



le Scriptorium

présente :
une aide pour
RuneQuest 4



LE MEREGHN

LE MEREGHN



Image © leidson.deviantart.com

UNE AIDE DE JEU POUR ELRIC DE MELNIBONÉ

Texte original : Laurence Whitaker
Traduction et adaptation : Kurgan
Relecture : Gungnir
Mise en page : Aegis

PRÉSENTATION

Pour donner un avant-goût du prochain « *Cultes des Jeunes Royaumes* », nous vous présentons ici « *le Mereghn* », un groupe clandestin de marchands d'information et d'assassins, qui opère dans tous les Jeunes Royaumes. Cet article, issu de *Signs & Portents* #56, décrit le Mereghn en profondeur, offre une gamme de nouvelles compétences avancées et définit les assassins en tant que nouvelle profession pour les aventuriers d'*Elric de Melniboné*.

LE MEREGHN

« *Les assassins sont faciles à engager, en particulier au Bakshaan,* » souligna Elric doucement.
— *Le Voleur d'Âmes*

« Les membres les plus indispensables de la communauté, » tel est le point de vue d'Elric sur les assassins. Et s'il est facile pour n'importe qui avec une prédilection pour le meurtre de devenir lui-même un assassin, il y a aussi ceux qui considèrent que ce qu'ils font, est, non seulement essentiel, mais indispensable. Le Mereghn est un de ces groupes, mais ce n'est pas une simple guilde de tueurs à gages. Il constitue tout un réseau secret et manipulateur, vendant des informations ou la mort au plus offrant.

Le Mereghn est florissant dans toutes les cités-états ilmioriennes. Originaire de Bakshaan, il est influent dans Ilmar et Karlaak et a même élargi ses activités dans le Vilmir. Outremer, l'influence du Mereghn n'est pas aussi vaste, mais il a des espions

et des agents partout dans le monde, ce qui signifie qu'un contrat d'assassinat dans l'Aflitain, peut être aussi facilement géré que dans le Bakshaan.

DIEUX & PANTHÉON

Le Mereghn n'est aligné avec aucune puissance supérieure, bien que chaque membre puisse appartenir au culte de son choix. Si le Mereghn avait une préférence, elle irait certainement vers le Chaos, mais en fait, ils peuvent également servir la Loi, si le prix proposé est le bon.

OBJECTIF ET HISTOIRE

Le nom, 'Mereghn', provient du mot signifiant 'information' en bas melnibonéen : *mereghn'iagn*. En fin de compte, l'information est la raison d'être du Mereghn, car la connaissance est le pouvoir. Le travail du Mereghn consiste à récolter les ragots, les rumeurs, les secrets, les contrats, les machinations politiques, les trahisons et toutes sortes d'informations qui peuvent être échangées. Ils y parviennent en entretenant un vaste réseau d'informateurs, d'espions et d'oreilles indiscretes, qui sont payés pour rapporter au ténébreux conseil des Neuf du Mereghn tout ce qu'ils voient, entendent ou apprennent. Le Conseil des Neuf prend grand soin de vérifier et revérifier ce qu'il apprend de sorte que les informations puissent être ensuite revendues au bon prix,



Image © kerembeyit.deviantart.com

à tous ceux qui sont prêts à le payer pour les avoir. Comme le réseau du Mereghn est si vaste, les gens l'approchent avec le but de trouver des nouvelles très spécifiques ou alors de les disséminer. Du moment que les conditions sont remplies et qu'il est payé, le Mereghn est heureux de recueillir, partager et diffuser l'information.

Une part inévitable de l'activité du Mereghn concerne l'assassinat. Ses assassins vont des petites frappes, auquel Elric fait allusion, de simples épées à louer sans grand esprit, jusqu'aux assassins d'élite particulièrement rusés et incroyablement compétents, qui peuvent passer des semaines, des mois, voire parfois des années à planifier un assassinat. Le Mereghn peut fournir un assassin de tout niveau et de toute compétence, tout dépend de qui doit être tué et de combien on est prêt à déboursier pour cela. La réputation du Mereghn pour le secret, la discrétion et l'excellence est telle, que des rois, des reines, des généraux et des grands prêtres ont utilisés ou utilisent leurs services. Le Mereghn ne trahit jamais ceux qui l'ont engagé et exécute toujours ses contrats. S'il n'y parvient pas, il rembourse ses honoraires, sans poser de question.

