



le Scriptorium

présente :
une aide pour
MRQ II



LES ROYAUMES OUBLIÉS : LUSKAN

LES ROYAUMES OUBLIÉS : LUSKAN



UN CADRE DE JEU POUR MONGOOSE
RUNEQUEST II, PAR ARASMO

Basé sur l'univers des Royaumes Oubliés créé par Ed Greenwood.

SOMMAIRE

Introduction	2
Inspirations	2
Généralités.....	3
Que peut-on jouer ?	3
De quoi a-t-on besoin pour maîtriser ?	3
Quelles différences avec les Royaumes Oubliés officiels ?	3
La magie.....	3
La Géographie	4
Terminologie.....	5
L'origine du monde	5
Une brève histoire du Nord	6
Chronologie détaillée.....	7
La société Illuskmaðr	10
Les Roskmadr vus par les habitants de Luskan ...	10
Habits.....	10
Nourriture	10
La hiérarchie sociale	10
Calendrier.....	12
La ville de Luskan	13
Un tour de la ville	13
Gouvernement.....	13
Factions principales	14
Les Haut-Capitaines.....	14
La Confrérie des Arcanes	15
Les Gardiens des Arcanes.....	15
Lieux principaux.....	16
Les Ports.....	16
Le Domaine des Arcanes	16
Les Ruines d'Illusk	16
Les quartiers des 5 clans.....	16
Cultes	18
Mani	18
L'Astre Triste.....	18
Le Guide des Tréfonds.....	19
Urðarmáni, le Maudit.....	20
Kaldra.....	20
L'Hiver Terrible	20
La Vierge de Glace.....	20
Heimssól	21
Heimssól, Celui qui donne vie.....	21
Heimssól L'Ardent.....	21
Sjárvell.....	22
La Mère des Eaux	22
La Vengeresse.....	22
Herskar	23
Le Fou Combattant.....	23
Le Tueur Implacable	23
Hlóðynkvell.....	24
La Nourrisseuse	24
La Dévoreuse	25
Les Non-Humains	25
Les Fils du Roc	25
Les Silencieux	26

INTRODUCTION

Les Royaumes Oubliés font partie des univers emblématiques de *Donjons & Dragons*. Signe de leur popularité, la quantité de ressources sur le web est phénoménale : entre les suppléments de vieilles éditions mis en ligne gratuitement par l'éditeur *Wizard of the Coast* et les nombreuses pages de fans, il est tout à fait possible d'utiliser les Royaumes Oubliés comme cadre de campagne sans bourse délier !

Je vous propose ici aux amateurs de *Mongoose Runequest II* un cadre de départ pour une campagne dans les Royaumes Oubliés : la cité de Luskan.

C'est une cité anarchique, havre de pirates en tous genres et demeure de la redoutable Confrérie des Arcanes, un ordre de magiciens qui désire faire revivre la gloire d'un vieil empire déchu. Les périls qu'elle doit affronter sont innombrables : une guerre prochaine contre la cité rivale d'Eauprofonde, les relations tendues avec les tribus d'hommes-bêtes (les orcs) ou de barbares, l'arrivée récente des mystérieux mages de Thay...

La structure du document est classique, avec une vue d'ensemble de la région qui précède une description de la société et de la ville proprement dite. Viennent ensuite une section sur la religion et enfin sur une sur les nains et les elfes.

Les connaisseurs remarqueront que j'ai pris énormément de libertés avec le canon officiel des Royaumes Oubliés : qu'ils ne m'en tiennent pas rigueur ! J'ai voulu donner une tonalité plus *sword & sorcery* en rendant la magie moins répandue et plus ambiguë et aussi donner un peu plus de cohérence à la société des hommes du nord.

Inspirations

Ce document se base sur le livret de campagne de la première édition des Royaumes Oubliés (celle de 1987) et les suppléments *Savage Frontier*, *Volo's Guide to the North* et [The North : Guide to the Savage Frontier](#), la version électronique de ce dernier supplément ayant été mise en ligne gratuitement par *Wizards of the Coast*. La description de la société Illuksan doit beaucoup à la lecture des ouvrages de Régis Boyer, notamment *Les Vikings* et *Vie Quotidienne des Vikings*.

GÉNÉRALITÉS

Que peut-on jouer ?

Aucune optique de jeu n'est proposée par défaut, mais voici quelques exemples de groupes de PJ possibles :

- Des mages de la Confrérie des Arcanes, une organisation qui est prête à tout pour rétablir son ancien empire.
- Les Gardiens des Arcanes, des moines-assassins chargés d'éliminer tout ce qui pourrait menacer la Confrérie des Arcanes.
- Une association de marchands-pillards en quête de fortune et de gloire.
- Une bande de mercenaires sans foi ni loi.
- Un groupe de prêtres itinérants qui doivent défendre leur foi contre les adorateurs de divinités rivales.

De quoi a-t-on besoin pour maîtriser ?

Le livre de base de Runequest II est le seul supplément indispensable. Le supplément Deus Vult peut être recyclé pour jouer des Gardiens des Arcanes.

Si vous n'êtes pas familier des Royaumes Oubliés, les ressources disponibles gratuitement en ligne sont largement suffisantes pour exploiter cette aide de jeu. Outre la page wikipédia dédiée aux Royaumes Oubliés, le site [Gemmeline](#) est une bonne introduction à l'univers.

Si vous désirez plus de détails sur le cadre géographique, les suppléments [The Savage Frontier](#) et [The North : Guide to the Savage Frontier](#) sont disponibles en téléchargement libre. Je vous recommande surtout le premier supplément, car il est beaucoup plus rapide à lire (il ne fait que 64 pages) et se concentre sur la description géographique de la région : vous aurez moins d'informations à adapter si vous désirez utiliser la présente aide de jeu !

Il y a-t-il des changements par rapport aux règles du livre base ?

Non, on peut utiliser les règles telles quelles. Pour ce qui est de la création de personnages, un habitant de la cité de Luskan sera de culture civilisée mais choisira son style d'arme dans la liste dédiée au barbare.

Quelles différences avec les Royaumes Oubliés officiels ?

- La magie est beaucoup moins commune.
- Les elfes n'ont plus grand chose à voir avec ceux de la version officielle.
- Les « Hommes du Nord » sont devenus les Illuskmadr et leur culture s'inspire désormais plus fortement de celle des Vikings.
- La mythologie Illuskmadr est une pure invention. Les dieux décrits sont cependant inspirés de divinités officielles : Mani est un Seluné masculin, Heimssol est un mélange de Sunie et de Lathandre, Hjorinkvelle est un mélange de Chauntea, de Silvanus et de Malar ; Herskar est l'équivalent de Tempus ; Sjarkvell est Umberlie et enfin
- L'histoire de la frontière sauvage s'écarte considérablement de la trame officielle, notamment en ce qui concerne les causes de la chute d'Illefarn et l'historique d'Eauprofonde.

LA MAGIE

Les Runes primordiales sont au centre du cosmos. Autour d'elles gravite une multitude de mondes, qui ne sont que des échos déformés de ces runes. Plus un monde est proche des Runes, plus son lien avec celles-ci est fort. La magie exploite ce lien pour modifier la réalité. Mais gare ! Une utilisation trop intensive ou maladroite peut affaiblir ce lien et mettre en danger l'existence même du monde !

Le monde porte les marques des ravages de la magie. Dans les zones de magie morte comme le désert d'Anauroch ou les Hautes Landes, il est tout bonnement impossible de lancer des sorts ou d'utiliser un pouvoir d'objet enchanté. Quant aux zones de magie sauvage, elles rendent le lancement de sorts particulièrement aléatoire.

Les différents types de magie du livre de base de Runequest sont tous possibles ; chacun représentant un moyen différent d'exploiter le lien entre le monde et les Runes.



LA GÉOGRAPHIE

Les étrangers connaissent la région sous le nom de « Côte des Épées septentrionale », de « Frontière Sauvage », ou tout simplement de « Nord ». Quand aux autochtones, ils appellent leur patrie « la Terre de Kaldra », du nom de leur déesse de l'hiver. Cette zone est délimitée :

- À l'ouest par la redoutable Mer Inviolée (à l'ouest de la côte des Épées sur la carte), qui abrite la demeure de la Déesse Sjarkvell.
- À l'est par :
 - la Haute Forêt, que l'on dit un des derniers vestiges de la forêt primale créée par la Déesse de la Terre, *Hlóðynkvell* ;
 - les Monts Nether, des montagnes granitiques qui marquaient la limite occidentale de l'ancien empire de Netheril lorsqu'il était au faîte de sa puissance.

- Au nord par l'Épine Dorsale du Monde, une formidable barrière montagneuse infestée d'hommes-bêtes et dont les richesses minières sont proverbiales.

Il n'existe pas de frontière nette au sud, mais on estime généralement que la ville d'Eauprofonde est le point le plus méridional de la Terre de Kaldra : en deçà, Kaldra s'affaiblit au profit de la divinité solaire Heimssol.

