
Flétrissent (A, 10, contact, définitif, spécial)*
Foudroyer (É, 25, à vue/1 cible, instantanée, 5 tr)
Froid (H, 15, 100 m de rayon, une heure, 1 tr)*
Gel (H, 25, contact/1 cible, instantanée, 3 tr)
Inondation (P, 25, à vue/1 km de rayon, définitif, 1 mn)
Insolation (É, 15, contact/1 hectare, instantanée, une heure)
L'énergie du désespoir (A, 15, 50 m/10 cibles, 6 h, 1 mn)
Lumière aveuglante (É, 10, à vue/1 cible, 5 tr, 5 tr)*
Luxuriance (P, 25, à vue/1 bâtiment, définitif, une heure)
Masque d'automne (A, 20, personnel, une heure, 2 tr)*
Maturité (É, 20, contact/1 cible, définitif, 1 mn)
Mort végétale (H, 10, contact, définitif, 1 tr)*
Neige (H, 10, région, une heure, 1 mn)
Nuages (A, 10, région, une heure, 1 mn)
Nuée d'épines (P, 20, 20 m/1 cible, définitif, 2 tr)
Objet luminescent (É, 10, contact, une heure, 1 tr)
Orage (É, 10, région, 15 mn, 1 mn)
Petite pluie (P, 10, région, une heure, 1 mn)
Pleurer la Dame (A, 25, portée du regard/1 cible, 15 mn, 5 tr)
Poison (A, 15, contact, définitif, 1 tr)*
Projectile de glace (H, 15, à vue, instantanée, 1 tr)*
Prolonger la vie (É, 15, contact/1 cible, une heure, 2 tr)*
Prolonger le printemps (P, 20, région, 1 jour, une heure)
Prolonger l'été (É, 20, région, 1 jour, une heure)
Prolonger l'hiver (H, 20, région, 1 jour, une heure)
Repousse miraculeuse (P, 25, contact/1 cible, définitif, 1 jour)
Sale blessure (A, 20, contact, instantanée, 2 tr)
Sentir l'automne (A, 20, à vue/1 cible, instantanée, 5 tr)
Soigner une blessure (P, 15, contact, définitif, 3 tr)*
Tapis de feuilles (A, 10, contact, permanent, 3 tr)
Tempête de grêle (A, 25, 3 km/1 km de diamètre, 15 mn, 5 tr)
Tornade de glace (H, 25, 5 km/5 m de diamètre, une heure, 1 mn)
Végétation chaotique (P, 20, 20 m, 30 mn, 5 tr)*



Les Muses sont source de toute chose en Harmonde. Depuis la nuit des Temps, les Inspirés leur ont rendu hommage en nourrissant leur création grâce aux Arts magiques. Les Mages, ternes ou inspirés, n'ont que faire de l'Accord, la Geste, la Cyse et le Décorum. Ils ont développé l'Emprise qui accouche des étincelles des Danseurs.

Mais l'Ennemi n'est pas loin. Le Cryptogramme-magicien, tout comme bien des Harmonistes, est impuissant face à la Menace. Les Arts sont pervertis, les Danseurs corrompus !

Il ne reste qu'un seul espoir...

Que les Inspirés renouent avec l'Art de la Magie.



L'Art de la magie contient tous les renseignements nécessaires aux joueurs pour parfaire l'interprétation des Mages du Cryptogramme-magicien et des Harmonistes, ainsi que des informations complémentaires pour l'Éminence Grise sur la nature de l'Harmonde, l'Équerre et le Cryptogramme-magicien.

Dans les pages de ce supplément, l'Éminence Grise retrouvera tous les secrets des Mages, de nouveaux Sorts et les arcanes de la Chorégraphie, de nouvelles Œuvres et Artefacts, mais aussi de nouvelles pratiques occultes réservées aux Inspirés les plus expérimentés.

Véritable mine d'informations, ce Grimoire contient également de nombreux avantages et défauts ainsi que des Archétypes prêts à jouer.



Prix : 180 F

ISBN : 2-84476-043-0

460 #6
171 F