Les racines du Mereghn commencent avec la chute du Glorieux Empire, lorsque les Jeunes Royaumes ont commencé à s'affirmer véritablement dans le nord du continent. Bakshaan et Ilmar étaient alors sous la coupe des Melnibonéens. Les Princes Dragons et les préfets du Trône de Rubis soumettaient et terrorisaient les humains sous leur contrôle, dans le but d'éviter les mêmes guerres et rébellions dont était témoin le sud, sous la direction de la reine Eloarde et du comte Aubec de Lormyr. Galvanisés par ce qui se passait dans le sud, les Ilmioriens savaient pertinemment qu'une rébellion ouverte serait matée par la puissance incommensurable des Melnibonéens. Au lieu de cela, une guerre d'usure fut menée – une initiative qui pourrait miner la suprématie Melnibonéenne et en même temps ébranler sa confiance. Les rebelles Ilmioriens, centrés dans le Bakshaan, ont commencé à construire un réseau d'informations qui pourrait être utilisé contre Melniboné, semant des graines de mécontentement avec des moyens parfois anodins, érodant la conviction melnibonéenne, lui faisant douter de la nécessité de maintenir ses territoires du Nord, alors que dans le sud, son empire fondait comme neige au soleil.

La tactique réussit, et bien que des batailles furent menées contre les Seigneurs Dragon, les forces rebelles étaient toujours bien informées sur leur en-

nemi. Lorsque Melniboné se retira finalement du continent nord, ce fut une victoire, non pas par les armes, mais par la désinformation, la ruse, et leur usage subtil afin saper la confiance de l'ennemi. Lorsque le Glorieux Empire se retira dans Imrryr, ceux qui avaient mené la lutte décidèrent qu'ils ne voulaient pas renoncer aux nouveaux pouvoirs qu'ils avaient accumulés. Dans les turbulents premiers jours des Jeunes Royaumes, les hommes se faisaient la guerre les uns aux autres afin d'obtenir la suprématie. Le Mereghn émergea comme un des acteurs-clés dans ces cités-états en guerre permanente : il pouvait, par le biais des mêmes tactiques utilisées contre Melniboné, contrôler l'issue politique de ces conflits pour son profit.

C'est durant la période connue sous le nom de 'guerre des mots et des langues' que le Mereghn, en tant qu'organisation telle qu'elle est connue à présent, émergea. Les informateurs, espions et assassins furent organisés en fonction de leur utilité, de leurs connexions, de leur discrétion et de leurs capacités. Le Conseil des Neuf mit au point un code complexe pour assurer le secret parmi les membres qui avaient le privilège de savoir pour qui ils travaillaient ; le Conseil créa aussi la hiérarchie labyrinthique qui assure une bonne circulation de l'information, même si personne ne sait vraiment ni où ni comment celle-ci va être utilisée. Le Mereghn est donc autant un idéal et un *modus operandi* qu'un groupe physique. Il est extrêmement riche, mais son argent est redistribué, souvent caché et investi dans des entreprises légitimes. Ses membres peuvent savoir ou ne pas savoir qu'ils font partie du réseau du Mereghn. L'organisation possède des maisons, des lieux de rencontres et de formation, soigneusement cachés ou dissimulés de façon à ce que des activités légitimes leurs servent de couverture.

Les dirigeants du Mereghn, le Conseil des Neuf, ne se rencontrent jamais. Ils se connaissent les uns les autres, mais personne d'autre. Ceux qui travaillent pour les Conseillers sont les plus susceptibles d'ignorer qui ils servent, même s'ils savent qu'eux-mêmes appartiennent au Mereghn. Les racines du Mereghn sont si profondes, ses capacités si finement aiguës, que toute personne assez stupide pour essayer de démasquer le Conseil des Neuf, disparaîtra tout simplement, ne laissant rien – pas même un cadavre – qui puisse permettre de remonter la piste.

D'un point de vue un peu tordu, le Mereghn est honnête et honorable. Toutes leurs prestations sont



ouvertement négociables et un principal central de l'organisation est : un service juste pour un prix juste. Si un agent compétent est capturé, le Mereghn offrira une juste rançon pour son retour – ou la promesse d'une vengeance cruelle s'il ne revient pas. Si une mission ne peut être réalisée à un moment donné, le contrat est résilié et les sommes engagées, remboursées. Le Mereghn est scrupuleusement minutieux et réaliste dans sa logistique : s'il dit qu'un contrat ne peut être exécuté, alors il a habituellement raison. Si l'un de ses membres est assassiné ou torturé, les auteurs d'un tel acte devront payer avec leur propre sang et généralement par un moyen ingénieux et terrible, ce qui renforce le message : « Ne jouez pas avec le Mereghn. » Inversement, ceux qui aident le Mereghn, même involontairement, seront bien récompensés, mais de manière à ce que le Mereghn ne puisse être identifié comme la source de la récompense.