Les deux principales villes du Nord, **Luskan** et **Eauprofonde**, ont toutes deux été fondées sur les ruines d'anciens empires. Luskan a été créée à l'emplacement de la ville d'Illusk, capitale d'un puissant empire humain qui a longtemps dominé la région avant de s'écrouler il y a quatre-vingt ans sous le poids d'une invasion d'hommes-bêtes. Quant à Eauprofonde, elle est née sur le site de la capitale de l'empire elfique d'Illefarn, qu'Illusk a détruit peu avant sa propre chute.



Luskan est une ville d'environ 15 000 habitants (dont 10 000 esclaves elfes), dominée par un ordre de sorciers connu sous le nom de Confrérie des Arcanes. Les habitants de Luskan ont l'esprit aventureux et nombre d'entre eux s'associent pour mener des expéditions commerciales et/ou de piraterie. La ville doit sa présente prospérité à un fructueux traité commercial qui lui assure un monopole sur le fer en provenance des mines de la citadelle naine de Mirabar.

Eauprofonde est une ville d'environ 60 000 habitants (dont 40 000 esclaves elfes) sur l'embouchure du fleuve Dessarin. Elle a connu une histoire mouvementée depuis sa fondation, ayant notamment été sous la coupe d'un usurpateur venu d'un royaume du sud, mais elle est actuellement en pleine expansion.

Port Llast est une petite cité de 1000 habitants, qui a été détruite lors de l'invasion des hommes-bêtes et qui a été refondée il y a environ soixante ans. C'est une communauté de pêcheurs qui sert d'escale pour les navires naviguant entre Luskan et Eauprofonde.

Padhiver (8 000 habitants dont 6 000 esclaves elfes) doit son nom à son fleuve, dont les eaux sont réchauffées au contact du magma provenant du Mont Brûlant, un volcan situé au cœur de la forêt de Padhiver, à l'est de la ville. Ravagée par les hommes-bêtes, la cité a été repeuplée il y a soixante-cinq ans et a attiré de nombreux colons venus d'Eauprofonde.

Ruathym (plus de 50 000 habitants) est une île à l'ouest d'Eauprofonde, ancienne colonie d'Illusk. Par une de ces curieuses ironies dont l'histoire a le secret, ce sont des habitants de Ruathym qui ont fondé Luskan. L'île porte encore les séquelles d'un raz-de-marée qui a submergé la capitale et tué son roi, entraînant trois années de guerre civile. Un nouveau roi s'est installé sur le trône il y a onze ans.

Mirabar est la plus importante citadelle naine dans le Nord : elle abrite environ 10 000 nains et possède les plus importants gisements de fer de la région.

Bien que l'invasion des hommes-bêtes ait été repoussée, ces derniers occupent toujours une bonne partie de l'intérieur des terres.

TERMINOLOGIE

Le terme de **Roskmadr** désigne les ancêtres des humains habitant les cités de la côte.

Les **Illuskmadr** sont des Roskmadr qui ont fondé l'empire d'Illusk. C'est ce nom qu'utilisera un humain pour parler de son peuple.

Dans le reste du document, les elfes sont surnommés **Silencieux**, les nains **Fils du Roc**, les orcs **Hommes-Bêtes**.

L'ORIGINE DU MONDE

Autrefois, hommes, plantes et animaux croissaient en paix. Deux couples de dieux régnaient alors : Sjàrkvell, la Dame des Mers, était liée à Máni, le Lune ; Hlóðynkvell, la Dame de la Terre, convolait avec Heimssól, le Pourvoyeur de Lumière. L'ordre semblait devoir régner à jamais, mais l'amour bouleversa tout. Heimssól et Sjàrkvell finirent par s'éprendre l'un de l'autre et ils donnèrent naissance à Herskar, le Tumulx, dont les joies étaient aussi démesurées que les colères.

Lorsqu'il apprit la nouvelle, Máni fut tellement furieux qu'il viola Sjàrkvell et la laissa pour morte. La Dame des Mers voulut alors chercher refuge auprès de Heimssól mais celui-ci, pris de remords, avait repris sa place auprès de Hlóðynkvell après lui avoir pardonné son incartade.

Sjàrkvell résolut de se venger aussi bien de la trahison de son amant que de la brutalité de son conjoint. Elle maudit Máni de toutes ses forces ; depuis ce jour, celui-ci est connu sous le nom Urðarmáni, le Lune maudit : tout ce qu'il entreprend connaît une fin funeste. La malédiction a perverti de nombreuses créatures créées par Mani. Puis elle nourrit l'enfant qu'elle attendait d'une rage froide et terrible. Ainsi naquit Kaldra la Glaciale, qui tue la chaleur aussi sûrement qu'un chasseur sa proie.

Depuis ce jour, Kaldra et Sjàrkvell livrent une guerre sans merci à Hlóðynkvell et Heimssól ; Máni s'est retiré dans les ombres et oscille entre désirs lubriques et remord sincère ; tandis qu'Herskar se bat pour l'un ou l'autre camp, voire pour lui-même, en fonction de ses envies.



La création de l'homme*Máni a créé les Silencieux**Les Fils du Roc ont été façonnés par Hlóðynkvell.**Les Dragons servent d'Heimssól.**Les Krakken sont la fierté de Sjarkvell.**Les Géants de Glace sont les créatures de Kaldra.**Herskar a donné vie aux belliqueux Hommes-bêtes.**Nous sommes supérieurs à eux tous, car nous sommes nés de la volonté des quatre Dieux originels :**La Dame des Mers nous a faits aussi impétueux que les vagues qui se brisent sur les rivages.**Le Soleil du Monde nous a donné un esprit aussi clair que la lumière qu'il prodigue.**La Dame de la Terre nous a rendus aussi résistants que la nature qui renaît après les rigueurs de l'hiver.**Enfin, le Lune nous a donné la mélancolie, qui inspire nos plus belles œuvres.*

UNE BRÈVE HISTOIRE DU NORD

Rares sont les rayons de lumière qui transpercent la brume du passé. Dans les lignes qui suivent, je vais vous conter l'essentiel de ce que nous savons des temps anciens, avant la venue de notre peuple.

Autrefois, les Silencieux et les Fils du Roc dominaient cette terre : une magie aussi puissante que dangereuse animait leurs cités opulentes. Mais la malédiction de Mani toucha durement les Silencieux du Nord : nombreux furent ceux corrompus par la Souillure, un mal qui pervertissait l'âme aussi bien que l'apparence, et se retournèrent contre leurs anciens frères. Pour se préserver de la Souillure, des

milliers de Silencieux prirent la mer et gagnèrent l'île de la Sorcellerie, berceau de leur race.

Les Fils du Roc durent affronter seuls les assauts des Hommes-Bêtes descendus de l'Épine Dorsale du Monde; heureusement, ils purent compter sur l'aide d'humains venus du sud : les Roskmaðr (les Hommes Vaillants), nos ancêtres.

Ceux-ci étaient originaires du sud de la [côte des Épées](#). D'après les légendes, la région était devenue si peuplée que les bonnes terres devenaient rares, entraînant des luttes incessantes entre clans et tribus. Beaucoup émigrèrent, notamment pour servir dans les armées des Silencieux ou des Fils du Roc. Puis des tribus entières finirent par gagner le nord ; certaines s'installèrent sur les rivages de la partie septentrionale de la Côte de Épées, entre le fleuve Mirar et Ilefarm, un royaume Silencieux qui s'étendait jusqu'aux abords de l'actuel Etang des Morts ; d'autres le long du fleuve Dessayin. Les Silencieux et les Fils du Roc les autorisèrent à coloniser ces régions en échange d'un serment de vassalité et d'un service militaire : ils obtinrent ainsi des guerriers supplémentaires à peu de frais.

C'est à cette époque que la tribu des Illuskmaðr fonda le village d'Illusk, là-même où se dresse désormais notre cité. Autrefois siège d'un antique royaume Silencieux, la région n'était alors habitée que par quelques sauvages valant à peine mieux que les hommes-bêtes : comme eux, ils mangeaient leur viande crue et grognaient plus qu'ils ne parlaient. Les Silencieux toléraient ces êtres frustrés pour la simple raison qu'ils étaient ennemis des hommes-bêtes. Cependant, leur refus de reconnaître la suzeraineté des Silencieux amena ces derniers à favoriser l'implantation des Roskmaðr, plus dociles. Alors nos ancêtres chassèrent les primitifs des côtes et les forcèrent à fuir loin vers le nord. Illusk prospéra rapidement et devint une ville de plusieurs dizaines de milliers d'habitants. Les marins d'Illusk étaient les plus intrépides de tous les Roskmaðr, ils sillonnèrent la Mer Inviolée et fondèrent plusieurs colonies dans ses îles: Ruathym, Tuer, les Rochers Pourpres... La puissance d'Illusk se renforça encore plus lorsque des mages de la lointaine Netheril vinrent y trouver refuge après la chute de leur empire et fondèrent la Confrérie des Arcanes. Grâce à leur magie, Illusk put s'imposer comme la principale puissance du nord : elle devint un royaume et cessa même de prêter hommage aux Silencieux. Elle osa même s'attaquer au royaume d'Illarfarn, qu'elle conquiert après de rudes combats : la caste di-

rigeante fut massacrée et le reste de la population réduit en esclavage. A la place de l'ancienne capitale du royaume, une nouvelle cité fut fondée : Eau Profonde. En guise de représailles, les Silencieux de l'île de la Sorcellerie ravagèrent les côtes des colonies Illuskmaadr et détruisirent une flotte d'invasion Illuskmaadr.