CROYANCES

Alors que les croyances individuelles de chaque membre sont impossibles à quantifier, les principes directeurs du Mereghn sont :

- la connaissance est le pouvoir ;
- toutes les informations ont une utilité ;
- toutes les informations ont un prix ;
- tout le monde peut être manipulé ;
- tout le monde a un prix ;
- tous les prix sont négociables ;
- la vie et la connaissance sont des marchandises.

Le Mereghn ne fait pas de sentiment avec les affaires. Les frontières politiques et religieuses ne signifient rien pour lui et aucun pouvoir, qu'il soit mortel ou surnaturel, n'est inattaquable. Si on l'engage pour faire quelque chose, le Mereghn trouvera, inévitablement, un moyen d'y parvenir. S'il ne le peut pas, il n'acceptera pas le contrat et il en donnera les raisons.

Notez que le Mereghn ne contrôle pas le crime organisé – bien que l'assassinat et certaines formes d'extorsion fassent clairement partie de leurs attributions. Le Mereghn ne contrôle pas la prostitution, ni le jeu ; mais il est, en effet, impliqué dans le crime organisé. En fait, le commerce d'informations du Mereghn peut être très utile aux quelques syndicats du crime organisé qui opèrent dans les Jeunes Royaumes, mais le Mereghn s'apparente plus à un service secret qu'à une mafia.

MEMBRES

L'organisation du Mereghn est vaste mais possède cinq rangs :

- les Invisibles ;
- les Signatures ;
- les Compagnons ;
- les Érudits ;
- les Conseillers.

LES INVISIBLES

On ne demande pas à devenir membre du Mereghn. Si le Mereghn veut quelqu'un, il l'approche. Très souvent, le recrutement est invisible ; le plus souvent, un agent du Mereghn ignore complètement pour qui il travaille. Ces membres invisibles forment la grande majorité du réseau du Mereghn et cela inclut la plupart de leurs informateurs. Les informateurs Invisibles sont de toutes origines : mendiants, alcooliques, prostituées, orphelins, petits criminels, voyous, maître-chanteurs, joueurs, etc. Ces agents sont assimilés à des membres (niveau inférieur) du Mereghn. Les Invisibles ne sont pas conscients de leur statut ou de leur appartenance à l'organisation. Malgré cela, ils reçoivent certains avantages : voir *Avantages* ci-dessous.



Image © skyrion.deviantart.com

LES SIGNATURES

Ce sont les membres qui savent qu'ils travaillent pour le Mereghn et qui connaissent leur rang au sein de l'organisation. Ce sont en général des individus compétents qui ont montré efficacité et loyauté dans leur domaine d'expertise. Ils sont promus depuis les rangs des Invisibles ou recrutés directement. Ils font souvent partie de l'administration ou des fonctions de soutien, tels que les formateurs, les armuriers, les intendants, ou encore les services de transport, etc. Ils sont l'équivalent des initiés du Mereghn.

Les Signatures sont invitées à devenir des membres plus formels de l'organisation, si elles remplissent les conditions suivantes :

- une compétence de l'organisation Mereghn à 90%+, une seconde à 70%+ et une troisième à 50%+ ;
- avoir contribué au réseau, en informations ou en services, au moins deux fois dans les deux dernières années ;
- occuper une position sociale considérée comme intéressante pour le Mereghn (dans la haute société, les premiers rangs d'un culte, d'une guilde, etc.) ;
- s'être préparé à jurer un serment de sang au Mereghn et d'en recevoir la Rune.

Le serment de sang et la possession de la Rune du Mereghn sont les éléments fondamentaux qui constituent la 'Signature'. Le serment du sang est simple : c'est un accord en vue de conserver, sur tous les travaux et activités du Mereghn, un secret absolu et d'accepter la mort comme un juste châtiment pour trahison.

La Rune du Mereghn est la forme solide de ce serment. Cette rune n'est rien de plus que le mot *mereghn'iagn* écrit sur une petite bande de parchemin, qui doit être avalé. Avaler la rune est l'acte de 'prise de la signature'. Il n'a pas de signification magique et ne conduit à aucune forme de Pacte, mais il scelle la personne comme un membre officiel du Mereghn.

LES COMPAGNONS

Les Compagnons sont les acolytes du Mereghn. Ils sont chargés de recruter les Invisibles et les Signatures et ils sont donc censés avoir mis en place leur propre réseau de contacts et d'informateurs. Les Compagnons doivent effectuer des missions et en distribuer à d'autres. Ils sont toujours responsables de leurs actes et des actes de leur réseau. Ainsi, les Compagnons doivent vérifier les informations qui

leur sont fournies, quand cela est nécessaire. Si une personne qu'ils ont choisie pour un contrat échoue, le Compagnon en est tenu pour responsable.

Pour devenir un Compagnon, les conditions suivantes doivent être remplies :

- une compétence de l'organisation Mereghn à 110%+, une seconde à 90%+ et une troisième à 70%+ ;
- bas melnibonéen à 20%+ ;
- avoir mis en place un réseau composé d'au moins 8 Invisibles ;
- avoir monté et réussi une importante mission pour le Mereghn ;
- démontrer une fidélité totale au Mereghn (simulé en réussissant un test d'Influence à -40%).

Les Compagnons reçoivent un salaire du Mereghn en reconnaissance de leurs services. Voir *Avantages* ci-dessous.

LES ÉRUDITS

Les Érudits sont les capitaines du Mereghn. Ils sont responsables des Compagnons et on attend d'eux qu'ils coordonnent le flot d'informations et l'accomplissement des contrats, mais pas qu'ils s'en occupent personnellement. Une cité comporte habituellement 3 ou 4 Érudits. Ils se connaissent généralement entre eux, mais ne se rencontrent pas. Les Érudits sont directement sous les ordres des Conseillers.

Devenir un érudit nécessite de remplir les conditions suivantes :

- une compétence de l'organisation Mereghn à 130%+, une seconde à 110%+ et une troisième à 90%+ ;
- bas melnibonéen à 50%+ ;
- avoir atteint un statut social légitime utile pour le Mereghn ;
- avoir mené à bien quatre importantes missions en tant que Compagnon ;
- démontrer une fidélité continuelle au Mereghn (simulé en réussissant un test d'Influence à -40%).

Les Érudits reçoivent un salaire du Mereghn en reconnaissance de leurs services. Voir *Avantages* ci-dessous.

LES CONSEILLERS

Le Conseil des Neuf. Les neuf Conseillers contrôlent toutes les activités du Mereghn. Il existe un conseiller pour chacune des neuf cités qui servent



de bases d'opérations au Mereghn : Aflitain, Bakshaan, Dhakos, Gromoorva, Ilmar, Jadmar, Karlaak, le Vieux Hrolmar et Raschil. Ils se connaissent mutuellement, mais ne se rencontrent jamais.

La communication entre eux se fait par l'intermédiaire de messages transportés soit par des Érudits ou des Compagnons, soit parfois par des moyens magiques. En fait, bien que nommés pour une cité, les conseillers coordonnent les activités du Mereghn dans toute une région ou tout un pays. Toutes les informations passent par eux et ils décident de la manière dont celles-ci seront utilisées et à quel prix. Un assassinat doit toujours être approuvé par un conseiller, qui choisira alors l'Érudit responsable du contrat, qui coordonnera à son tour les ressources avec ses Compagnons et ses Signatures.

Devenir un Conseiller dépend uniquement d'une vacance dans les postes disponibles. Le nouveau conseiller est alors choisi par le reste du Conseil des Neuf, parmi les meilleurs Érudits existants. Les candidats doivent se déplacer pour rencontrer chaque Conseiller restant, en passant par une variété de Compagnons et Érudits qui chacun évalueront leurs potentiels, avant de pouvoir rencontrer face à face chaque conseiller. Ce processus peut prendre des mois pour être mené à bien, mais une fois que le candidat a rencontré tous les conseillers (peut-être le seul moment où il les verra face à face), le Conseil se réunit et choisit le nouveau conseiller. Naturellement, les candidats qui ont échoué sont mis au secret absolu au sujet de leurs réunions et ils sont financièrement récompensés pour leurs efforts.

Une fois nommé, le nouveau Conseiller doit s'installer dans la région dont il est responsable. Il obtient alors le plein contrôle de cette région et de ses activités, et touche 25% de la totalité des recettes que le Mereghn génère dans la région. Il est censé communiquer constamment avec les autres conseillers, surtout quand il entre en possession d'informations qui sont d'un intérêt particulier pour l'ensemble du réseau du Mereghn ou quand un contrat doit être réalisé sur le territoire d'un autre Conseiller.