Dix ans à peine après la destruction d'Illefarn, une immense coalition de tribus hommes-bêtes envahit le Nord : Illusk fut détruite et la lignée des rois Illuskmaadr s'éteignit, le royaume nain de Delzoun réduit à quelques citadelles, et les derniers Silencieux se terraient dans la ville enchantée de Lunaragent, après avoir provoqué une catastrophe magique dans leur forteresse d'Ascalhorn. Heureusement, lors de la grande bataille qui se déroula dans l'Etang des Morts, le chef des hommes-bêtes mourut à la suite de ses blessures ; malgré sa victoire, la coalition qu'il avait formée se délitait et les rivalités tribales se réveillèrent brutalement.

Une armée venue d'Amn sauva Eauprofonde des hommes-bêtes et son général s'érigea bientôt en seul dirigeant de la ville. Les derniers rescapés de la Confrérie des Arcanes durent fuir la ville pour gagner l'île de Ruathym, d'où ils menèrent une expédition pour reprendre la région d'Illusk des mains des hommes-bêtes. L'expédition réussit au-delà de toute espérance et le petit avant-poste devint une ville prospère grâce à l'afflux de colons : ainsi naquit Luskan !

Aujourd'hui, près de quatre-vingt dix années après la chute d'Illusk, les Illuskmaadr tiennent fermement la côte. Mais l'orage guette ! En effet, libérée de la tutelle Amnienne, Eauprofonde porte de plus en plus son regard sur le nord : ses troupes se sont déjà installées à Pasdhiver et à Port Llast pour « protéger » les gouvernements de ces villes... De son côté, Ruathym a connu une intense période de troubles à la suite de la mort de son roi et de sa lignée lors d'un raz-de-marée qui a ravagé sa capitale : le nouveau roi a du batailler ferme pour prendre le pouvoir, en écartant notamment un prétendant qui s'est réfugié à Luskan après sa défaite ...

Du côté de Luskan, les événements semblent se précipiter : de mystérieux mages sont venus s'implanter aux abords de la ville ; un projet d'alliance contre EauProfonde est en cours de négociation avec le roi de Ruathym, mais celui-ci exige au préalable qu'on lui remette son rival ; les hommes-bêtes semblent s'agiter à nouveau et même l'approvisionnement en fer est menacé...

Chronologie détaillée

Il y a plusieurs centaines d'années : les Roskmaadr migrent vers le Nord. La tribu des Illuskmaadr s'installe dans la région de Luskan.

Vers 1000-1050 : La petite communauté d'Illusk grandit et devient une ville prospère. Durant cette période, les navigateurs Illuskmaadr colonisent les îles de la Mer Inviolée.

Vers 1150 : Des mages de Nétheril fuient la destruction de leurs terres et se réfugient à Luskan. Fondation de la Confrérie.

1268 : La Guerre Glorieuse. Illusk envahit Illefarn. La victoire est complète : la caste supérieure est éradiquée et la caste inférieure est réduite en esclavage. Fondation d'Eauprofonde sur les ruines de l'ancienne capitale des Silencieux.

1268-1278 : Depuis l'île de la Sorcellerie, les Silencieux ravagent les côtes des colonies Illuskmaadr. En 1278, Illusk arme une énorme flotte d'invasion pour envahir l'île, mais la flotte disparaît sans laisser de traces en pleine mer.

1278 : La Horde Sauvage. Une immense armée d'hommes-bêtes déferle de l'Epine Dorsale du Monde pour envahir le Nord. Illusk, qui sous-estimait totalement la menace des hommes-bêtes est totalement prise par surprise alors qu'une grande partie de ses troupes est partie attaquer l'île de la Sorcellerie. Les mammoth géants des hommes-bêtes servent de béliers vivants alors que les esprits invoqués par les chamans font des ravages dans les rangs des défenseurs, tuant notamment la famille royale. La magie de la Confrérie ne suffit pas à renverser la situation ; conscient de l'inéluctabilité de la défaite, les mages fuient la ville par mer et gagnent Eauprofonde. Les mages envoient des messagers surnaturels jusqu'à Akhtala pour obtenir des renforts.

1279 : Bataille de la Dernière Chance. Port Llast et Padhiver sont détruits par les hommes-bêtes. Une armée Illuskmaadr menée par Svejr Dovalsson, un des Haut-Capitaines d'Illusk et héros de la guerre contre les Silencieux, tente d'arrêter la progression de l'ennemi dans le Marais des Morts. Les mages de la Confrérie accomplissent un rituel dantesque pour animer les anciens morts et les diriger contre l'adversaire ; de nombreux mages périssent d'épuisement au cours du rituel. Malgré l'aide surnaturelle, les Illuskmaadr sont défaits et se replient vers EauProfonde. Heureusement, le chef des hommes-bêtes est mortellement blessé ; les querelles de suc-



cession paralysent l'avancée des troupes ennemies et dégénèrent bientôt en de gigantesques guerres tribales. La Porte de Baldur envoie une armée de soutien de 2000 hommes.

1280 : Arrivée d'une flotte considérable venue d'Amn : près de 10 000 hommes ! Baldomero, le général amnien, se comporte comme en terrain conquis et veut la direction des opérations ; ayant désespérément besoin de troupes supplémentaires, les Hauts-Capitaines d'EauProfonde cèdent à contrecœur.

1280-1283 : Les troupes coalisées parviennent à repousser les hommes-bêtes au-delà de Padhiver, qui est refondé ; Baldomero n'hésite pas à s'allier avec certaines tribus d'hommes-bêtes pour en combattre d'autres. Curieusement, les Haut-Capitaines meurent tous au champ d'honneur... Le général effectue un retour triomphal à EauProfonde après trois ans de campagnes militaires. Malgré son origine étrangère, il est considéré comme le sauveur d'EauProfonde.

1283 : La Confrérie s'inquiète de la mainmise Amnienne sur la ville ; une tentative d'assassinat sur Baldomero échoue de justesse. Le général réplique en lançant un vaste coup de filet contre la Confrérie. Une partie des mages parvient néanmoins à s'échapper par navire et à gagner Ruathym. Baldomero se proclame Protecteur de la cité. Les quelques tentatives de protestation sont vite réprimées...

1283 -1295 : *Règne de Baldomero*. Il introduit des cultes Amniens, notamment celui de Waukeen, de Sune et de la Triade (Ilmater, Tyr, Torm), mais il a l'intelligence de ne pas chercher à favoriser ouvertement les marchands amniens, se contentant de diminuer fortement les taxes sur les marchandises et d'assouplir la législation sur les affaires commerciales. EauProfonde devient une plaque tournante du commerce entre le Nord et le Sud. Le gouvernement Amnien, en guerre depuis l'année dernière contre le royaume voisin du Téthyr, laisse les coudees franches à Baldomero en échange d'un tribut régulier.

1285 : La Confrérie persuade le roi de Ruathym d'attaquer les liaisons maritimes d'EauProfonde, devenue selon ses dires une « dépendance amnienne » et entraîne des agents destinés à infiltrer la cité, les premiers Serviteurs des Arcanes. Alors que l'île est menacée de surpopulation, elle encourage aussi les Ruathym à s'installer à Illusk. Une expédition atteint l'embouchure du fleuve Mirar et

construit un avant-poste sur l'île du Coutelas.

1285-1290 : Les hommes-bêtes aux alentours d'Illusk sont repoussés et les colons arrivent de plus en plus nombreux : au total, cinq petits clans ont migré, soit environ 800 hommes. Luskan est officiellement fondée en 1290.

1286 : Réoccupation du site de Padhiver par des anciens habitants de la ville et des colons d'EauProfonde.

1286-1294 : Les armées d'EauProfonde mènent plusieurs campagnes éprouvantes face à une coalition de tribus d'hommes-bêtes qui s'attaque à Padhiver. Petit à petit, les hommes-bêtes sont repoussés vers le nord.

1291 : Réoccupation du site de Port Llast.