Tous les conseillers, sans exception, se consacrent entièrement au Mereghn. Ils occupent des postes de pouvoir et d'influence incroyables et sont au courant de secrets d'une importance universelle. Un conseiller doit faire preuve de tact et d'une subtilité constante dans ses relations, et il doit être capable d'administrer son réseau et ses opérations dans la région avec fermeté et compétence.

DEVOIRS

Le devoir principal de tous les membres du Mereghn est d'obtenir et de commercer des renseignements. Toutes les autres activités peuvent être considérées comme secondaires. La connaissance est l'élément vital des Jeune Royaumes et, utilisée de la bonne façon, elle permet au Mereghn de faire ou défaire les rois et de causer la chute des empires. Tout le Mereghn est à l'affût de la moindre information, si petite ou insignifiante soit-elle. La plus grande partie de ce qu'il entend ou voit ne sera jamais utilisée, mais lorsque les renseignements se révèlent utiles, le Mereghn s'assurera d'en tirer un maximum de profit.

Chaque agent du Mereghn doit regarder et écouter. Des moyens mnémotechniques sont enseignés afin de permettre de se rappeler parfaitement des conversations, des visages ou des actions. Chaque détail est observé, les vêtements portés, les petites imperfections de la peau mais aussi les manières particulières. Quand un Compagnon du Mereghn raconte quelque chose qu'il a vu, il est presque possible de voir la scène comme à travers les yeux de l'agent même.

LES INVISIBLES

On attend des Invisibles qu'ils rapportent tout ce qu'ils voient ou entendent, rien de plus. Même si on n'attend pas d'eux une clarté parfaite dans leurs informations, on espère par contre qu'ils restent honnêtes. Ceux qui les contrôlent, Signature ou Compagnon, sont d'ailleurs entraînés à détecter les mensonges. Les Invisibles reçoivent régulièrement la visite des supérieurs qui les dirigent, plus qui ne leur ordonnent, à la recherche d'une information particulière ; ou alors ils sont simplement et subtilement interrogés pour voir ce qu'ils savent. Ils reçoivent en échange un généreux paiement, que ce soit en pièces sonnantes et trébuchantes, ou quoi que ce soit qui leur importe. Le paiement, par contre, n'est jamais ostentatoire ou trop généreux.

Un mendiant affamé pourra recevoir une poignée de pièces et une bouteille de vin, un serveur pourra recevoir un généreux pourboire quand il servira un plat ou une boisson. Leur force tient dans leur nombre et leur omniprésence, leur principal atout étant la discrétion et l'anonymat.

LES SIGNATURES

Une fois introduit dans la bergerie, on attend des Signatures qu'ils fassent tout ce qu'on leur demande : espionnage, chantage, extorsion, séduction, enlèvement ou assassinat. Ils sont censés suivre les instructions à la lettre, après les avoir inscrites dans leur mémoire. Ils ne doivent ni s'écarter du plan ni poser de question, ce sont de simples exécutants. Ils reçoivent le soutien du réseau du Mereghn par l'intermédiaire des Compagnons et des autres Signatures qui sont amenés à les aider.

Si une mission échoue, ils sont censés s'échapper de façon rapide et discrète. S'ils sont capturés, ils sont tenus de garder le silence et de ne rien révéler. Les Signatures doivent également construire et entretenir un réseau d'Invisibles pour soutenir celui du Mereghn.

S'ils reçoivent des informations qui exigent vérification, ils sont censés le faire eux-mêmes. Chaque Signature doit assurer des contacts discrets et réguliers avec le Compagnon dont elle dépend, échangeant des informations et recevant des instructions.

Certaines Signatures peuvent passer des années à ne rien faire d'autre qu'entretenir une vie normale. Mais si, un jour, ces agents dormants sont choisis pour prendre part à quelque chose de mémorable, il ne peut y avoir aucune discussion.

LES COMPAGNONS

Les Compagnons doivent coordonner les activités des Signatures et diriger également certaines missions spéciales. Ils servent, dans l'organisation, d'intermédiaire pour tout ce qui est échange d'informations, de ressources ou d'activités, et ils aident à planifier et exécuter les projets du Mereghn au besoin.

Les Compagnons rencontrent régulièrement l'Érudit dont ils dépendent, ne serait-ce que pour faciliter le transfert d'information. Les Compagnons ont également la responsabilité de trouver des formateurs et experts pour l'organisation, même si ces personnes sont complètement inconscientes de leur rôle dans la formation des agents du Mereghn.

LES ÉRUDITS

Les Éruidits servent de bras droits au Conseiller de leur région. Ils aident à l'élaboration et à l'exécution de la politique du Mereghn, évaluent la faisabilité des missions spéciales et coordonnent les ressources locales (y compris les Compagnons) pour l'exé-

cution des plans du Mereghn. Ils gèrent toutes les communications importantes et sont responsables d'assurer la sécurité des activités de l'organisation dans un domaine particulier. Enfin, lorsque le Mereghn a besoin de faire sentir sa présence de manière ostensible, les Éruidits agissent en tant qu'ambassadeurs et portes-parole du Conseil des Neuf.

AVANTAGES

Les avantages à appartenir au Mereghn sont très nombreux, mais les risques considérables. Aucun Don ou Compulsion n'est lié à l'appartenance à l'organisation, mais les avantages disponibles aux différents rangs sont les suivants :

LES INVISIBLES

- Des paiements réguliers, en petites sommes qui sont généralement obtenues par des moyens conventionnels (une poignée de pièces dans un bol de mendiant ; un pourboire généreux pour une servante ou un tenancier, par exemple) ; pouvant monter jusqu'à 500 Bronzes par an.
- Une protection clandestine (officieuse ?) contre tous ceux qui pourraient les menacer ou les abuser. Si une Signature ou un Compagnon apprend qu'un de ses Invisibles est maltraité ou exploité, il s'arrange pour que l'offenseur soit puni.

LES SIGNATURES

- Une rente annuelle de 1 000 Bronzes.
- Une taxe de 1% de la valeur de toute mission ou contrat d'assassinat auquel il participe.
- Le prix de l'équipement et des frais de mission payés par un trésorier du Mereghn.
- Un apprentissage gratuit (la compétence commençant au score de base) dans trois compétences du Mereghn (de guilde, voir ci-dessous) et l'entraînement dans les autres compétences à la moitié du prix normal.

LES COMPAGNONS

- Une rente annuelle de 5 000 Bronzes.
- Une taxe de 5% de la valeur de toute mission ou contrat d'assassinat auquel il participe.
- Le prix de l'équipement et des frais de mission payés par un trésorier du Mereghn.
- L'apprentissage gratuit (la compétence commençant au score de base) dans le reste des



compétences du Mereghn (voir ci-dessous) et l'entraînement dans les autres compétences à la moitié du prix normal.

- Une propriété décente et discrète dans un endroit approprié.
- L'accès à des conseils juridiques financés par le Mereghn, si besoin.

LES ÉRUDITS

- Une rente annuelle de 10 000 Bronzes.
- Une taxe de 10% de la valeur de toute mission ou contrat d'assassinat auquel il participe.
- Le prix de l'équipement et des frais de mission payés par un trésorier du Mereghn.
- L'apprentissage gratuit (la compétence commençant au score de base) dans le reste des compétences du Mereghn (voir ci-dessous) et l'entraînement dans les autres compétences à la moitié du prix normal.
- Une belle demeure avec des serviteurs dans un endroit discret et approprié.
- Accès à des conseils juridiques financés par le Mereghn, si besoin.



Image © themintu.deviantart.com

La rente d'un Conseiller est loin d'être à la portée de n'importe quel aventurier, mais leurs bénéfices sont au moins le double ou le triple de ceux d'un Érudit (en fonction de la compétence du Conseiller).

Vengeance

On ne peut pas choisir de quitter le Mereghn. Celui qui choisit de quitter l'organisation sans l'approbation d'un Conseiller sera impitoyablement pourchassé, avec un contrat d'assassinat de ses anciens compagnons sur le dos. Bien entendu, il perd tous les avantages que lui offrait le Mereghn et l'organisation fera tout son possible pour réduire ses brebis galeuses au silence.

POLITIQUE

Le Mereghn s'abstient, en général, de s'impliquer directement dans la vie politique, à moins que cela ne fasse partie d'un projet nécessaire – dans ce cas, il le poursuivra sans merci et à son propre avantage. L'objectif essentiel du Mereghn est de maintenir et perpétuer sa position (et ses connaissances), mais sans devenir l'unique organisation étatique. Il n'a aucun intérêt dans la lutte éternelle (entre la Loi et le Chaos), à moins que ces forces fassent peser une menace directe sur sa propre position – dans ce cas, il adopte une stratégie appropriée d'alliance.