1294 : Luskan est assiégée par les débris de la coalition d'hommes-bêtes. La magie de la Confrérie et l'arrivée opportune de l'avant-garde de l'armée d'EauProfonde sauvent la ville. Cependant, Luskan refuse d'ouvrir ses portes aux troupes d'EauProfonde. Celles-ci assiègent à leur tour la ville, mais doivent lever le siège au bout d'une dizaine de jours, décimées par une mystérieuse épidémie.

1295 : Assassinat de Baldomero par des Serviteurs des Arcanes. Le gouvernement Amnien envoie un remplaçant, mais celui-ci attise rapidement les mécontentements en accordant des avantages commerciaux exorbitants aux marchands Amniens. Des agents de Luskan et de Ruathym aident les opposants.

1296 : La population d'EauProfonde se soulève contre les Amniens. Débordés, ceux-ci fuient la ville. Le Haut-Capitanat est rétabli : un Haut-Capitaine est élu à vie dans chaque quartier, les six élus dirigeant de concert les affaires de la ville. Si les Haut-Capitaines abolissent les avantages commerciaux d'Amn, ils continuent de verser un tribut au gouvernement Amnien pour limiter les risques de représailles ; le gouvernement d'Amn, englué dans une interminable guerre contre le Téthyr, confronté à une vague sans précédent de brigandage et de révoltes paysannes, est bien obligé d'accepter le fait accompli. Un accord de paix est conclu entre EauProfonde et Ruathym.

1307 : Après presque vingt ans de travaux, la tour des Arcanes est restaurée à Luskan. Elle devient le symbole du rétablissement de la Confrérie.

1325 : Amn se fait de plus en plus menaçante vis-à-vis d'EauProfonde, qui refuse de continuer à payer tribut, et crée l'Alliance des Seigneurs avec Port Llast, Pasdhiver et la Porte de Baldur. L'accès

des ports de l'alliance est interdit aux marchands amniens.

1326 : Une flotte amnienne est défaite par les navires de l'Alliance au large de la Porte de Baldur. Amn accepte de ne plus recevoir de tribut en échange de la fin de l'interdit frappant ses marchands.

1330 : Les Zhentarim commencent à s'installer dans le nord : ils s'implantent à Llorkh, une petite ville minière au sud ouest de la Haute-Forêt et leurs marchands concurrencent les Illuskmadr pour le contrôle du commerce du fer venant de la Citadelle Naine de Mirabar.

1332 : Traité commercial entre Mirabar et Luskan. Luskan acquiert les droits exclusifs d'exportation de fer en échange d'une coopération militaire.

1338 : Les Zhentarim commencent à s'installer dans le nord, notamment avec la fondation de Llorkh.

1345 : Un raz-de-marée inonde la capitale de Ruathym et cause la mort de son roi.

1345-1349 : *Temps des Eaux Troubles à Ruathym.* Aucun chef de clan ne parvient à rassembler assez de soutien pour se faire élire roi. Luskan envoie des hommes pour soutenir un des chefs de clan les plus puissants, Knut Modirsson.

1349 : Défait par son rival Jorby Fedirsson à la bataille du Rire Amer, Knut Modirsson se réfugie à Luskan avec nombre de ses fidèles. Jorby monte sur le trône de Ruathym ; il parvient à reprendre le contrôle politique des autres îles de la Mer Inviolée mais son expédition contre Luskan est un échec cuisant. Début de huit années de conflits intermittents entre Ruathym et Luskan.

1357 : *Élection du Haut-Capitaine Bjorn Aldrasson à Eauprofonde.* Par son charisme et son énergie, il prend rapidement l'ascendant sur les autres Haut-Capitaines. Il estime que la ville est suffisamment puissante pour mener une politique extérieure agressive, notamment vis-à-vis des pirates de Luskan et de Ruathym, qui perturbent considérablement le commerce maritime. Des garnisons sont installées à Padhiver et Port Llast, officiellement pour protéger les deux cités d'attaques d'hommes-bêtes en provenance du bois de Padhiver.

1358 : Luskan négocie avec Ruathym pour forger une alliance dirigée contre Eauprofonde. Le roi Jorby exigeant qu'on lui remette Knut, les Haut-Capitaines de Luskan s'apprentent à accomplir une rafle pour capturer Knut et ses principaux fidèles, avant de les envoyer à Ruathym. Un groupe de mages rouges en provenance de Thay a reçu l'autorisation de s'installer aux abords de la ville.



LA SOCIÉTÉ ILLUSKMAÐR

Les Roskmaðr vus par les habitants de Luskan

On divise communément les Roskmaðr en quatre peuples :

Les **Illuskmaðr** (hommes d'Illusk) sont les héritiers de la culture du seul grand empire Roskmaðr. Ils sont établis dans les îles et dans la région de Luskan.

Les **Geymari** (Gardiens) se considèrent comme les seuls vrais Roskmaðr, car ils croient avoir conservé les vieilles traditions. En réalité, ce sont des sauvages dont les coutumes ressemblent étrangement à celles des hommes-bêtes. Ces tribus semi-nomades vivent dans les terres situées entre la côte au nord de Luskan et la ville de Mirabar. Elles sont constamment en guerre entre elles ou contre les hommes-bêtes. Il arrive souvent que des tribus de Geymari s'allient à des hommes-bêtes pour combattre des tribus rivales...

Les **Uthgardsonr** (fils d'Uthgard) étaient une tribu de Geymari qui a adopté le culte d'Herskar. D'après eux, Uthgard, le fondateur de leur tribu, serait le fils d'Herskar. Ils ne sont guère plus civilisés que les Geymari et encore plus belliqueux.



par wert23.deviantart.com

Les **Atdjupmaðr** (Hommes d'EauProfonde) ne respectent plus les coutumes Roskmaðr. Ils ont accepté des dieux étrangers, notamment ceux de la Triade comme le Mutilé (Tyr), le Larmoyant (Illmater), ou le Servile (Torm), l'Avide (Waukeen), la Putain (Sune)...

Habits

Les hommes

Braies et tunique sont en lin ou en laine selon la saison, les plus riches préférant la soie au lin. La ceinture qui resserre la tunique est plus ou moins ornementée selon le rang social de l'individu. Les hommes portent aussi un manteau doublé de laine ou de fourrure ainsi qu'une cape. Des mitaines et une coiffe en laine ou en fourrure complètent la panoplie. Les cheveux se portent long et tant la barbe que les moustaches sont entretenues avec soin.

Les femmes

Elles portent en guise de sous-vêtement une longue chemise de lin ou de laine qui tombe jusqu'aux pieds ; par-dessus la chemise, elles revêtent une robe à manches longues qui est légèrement plus courte et qui est agrafée à la hauteur des épaules par une paire de fibules. Les autres vêtements –manteau, cape, mitaines et coiffe- sont semblables à ceux des hommes.

Nourriture

En général, les Illuskmaðr prennent trois repas par jour : une rapide collation lorsqu'ils se lèvent à l'aube, vers 6h ; le repas principal vers 9-10h ; et un léger diner vers 21h.

Le premier repas et le dernier se résument à un bol de bière chaude pour tenir le corps alors que le repas principal se compose en général de poisson et de bouillie de céréales, ou plus rarement d'un ragoût avec de la viande bouillie.

La hiérarchie sociale

Le terme de **Thrall** désigne tous ceux qui sont privés de leur liberté individuelle. On peut distinguer deux types de thrall : les esclaves et les hommes-liges. Les premiers sont le plus souvent des esclaves Silencieux qui descendent des membres de la caste inférieure d'Illefarn, alors que les deuxièmes peuvent être des prisonniers de rang ou des hommes

libres qui ont été déclassés parce qu'incapables de payer leurs dettes ; alors que les uns doivent supporter des conditions de travail exécrables et ne peuvent être libérés que sur décision de leur maître, les autres retrouvent leur ancienne condition une fois leur dette payée. A Luskan, les esclaves travaillent principalement dans les chantiers de construction navale, les industries polluantes comme les tanneries ou dans les champs autour de la ville. Les hommes-liges peuvent servir d'enseignant, de skalde ou de garde.

Les **Leysingi** sont des esclaves libérés et les obligés de leur ancien maître, dont ils doivent obtenir l'approbation avant d'entreprendre un mariage, un accord commercial ou une affaire juridique. En retour, ils bénéficient de la protection et du soutien matériel de ce dernier.

À l'origine, les **boendr** (bondi au singulier) représentaient la classe des paysans-pêcheurs qui formait l'immense majorité de la population. Ce sont des hommes libres : ils peuvent porter des armes, bénéficier de la protection de la loi et participer aux assemblées de clan. Mais avec le développement urbain, le terme a pris un sens plus large, regroupant aussi ceux qui, bien que libres, ne sont pas propriétaires. C'est la catégorie la plus nombreuse de la société Illusmadr : fermiers, domestiques, artisans, commerçants, marins, mercenaires, éleveurs, pêcheurs...

Les **godir** sont ceux qui ont décidé d'honorer exclusivement un dieu.