En interne, la politique du Mereghn dépend uniquement du Conseil des Neuf. Il est arrivé que les Conseillers soient en désaccord sur une stratégie précise et qu'une querelle interne explose. Les agents locaux du Mereghn sont alors utilisés dans cette lutte fratricide, mais une telle situation n'est pas arrivée depuis au moins trente ans. En règle générale, le Mereghn ne place pas des individus à des postes de pouvoir et d'influence s'ils ont des intérêts égoïstes, préférant s'appuyer sur ceux qui placent l'intérêt de l'organisation au-dessus de tout autre.

RELATIONS

Le Mereghn maintient toutes sortes de liens avec ceux qui peuvent servir sa cause. Il a des relations dans la plupart des cultes importants et, bien sûr, dans les tribunaux et les gouvernements, même si ces connexions sont toujours discrètes et déployées avec subtilité. Curieusement, c'est le Chaos qui entretient la plus grande suspicion envers le Mereghn,

alors que la Loi reconnaît l'utilité d'une alliance avec cette organisation. Les cultes et les églises de la Loi sont donc plutôt bien disposés envers les activités du Mereghn et font appel, si besoin est, à leurs compétences et connaissances.

NOTES SPÉCIALES

Compétences du Mereghn

L'apprentissage et l'entraînement dans les compétences avancées et spéciales suivantes sont disponibles pour tous les agents du Mereghn en tant qu'avantage de rang.

FAUSSAIRE (INT+DEX)

L'art de produire des copies parfaites de documents et de textes. Le temps et le matériel sont les deux éléments cruciaux de la falsification, et les modificateurs aux tests de cette compétence dépendent de la complexité du document en question. Toutefois, en cas de réussite au test, la copie passera pour un original, si elle ne subit pas d'examen détaillé. Une réussite critique rend la copie virtuellement impossible à distinguer de l'original.

JEUX (INT)

C'est la capacité à comprendre et à jouer à des jeux de hasard. Cela inclut le calcul des probabilités, garder son sang-froid en cas de mises importantes, remarquer quand quelqu'un triche ou que le jeu est truqué.

IMITATION (INT+CHA)

La capacité à reproduire la voix, l'accent et les manières de quelqu'un d'autre. Lorsqu'elle est associée aux Déguisements, elle permet à l'agent d'usurper l'identité d'une personne précise. Pour qu'une personne puisse percer à jour l'usurpation d'identité, elle doit réussir un test de Perception en opposition avec l'Imitation. Toutefois, cette personne doit avoir une certaine méfiance sous-jacente pour que le test soit nécessaire.

PERSPICACITÉ (INT+POU)

La perspicacité est la capacité de lire le langage corporel, le comportement, les signaux verbaux ou non d'un individu, afin de déterminer ses motiva-

tions et son état d'esprit. Elle est utilisée pour déterminer si quelqu'un ment et permet de déterminer ce qu'une personne ressent dans une situation particulière. Elle est distincte de la compétence Perception, dans le sens où elle est utilisée pour détecter les changements subtils d'expressions du visage et d'attitudes, plutôt que les effets tangibles qui peuvent être évalués grâce à la seule observation générale.

CONNAISSANCE (CODE SECRET) (INT) (OU DÉCRYPTAGE)

Le Mereghn utilise différents codes et messages cryptés pour assurer la protection de ses communications. Cette compétence représente la capacité du personnage à crypter l'information, qu'elle soit écrite ou verbale, avec un code qui ne peut être déchiffré que par un autre agent du Mereghn versé dans cette connaissance. Un personnage peut aussi l'utiliser pour décrypter les messages codés par des personnes extérieures au Mereghn.

MÉMORISER (INT)

La capacité d'utiliser une grande variété de tours et de moyens mnémotechniques, en vue d'enregistrer parfaitement les noms, les visages, les événements, des séquences et des processus dans sa mémoire. Si un test de la compétence Mémoriser échoue quand un agent du Mereghn observe quelque chose, il faudra réussir un deuxième test de Mémoriser pour se rappeler de la chose en question de façon détaillée. Sinon, le souvenir est toujours exact.

TORTURE (INT+DEX)

Cette compétence est utilisée pour torturer des individus et en tirer des informations. La torture n'a pas besoin d'être physique, elle peut être affective ou psychologique. Pour résister aux efforts du bourreau, la victime a besoin de réussir un test opposé à la compétence Torture, avec son Endurance si la torture est physique ou sa Persévérance pour une torture psychologique ou émotionnelle.