Enfin, le statut de **Jarl** récompense ceux qui ont su amasser des richesses ou mener des expéditions victorieuses. On ne peut postuler que sur proposition d'un des Haut Capitaines ; à la suite d'une audition qui vérifie la probité et les états de service du candidat, un vote décide de l'acceptation ou non de ce dernier parmi les jarls. Le statut de jarl est un grand honneur qui n'est jamais accordé à la légère, car il permet d'être éligible au poste de Haut-Capitaine. Il implique aussi des devoirs vis-à-vis de la communauté, notamment la distribution de vivres à la population en cas de disette ou la participation aux grands travaux de rénovation du quartier de son clan.

LES STRUCTURES SOCIALES

La famille forme la cellule de base. L'autorité est patriarcale, mais il est rare que l'homme ne tienne pas compte de l'opinion de sa femme. Les mariages

sont arrangés entre familles pour consolider une alliance ou obtenir des avantages matériels. La passion amoureuse n'a guère de place du fait de ses dangers supposés : après tout, c'est à cause d'elle que les Dieux se querellent et que le monde est devenu si inhospitalier...

La structure clanique traditionnelle des ancêtres des Illuskmaðr a été largement vidée de sa substance. Elle n'est plus désormais qu'une division administrative et territoriale ; selon l'endroit où l'on habite, on appartient automatiquement à tel ou tel clan. La ville de Luskan comporte 5 « clans », qui sont donc l'équivalents de quartiers, avec à la tête de chacun un Haut Capitaine ou Hastöfðingi. Ce dernier, obligatoirement un jarl, est élu à vie par les chefs de famille du clan.

Une autre tradition demeure cependant très vivace : celle du **félæg**, qui est une association guerrière et/ou commerciale de durée variable - une expédition, jusqu'à la mort d'un certain nombre des membres du félæg...- impliquant généralement un voyage plus ou moins périlleux. Les malfaiteurs se réunissent eux aussi souvent en félæg. Les membres d'un félæg se jurent mutuellement assistance et mettent leurs capitaux en commun. Les malfaiteurs. Celui qui rompt le pacte s'expose à la vengeance de ses partenaires, qui n'auront pas à payer réparation à la famille s'ils le tuent.

RELATIONS AVEC LES SILENCIEUX

Les Silencieux gardent rancune de la chute d'Illefarn et du massacre des Anwa du royaume. La simple existence d'EauProfonde leur est insupportable, car sa prospérité s'est bâtie sur le sang des leurs. Mais leur plus cher ennemi est sans conteste la Confrérie des Arcanes, qu'ils tiennent pour l'initiatrice de l'invasion d'Illefarn : elle était prête à tout pour s'emparer du savoir magique des Silencieux...

RELATIONS AVEC LES FILS DU ROC

Luskan n'a de relations suivies qu'avec la Citadelle de Mirabar. Comme Luskan est le débouché naturel des produits de la Citadelle, les Fils du Roc ont pris bien soin de maintenir une entente étroite avec les Illuskmaðr. Les deux cités ont établi un traité commercial qui garantit l'approvisionnement de Luskan en fer. En échange, des félæg sont régulièrement constituées pour se mettre au service de Mirabar et l'aider à se défendre contre les hommes-bêtes.



Calendrier

Une année Illuskmaðr est nommée d'après l'évènement le plus marquant de la période. Le nom des années recoupe rarement celui du calendrier d'Alaundo, car les événements marquants pour les Illuskmaðr sont rarement ceux retenus par le prophète...

L'année est divisée en deux « saisons » : le Temps de Kaldra, qui équivaut à notre automne et notre hiver et le Temps d'Heimssol, qui se caractérise par la fin des chutes de neige, des températures plus clémentes et des jours plus longs.

La cérémonie des Premières Neiges marque l'arrivée du Temps de Kaldra. Comme son nom l'in-

dique, elle se déroule après la chute des premières neiges, en général début ou mi-septembre.

La cérémonie du Renouveau, lors de l'équinoxe de printemps, célèbre l'arrivée des beaux jours ainsi que la création du soleil, qui chez les Illuskmaðr est en réalité un chariot de feu où repose la dépouille d'un fils de Dagan, un fils d'Heimssol.

Les Déclamations sont dédiées à Mani l'Astre Triste et se déroulent juste après la Cérémonie du Renouveau : des skaldes s'affrontent lors de concours artistiques avec un jury pour les départager.

Du fait de la longueur des nuits, notamment en hiver, les Illuskmaðr utilisent le terme natt, qui signifie nuit, comme l'équivalent de nos jours ou journées.

Mois Illuskmaðr	Équivalent grégorien
Mörsugur	Janvier
Þorri	Février
Góa	Mars
Einmánuður	Avril
Harpa	Mai
Skerpla	Juin
Sólmánuður	Juillet
Heyannir	Août
Tvímánuður	Septembre
Haustmánuður	Octobre
Gormánuður	Novembre
Ýlir	Décembre

Heures Illuskmaðr	Équivalent grégorien
Otta	3h-6h
Rismal	6h-9h
Dagal	9h-12h
Haadeye	12h -15h
nonn	15h-18h
Mindur-afton	18h-21h
Nattmal	21h-24h
Midnatt	24h- 3h

Jours Illuskmaðr	Équivalent grégorien
Eindagr	Lundi
Tveirdagr	Mardi
Þrírdagr	Mercredi
Fjórir dagr	Jeudi
Fimmdagr	Vendredi
Sexdagr	Samedi
Sjaudagr	Dimanche

LA VILLE DE LUSKAN

UN TOUR DE LA VILLE

Bâtie à l'embouchure du fleuve Mirar, la ville de Luskan est le port le plus septentrional des Royaumes Oubliés.

Luskan se compose de cinq grands ensembles :

Les deux **Ports** sont souvent pris dans les glaces pendant l'hiver, mais bourdonnent d'activité du printemps jusqu'au milieu de l'automne.

Les deux îles du **Domaine des Arcanes** gardent l'embouchure du fleuve. Sur l'île principale, du Coutelas, se dresse la fameuse Tour des Arcanes.

Au nord du fleuve Mirar, le **district de Mirabar** se compose de grands entrepôts où sont stockés les marchandises des navires et les lingots de fer venant de Mirabar. C'est là aussi que sont « parqués » les esclaves Silencieux. Ces grands entrepôts appartiennent à la cité mais sont loués aux particuliers et aux félags qui en ont besoin.

Au sud du fleuve Mirar, les **Ruines d'Illusk** jouxtent les quartiers des **cinq clans** : Lax (saumon), Silungr (Truite), Bjarndyr (Our), Vargr (Loup) et Elgr (Élan).

GOUVERNEMENT

Les cinq Haut-Capitaines dirigent la ville de concert. Ils se réunissent en conseil chaque matin, et procèdent à un vote en cas de désaccord ; ils invitent généralement des jarl concernés par l'ordre du jour ainsi que des conseillers de confiance. Un membre de haut rang de la Confrérie, parfois l'Archimage des Arcanes en personne, assiste régulièrement aux réunions en tant qu'observateur.

Les revenus proviennent principalement des taxes prélevées sur les marchandises qui entrent et sortent de la ville et de la location des entrepôts du District de Mirabar. Les revenus servent, entre autres, à l'entretien des murailles de la cité au paiement d'un corps de cinquante gardes. Durant les mois d'été, dix d'entre eux sont chargés d'inspecter les cargaisons des navires du Grand Port. Les autres se chargent de la surveillance des portes de la ville et



des remparts, mais des patrouilles parcourent aussi les rues pour relever l'état des voiries et des bâtiments et éventuellement mettre fin aux exactions les plus criantes.



FACTIONS PRINCIPALES

Les Haut-Capitaines

Les Haut-Capitaines s'entendent rarement sur quoi que ce soit, sauf sur une chose : il vaut mieux obéir à la Confrérie...

ORGANISATION

Chaque Haut-Capitaine s'entoure d'une dizaine de compagnons, souvent des hommes-liges, chargés de le protéger mais aussi de le conseiller et d'accomplir certaines missions en son nom.

Tous dirigent aussi des compagnies marchandes

PRINCIPAUX PERSONNAGES

Bekan Olafsson, Haut-Capitaine de Vargr

Physique : 45 ans, 1m58, cheveux roux, léger embonpoint, habits de soie, se craque souvent les doigts de la main, surtout quand il est gêné.

Histoire : il n'était qu'un petit marchand qui se rendait régulièrement à Eauprofonde pour s'approvisionner en marchandises diverses et les revendre à Luskan. Ses collègues d'Eauprofonde ne cessant de se plaindre des déplorables conditions d'hébergement de Luskan, il eut l'idée, il y a 10 ans, de faire construire une auberge de luxe destinée aux

marchands étrangers. Son coup de génie fut indéniablement d'avoir choisi de bâtir un immeuble plutôt qu'une maison longue, ce qui lui permettait d'accueillir un maximum de personnes dans de bonnes conditions en un minimum d'espace. Il a depuis construit plusieurs autres immeubles dans le quartier de Vargr pour loger de nouveaux-venus impécunieux.

Objectif : une guerre contre Eauprofonde étant désastreuse pour ses affaires, il est prêt à tout pour l'éviter.

Olaf Svartsson, Haut-Capitaine de Lax

Physique : 53 ans, 1m90, cheveux blonds, musclé, voix rauque.

Histoire : cet ancien pirate a mené de nombreuses expéditions. Il a accompli son plus bel exploit en 1322, réussissant à aborder un des navires marchands du convoi annuel chargé de transporter le tribut d'Eauprofonde en Amn, et ce au nez et à la barbe de son escorte !

Objectif : il voit dans la guerre contre Eauprofonde un moyen d'accroître son influence et de se couvrir de gloire.

Steinn Biafisson, Haut-Capitaine de Silungr

Physique : 32 ans, 1m62, cheveux blonds, forte carrure, regard glacial.

Histoire : Steinn a mené de nombreuses expéditions dans le nord et s'est même aventuré au-delà du Val de Bise, capturant de nombreuses créatures aussi rares que dangereuses pour le compte de la Confrérie. Toute la ville le considère comme un véritable héros.

Objectif : il s'inquiète des visées d'Eauprofonde mais aimerait aussi que Luskan prête plus d'attention à ce qui se trame au nord. Il a reçu des nouvelles très inquiétantes du val de Bise ; un chef ambitieux est en train de réunir sous sa férule les tribus hommes-bêtes de la région...

Thengill Vidarrsson, Haut-Capitaine d'Elgr

Physique : 68 ans, 1m55, cheveux gris, barbe très longue, porte une très belle ceinture dorée, voix puissante et claire.

Histoire : c'est lui qui fut à l'origine du traité commercial entre Luskan et Mirabar, il y a 26 ans. Le père de Thengill était un des rares marchands Illuskmadr qui osaient aller jusqu'à Mirabar pour commercer avec les Fils du Roc et à sa mort, Then-

gill prit la relève. Thengill eut l'idée de vendre des ceintures réalisées par les meilleurs artisans de Luskan ; chaque année, les motifs des ceintures seraient renouvelés pour entretenir la demande. Grands amateurs de ceintures, les Fils du Roc s'énamourèrent de ces objets exotiques qu'ils collectionnèrent avidement. Grâce à cette innovation, Thengill fit fortune et devint le partenaire commercial privilégié des Fils du Roc. Lorsque les marchands zhen-tarim commencèrent à le concurrencer, il convainquit les autorités de Luskan de lui accorder le pouvoir de négocier en leur nom un traité commercial avec Mirabar, afin de s'assurer le monopole de la vente de fer. Les autorités de Luskan acceptèrent, en échange du versement d'une contribution régulière en sus des taxes habituelles sur les marchandises.

Thengill a été élu Haut-Capitaine peu après la signature du traité. C'est un des hommes les plus puissants de la ville : son félag comprend plus de deux cent hommes, il possède plusieurs navires pour commercer avec Eauprofonde ou Padhiver, embauche régulièrement des hommes d'armes pour escorter ses caravanes, entretient des « ambassades » auprès des tribus de barbares vivant entre Luskan et Mirabar...

Objectif : comme Olaf, il voudrait éviter un conflit avec Eauprofonde et il est catastrophé par les dernières nouvelles en provenance de Mirabar : les mines auraient subi une invasion d'esprits qui empêche l'exploitation des mines. Il a également reçu des rapports alarmants de la part de ses envoyés auprès des tribus barbares, dont les esprits ancestraux seraient devenus fous.

Grettir Atlisson, Haut-Capitaine de Bjarndyr

Physique : 55 ans, 1m72, cheveux roux, un bras atrophié.

Histoire : aussi inébranlable qu'une montagne, Grettir a été de tous les combats. Il a été à la tête de nombreux félags, de l'expédition commerciale vers Ruathym au raid contre une tribu barbare.

Haut-Capitaine dès l'âge de 25 ans, il a insisté pour que Luskan intervienne lors du Temps des Eaux Troubles mais il a dû se contenter d'un corps expéditionnaire très réduit à cause des manoeuvres de Thengill Vidarrsson, qui a réussi à convaincre les autres de ne risquer qu'un minimum d'hommes dans l'affaire. Malgré ses faibles effectifs, il a failli faire pencher la balance du côté du prétendant qu'il soutenait et a réussi à le rapatrier dans la cité

après la bataille du Rire Amer (1349). En dépit de sa conduite exemplaire, les autres Haut-Capitaines lui ont reproché son échec et il apparaît désormais très isolé.

Objectif : il veut à tout prix avoir l'occasion de prouver à nouveau sa valeur, et il pense qu'il faudrait mener dès la fin de l'hiver une attaque maritime surprise dans le port d'Eauprofonde pour détruire la flotte ennemie, en profitant de la supériorité navale de Luskan et de Ruathym. Ensuite, une guerre défensive pourrait être menée sur terre, pendant que des raids maritimes ravageraient la côte d'Eauprofonde et qu'une partie de la flotte ferait le blocus de la ville.

La Confrérie des Arcanes

La Confrérie est un ordre de magiciens qui se disent les héritiers de l'antique Netheril.

ORGANISATION

Elle s'inspire de celle de la caste dirigeante des Silencieux. Un mage est sélectionné dès sa plus tendre enfance ; il reçoit alors un nom typiquement Netheril (inspirez-vous du latin !). Sa progression est mesurée en cercles, les mages de plus haut rang appartenant au dixième cercle. Le passage d'un cercle à un autre est scandé par des épreuves attestant des compétences et de la volonté du candidat. L'Archimage des Arcanes, élu à vie par une assemblée des mages des Cinq derniers cercle, dirige la Confrérie. Il désigne aussi quatre Superviseurs, chargés de coordonner les actions de la Confrérie à l'extérieur de Luskan.

Les Gardiens des Arcanes

Les Gardiens des Arcanes sont des espions et des assassins au service de la Confrérie.

ORGANISATION

Les Gardiens appellent leur organisation l'Ordre et ils se désignent sous le nom d'hiéromoine. Il existe cinq rang d'hiéromoines : le premier rang comprend les jeunes recrues qui ont réussi leur test d'initiation, le deuxième rang les agents de rang intermédiaires, le troisième rang les agents confirmés, le quatrième rang les agents d'élite et le dernier rang regroupe les dirigeants de l'Ordre.



LIEUX PRINCIPAUX

Les Ports

Du fait de sa faible profondeur, le Petit Port est destiné aux petites embarcations de pêcheurs.

Les knorr et autres navires de tonnage plus important mouillent dans le Grand Port. En hiver, on tire les knorr vers la plage et l'on construit un abri pour chacun d'entre eux afin de les protéger du froid et des intempéries.

Chaque port dispose d'un phare, occupé en permanence par deux mages de la Confrérie. Ceux-ci veillent au bon fonctionnement de l'Orbe de Lumière, un artefact créé par les ancêtres de la Confrérie des Arcanes pour faciliter l'approche des navires.

Le Domaine des Arcanes

Le domaine s'étend sur l'île du Coutelas et l'île des Horreurs. La première île, la plus grande, abrite la Tour des Arcanes au nord et le monastère des Moines des Arcanes au sud. La deuxième île tient son nom de la Forteresse des Horreurs où divers monstres étaient retenus captifs pour servir aux expérimentations magiques des mages d'Illusk. La Forteresse a été restaurée et la Confrérie l'utilise à nouveau comme « laboratoire ».

LA TOUR DES ARCANES

Ce bâtiment en obsidienne mesure près de vingt mètres de haut ; quatre tours sortent comme des branches de la tour centrale, chacune possédant aussi des tours secondaires. Le sommet de la tour centrale est réservé aux appartements de l'Archimage des Arcanes, alors que les quatre tours sont habitées par les quatre Superviseurs. Les étages inférieurs comportent les dortoirs des mages de rang inférieur, des salles d'entraînement magique, des lieux de stockage, de vastes bibliothèques et bien sûr des latrines ! Un escalier en spirale relie les différents étages.

LE MONASTÈRE DES GARDIENS DES ARCANES

Les Gardiens des Arcanes sont des orphelins avec une prédisposition à la magie mais dont les talents sont insuffisants pour intégrer la Confrérie ; ils suivent un entraînement très rigoureux destiné à faire

d'eux des assassins et agents secrets hors pair. Le monastère forme un carré avec une vaste cour intérieure. L'aile sud abrite les dortoirs et les latrines ; l'aile est l'atelier, la salle commune, les cuisines et l'infirmerie ; l'aile ouest les salles d'entraînement ; et l'aile nord le scriptorium et la bibliothèque.