Les compétences suivantes sont enseignées aux agents du Mereghn par les formateurs et mentors approuvés :

Acrobatie, Athlétisme, Courtoisie, Influence, Connaissance (Plantes), Connaissance (Monde), Mécanisme, Perception, Séduction, Discrétion, Connaissance de la rue, Survie, Dague, Garrot, Epée à 1M, Fronde, Arc, Sarbacane, Étoiles de lancer.



Nouvelle Profession

ASSASSIN

Les assassins sont des tueurs à gages. Ils gagnent leurs vies en commettant l'acte immoral du meurtre, pour de l'argent. Un bon assassin se fiche de la personne qu'il tue et ne pose jamais de question sur ses contrats. Il calcule les risques avec sérénité, attend les opportunités, puis accomplit son contrat, froidement, avant de disparaître dans la nuit ou dans la foule, peut-être en étant fier d'un travail difficile bien accompli.

Certain assassins ne sont que de simples voyous sociopathes, qui prennent un certain plaisir au meurtre. Ceux-là emploient rarement la finesse ou la subtilité et prennent souvent des risques inconsidérés qui les conduisent à la capture ou à la mort.

Ce type de meurtriers, assez courant, peut facilement être trouvé dans les tavernes et autres tripots mal famés, bordant les quartiers portuaires des cités comme Ilmar, Bakshaan et Raschil.

D'un autre côté, les vrais maîtres de cet art considèrent chaque nouveau contrat comme un défi à relever. Ils évaluent consciencieusement tous les risques, planifient l'assassinat jusqu'au moindre détail et utilisent tous les tours à leurs disposition pour éviter d'être détecté et capturé. Les meilleurs assassins passent des semaines à préparer minutieusement leurs contrats et ne laissent aucune preuve de leur présence (à moins qu'ils ne le désirent). Donner la mort peut leur procurer du plaisir ou pas, mais en fin de compte, l'ensemble de la mission est regardé avec le même œil critique qu'un plan de bataille pour un général.

Origines Culturelles

Civilisé, Marin, Noble

Régions

Les cités états Ilmioriennes, Dharijor, Jharkor, Filkhar, Pan Tang, S'aleem (dans l'est inconnu – voir *Elric de Melniboné, le Compagnon*)

Compétences de Base

Dague +10%, Arme à 1M +10%, Arme à projectile (Arc, Sarbacane, Fronde, par exemple) +10%, Discrétion +5%, Perception +5%

Compétences Avancées

Choisir une parmi : Artisanat (Poisons), Déguisement, Mécanisme, Connaissance de la rue, Survie

Règle Optionnelle

ASSASSIN DU MEREHGN

Si le personnage vient d'une des cités-états ilmoriennes, il a une chance d'appartenir au Mereghn.

Utilisez le processus suivant pour déterminer son appartenance à l'organisation et son rang :

- Lancez 1D100. Si le résultat est inférieur ou égal à son INT+CHA, alors le personnage appartient aux assassins du Mereghn. Un succès normal signifie qu'il a un rang peu élevé dans la hiérarchie, accomplissant les contrats sans gloire. C'est un Invisible, mais il peut être approché par une Signature. Il n'a en général qu'un contact et un informateur (voir plus bas).
- Si le lancer est une réussite critique, alors le personnage fait partie du rang des Signatures dans le Mereghn ; il fait partie de l'élite et devient automatiquement un Initié de l'organisation.
- Les assassins du Mereghn peuvent prendre une compétence additionnelle parmi celles permises dans l'organisation (voir plus haut). Si la compétence choisie est une compétence de base, il obtient un bonus de +10% ; si c'est une compétence avancée, il l'obtient au score de base (départ).
- Le personnage doit décider du nom de trois contacts (des individus qui peuvent lui proposer des nouveaux contrats et lui fournir des détails ou des informations). Ces contacts opèrent toujours sous un nom de code et peuvent provenir de n'importe quelle profession ou milieu social. Le joueur doit aussi se mettre d'accord avec le Maître du Jeu sur la façon de prendre contact avec ces agents et des lieux de rencontre habituels.
- Le personnage peut choisir aussi 1D3 informateurs. Ce sont des agents de rang inférieur, opérant dans la rue, qui peuvent lui fournir des rumeurs et des informations sur une grande variété de sujets. La rencontre avec un informateur est toujours discrète, et le personnage devra payer pour toute information dont il a besoin. Les informateurs ont toujours une compétence de Connaissance de la rue de 30+3D20%. Le personnage devra toujours veiller sur ses informateurs, surtout quand les informations qu'ils procurent concernent un contrat sensible.