Les Ruines d'Illusk

Depuis des décennies, les vestiges de la vieille Illusk servent de carrière aux habitants de la ville. Leur étendue a fortement diminuée avec le temps ; il ne reste plus désormais qu'une zone à l'abord de l'île des Horreurs. De nombreuses bouches d'égout mènent à un large réseau d'égouts souterrains qui n'est plus entretenu depuis longtemps.

Les quartiers des 5 clans

L'habitat urbain est beaucoup moins dense que du temps d'Illusk ; habitations et commerces sont généralement des maisons longues et basses. La plupart des bâtisses réutilisent les pierres des ruines de l'ancienne ville. Avec l'accentuation de la pression foncière, le paysage urbain commence à se transformer et les immeubles à un deux, voire trois étages commencent à apparaître, notamment dans les trois quartiers les plus peuplés : Bjarndyr, Vargr et Elgr. Aucun quartier n'est véritablement plus cossu qu'un autre, tous ont leur lot de déshérités, de nantis et de gens ordinaires. Chaque quartier dispose de puits et de citernes pour l'approvisionnement en eau.

SE LOGER

Les voyageurs peuvent se faire « inviter » chez l'habitant ou loger dans une auberge. Celles-ci sont de qualité médiocre.

La Main dans le Sac (Silundr)

Le nom de l'auberge fait référence au passé trouble de son propriétaire, qui n'hésitera d'ailleurs pas à se vanter de ses coups de main les plus habiles. Ceux qui sont habitués au confort d'Eauprofonde seront choqués à la vue de cette maison longue au sol en terre battue et où il faut se loger à la dure sur des caisses de bois remplies de paille...

Le Cheval Fourbu (Bjarndyr)

Cette médiocre auberge est tenue par Solvi Ilgursson, un vieillard à la mine renfrognée qui criti-

quera sans vergogne les voyageurs qui n'entretiennent pas correctement leur monture. Si l'aubergiste s'occupe à la perfection des chevaux, il fait preuve de beaucoup plus de négligence envers leurs propriétaires. Alors que les premiers disposent de box spacieux dans l'écurie et se nourrissent d'avoine de qualité supérieure, les seconds doivent se contenter d'une chambre commune et de bouillies peu appétissantes...

Le Repos Mérité (Vargr)

Assurément la meilleure auberge de la ville, les marchands étrangers s'y rendent en priorité s'ils en ont les moyens et s'il reste de la place disponible. En effet, c'est la seule auberge disposant de chambres individuelle. C'est aussi le premier immeuble de la ville, avec ses deux étages.

SE DISTRAIRE

Le Coutelas (Sigundr)

La taverne la plus mal famée de Luskan ! C'est ici que se donne rendez-vous toute la chienlit du Nord : des pirates sans scrupules aux marchands sanguinaires et vice-versa... Le rez-de chaussée comporte des cuisines, un entrepôt, des latrines et un accès au premier étage, mais la taverne proprement dite occupe l'essentiel de l'espace: tables et chaises aux styles hétéroclites sont dispersées au petit bonheur la chance alors que le comptoir, en bois de cèdre comme pour le plafond, est au fond de la pièce. Derrière le comptoir, une porte donne vers le petit entrepôt où sont stockés les tonneaux de bière et l'eau de vie.

La Belle Garce (Vargr)

Une taverne réputée pour ses alcools à vous retourner l'estomac et ses filles peu farouches... Les filles sont toutes muettes et incapable de lire ou d'écrire, ce qui garantit leur discrétion. Askr, le propriétaire de l'auberge, est un homme au visage ravagé par la petite vérole et qui verse la plus partie de ses bénéfices au Haut-Capitaine de Vargr en échange d'un arrivage régulier de jeunes filles.

FAIRE SES EMPLETTES

Les Trucideries d'Ivarr (Elgr)

Ancien mercenaire ayant roulé sa bosse dans tout le Grand Nord, Ivarr a ouvert il y a deux son propre commerce. Tous les quelques mois, il fait la tournée des villages voisins et commande aux forgerons lo-

caux armes et armures en échange de biens en provenance de la ville, achetés en grande quantité à des prix réduits. Il revient ensuite vendre sa marchandise dans sa petite échoppe. L'équipement qu'il propose n'est généralement pas de grande qualité mais a l'avantage d'être très abordable : les armes sont 50% moins chères que les prix standards mais se brisent automatiquement sur un échec critique, les armures sont 25% moins chères mais seules des armures de PA inférieur à 4 sont vendues. Hélas pour lui, il a récemment reçu une lettre lui intimant poliment de cesser ses affaires de lui-même avant d'y être forcé...

Le Triomphe Facile (Lax)

Autrefois spécialisé dans les armements de qualité, Gudi a réagi à la concurrence des Trucideries d'Ivarr en embauchant deux apprentis pour la production d'armes à bas prix. Ces armes sont 50% moins chères que les prix standards mais leurs points de vie sont réduits de moitié.

Le Bric à Brac (Elgr)

Runolfr est un collectionneur obsessionnel qui entasse chez lui tout ce qu'il trouve. Pour libérer un peu de place, il est forcé de vendre une partie de ses objets. Du rat empaillé à la vieille tablette runique, on trouve vraiment de tout !

Le Voyageur endurci (Valgr)

Ozurr vend des équipements divers utiles à tout voyageur : tente, fourrures, sac de couchage... Il achète la matière première aux chasseurs et éleveurs des environs, emploie des femmes de la ville pour réaliser les produits finis chez elles, puis il revend le tout dans son échoppe. Cependant, ses employées viennent de se regrouper pour obliger Ozurr à augmenter leur salaire, menaçant de ne pas lui livrer les produits s'il ne cède pas à leurs demandes. Celui-ci est scandalisé par cette affaire qui pourrait menacer son commerce : il doit livrer très prochainement une importante commande à une compagnie marchande qui prépare une expédition vers le Val de Bise. Il est prêt à employer des fiers-à-bras pour « persuader » ses employées à être plus raisonnables...

PRIER

Le Palais de l'Hiver (Lax)

Un carré d'environ 100m² avec de part et d'autre de l'entrée deux rangées de stalactites et de stalag-



mites de glace. Au centre du Palais repose un bloc de glace contenant une jeune femme nue à la peau et aux cheveux très pâles. Un froid mordant émane du bloc et des sorts de protection contre le froid sont nécessaires pour supporter les températures très basses. Les godi de Kaldra se rendent régulièrement au palais de l'Hiver pour prier en l'honneur de la jeune femme, qui selon la légende, serait Arneidr, la première fidèle de la Déesse. Certains pensent toutefois que c'est Kaldra elle-même...

Le Palais de l'Été (Silungr)

Le Palais de l'Été fait office d'école pour les guérisseurs et de temple dédié à Heimssol le Soleil qui Donne Vie. C'est un ensemble de quatre maisons longues accolées les unes aux autres. Les apprentis guérisseurs dorment dans la vaste pièce commune de la première maison qui sert aussi de « salle de cours » à l'occasion, les cuisines et les stocks de nourriture se trouvent dans la deuxième, un hôpital a été aménagé dans la troisième, et un autel en l'honneur d'Heimssol a été installé dans la quatrième.

La Place Bruissante

La Place est l'occasion pour les habitants de la ville de se rassembler pour discuter, assister à différents jeux, écouter les nouvelles des crieurs publics... Un marché se tient chaque mardi (Tveirdagr) durant les jours d'été et de printemps. Viandes, fruits, légumes, céréales forment l'essentiel des échanges, mais des marchands venant parfois de fort loin viennent aussi s'installer sur place pendant la « saison marchande » pour proposer des produits de luxe : soieries, armes de qualité...

L'enclave des Mages Rouges

Avec l'aval de la Confrérie, les Haut-Capitaines viennent d'autoriser une délégation de vingt mages étrangers à installer leurs carrioles en dehors de la ville. Ces Mages disent venir de la lointaine Thay et ils sont accompagnés de quarante guerriers esclaves qui leur semblent dévoués corps et âme. Dix carrioles entourent les quatre plus grandes, où sont entreposés des objets magiques disponibles à la vente. Bien que le prix de ces objets les réserve aux plus fortunés, la simple existence de ce commerce magique trouble au plus haut point la Confrérie qui se demande comment ces étrangers ont pu obtenir ou créer une aussi grande quantité d'artefacts enchantés.

CULTES

Les Illuskmadr ont une approche utilitariste de la religion. Ils ne prient tel ou tel Dieu que lorsqu'ils en ont besoin ou à l'occasion des grandes cérémonies religieuses. Cependant, certains décident de se consacrer exclusivement à un dieu et en retirent de grands pouvoirs ; ceux-là sont les godi, à la fois admirés pour leur proximité avec les Dieux et l'aide qu'ils peuvent apporter, mais aussi objets de défiance car leurs préoccupations ne rejoignent pas toujours celles de la communauté... Les cultes peuvent prendre la forme d'associations professionnelles – skaldes et guérisseurs vénèrent respectivement Mani et Heimssol –, d'ordres militaires ou d'un clergé classique.

L'adhésion à un culte suit les règles décrites à la page 148 du livre de base de Runequest II.

MANI

L'Astre Triste

Les amoureux transis et les artistes font souvent appel à lui pour conquérir l'objet de leurs désirs ou pour recevoir l'étincelle de l'inspiration. Les godi de l'Astre Triste sont appelés skaldes : ce sont des artistes itinérants, musiciens et conteurs hors-pair. Ils s'affrontent au cours de longues joutes artistiques au moment de la cérémonie de la Déclamation qui célèbre l'Astre Triste.

REPRÉSENTATION

Un visage circulaire, sans yeux ni bouche mais avec des yeux larmoyants.

MYTHE

La naissance de la nuit (Résonance 80%)

Autrefois, Mani dispensait une lumière aussi intense qu'Heimssol et chacun éclairait à tour de rôle le monde. Mais après avoir souillé de sa colère sa bien-aimée Sjarkvell, Mani perdit tout éclat : c'est ainsi que naquit la nuit. Mais toute beauté n'avait pas déserté le ciel, car les âmes brillantes de ceux qui étaient morts en héros étaient désormais visibles. Cela réconforta Mani, qui comprit que même le mal pouvait engendrer un peu de bien. Plus que de céder

au désespoir, il chercha à renouer avec son ancienne tâche, même s'il ne pouvait plus l'accomplir aussi efficacement qu'auparavant : voilà pourquoi nous pouvons admirer encore de temps en temps une pâle lueur en provenance du lune...

INFORMATIONS TECHNIQUES

Compétences du culte : Danse, Chant, Jouer d'un Instrument, Connaissance (l'Astre Triste), Séduction, Pacte (l'Astre Triste), Eloquence.

Magie Commune : Bénédiction du Skalde, Séduction

Magie Divine : Attraction, Illusion

Bénédiction du Skalde

Ampleur 1, Déclencheur, Instantané, Progressif

Le sort donne un bonus de +10% par point d'Ampleur au prochain test de Chant, de Danse ou Jouer d'un Instrument du joueur du sort. Ce bonus ne peut pas être cumulé avec d'autres bonus provoqués par des effets de sort.



par wert23.deviantart.com

Le Guide des Tréfonds

Le Guide des Tréfonds amène sans encombre le voyageur à sa destination et facilite son repos, il apaise les peurs nocturnes, encourage l'homme à penser clairement et sans détour. Les godi du Guide des Tréfonds sont des voyageurs impénitents qui aiment observer le monde et en découvrir toutes les merveilles.

REPRÉSENTATION

Un visage circulaire, sans yeux ni bouche mais avec des yeux larmoyants.

MYTHE

L'homme sans nom (Résonance 50%)

Tout le monde doit avoir un nom, car c'est lui qui indique notre place dans le monde. Pourtant, il existait autrefois un homme sans nom. Quiconque cherchait à le nommer (même lui !) sentait à chaque fois sa gorge se dessécher et sa langue se paralyser, comme si une force invisible le retenait. Amusés au début par cette curieuse malédiction, ceux de sa communauté finirent par l'exiler : un homme sans nom ne pouvait qu'avoir été abandonné par les Dieux ! Désespéré, l'homme supplia ces derniers de lui accorder un nom, n'importe lequel. Seul le Guide des Tréfonds répondit à sa requête : « un nom n'est jamais jeté en pâture à quelqu'un comme une vulgaire charogne ; tu sauras quel nom te conviendra le moment venu, je te le promets. »

Des années durant, l'homme vécut en ermite, fuyant la compagnie de ses semblables par honte de son affliction. Et il ne voyait plus dans les paroles du Guide qu'une cruelle plaisanterie faite à ses dépens. Mais un jour, une jeune femme se perdit dans les bois ; alors qu'elle pleurait d'abattement, l'homme la prit en pitié et la guida vers son village. Lorsqu'elle voulut connaître le nom de son bienfaiteur, il lui répondit ceci : « Je suis Patience, car j'ai cherché longtemps mon nom et ma raison de vivre ». Alors, la femme lui enjoignit de rejoindre les siens et Patience devint un membre respecté de la communauté. Il comprit alors à quel point le Guide avait vu juste...

INFORMATIONS TECHNIQUES

Compétences du culte : Perspicacité, Endurance, Persévérance, Méditation, une compétence avancée de Connaissance, Pacte (Le Guide des Tréfonds), Connaissance (Le Guide des Tréfonds).

Magie Commune : Apaiser, Endurance.

Magie Divine : Méditation, Pensée Claire.

Pensée Claire

Déclencheur, Instantané, Rang Acolyte

Le personnage reçoit un bonus de +20% à son prochain test de compétence non-magique qui utilise l'INT dans son pourcentage de base.



Urðarmáni, le Maudit

C'est Mani sous son aspect le plus terrible, lorsque sa fureur devant l'infidélité de sa femme l'amena à lui infliger les pires sévices. Certaines femmes peuvent lui faire des prières et des offrandes pour se prémunir contre les violences de leur mari, certains hommes (heureusement fort rares) peuvent en appeler à lui pour se venger des frasques de leur femme, mais seuls les criminels le vénèrent réellement. Certaines associations de malfaiteurs ont bâti une hiérarchie politico-religieuse inspirée des cultes du dieu étranger Mask. Les Serviteurs de la Nuit Eternelle en sont l'exemple le plus connu à Luskan.

REPRÉSENTATION

Un homme nu avec un cercle noir à la place du visage et une verge démesurément longue.

MYTHE

Le meurtre de la reine Eligga 40%

Eligga était une reine Illuskmadr, du temps où Illusk était à son apogée. Lorsqu'Urðarmáni posa son regard sur elle, il fut empli d'un douloureux désir. Il usa de sa magie ténébreuse pour s'immiscer dans la chambre royale. La reine dormait seule, car il n'existait alors pas de roi chez les Silencieux. La voyant ainsi offerte à lui, Urðarmáni oublia toute prudence et se jeta avidement sur elle. Mais ses grognements et les cris alertèrent la garde royale qui accourut à la rescousse de leur souveraine. Surpris avant même d'avoir pu satisfaire ses envies, le dieu trancha la gorge de la reine et s'enfuit en prenant la forme d'une fumée épaisse et noirâtre. Depuis lors, pour ne plus attirer la lubricité du dieu maudit, les rois Illuskmadr prirent soin de n'épouser que les femmes les plus laides de leur royaume.

INFORMATIONS TECHNIQUES

Compétences du culte : Bagarre, Discrétion, Mécanismes, Pacte (Urðarmáni), Passe-passe, Evasion, Connaissance (Urðarmáni).

Magie Commune : Bénédiction de la Nuit, Voile du Bandit, Force Bestiale

Magie Divine : Eclipse, Peur.

KALDRA

L'Hiver Terrible

Engagée dans une lutte sans merci contre Hlóðynkvell et Heimssól, elle enserre les terres de ses griffes de glace. Les gens la prient surtout lors de la cérémonie des Premières neiges qui marque le début du Temps de Kaldra, vers début septembre ; à cette occasion, ils implorent sa miséricorde pour que l'hiver soit le plus doux possible. Les godi sont généralement regroupés au sein du Culte de l'Hiver Terrible, ils portent une longue robe blanche avec sur la poitrine une étoile de givre bleue, symbole de la déesse.

REPRÉSENTATION

Une étoile de givre.

MYTHE

L'Age de Glace Résonnance 90%

Lorsque Kaldra triompha d'Heimssól, le monde retrouvera sa pureté originelle, débarrassée des oripeaux de la civilisation. Dans ce paysage de neiges éternelles, les fidèles de Kaldra pourront bâtir une société parfaite.

INFORMATIONS TECHNIQUES

Compétences du culte : Survie, Persévérance, Endurance, Pacte (l'Hiver Terrible), Méditation, Perception, Connaissance (l'Hiver Terrible).

Magie Commune : Endurance, Morsure Glaciale, Refroidir

Magie Divine : Dégager les Cieux, Invoquer les Vents.

La Vierge de Glace

Sous cet aspect, Kaldra est vénérée comme une déesse guerrière, aussi loyale vis-à-vis de ses amis qu'impitoyable envers ses ennemis. Hommes et femmes la prient lorsqu'ils doivent combattre l'hiver. Les godi de la Vierge de Glace sont souvent des guerriers. L'ordre militaire des Etoiles de Givre est exclusivement composé de godi féminins de la Vierge de Glace ; il possède des commanderies dans la plupart des cités du Nord.

MYTHE

L'amour sacrifié Résonance 40%

Alors qu'elle se reposait de ses combats dans son Palais de Glace, Kaldra fut dérangée par un de ses serviteurs, qui lui annonça qu'un homme désirait la voir. Intriguée, elle demanda à ce que l'intrus soit amené devant elle. Dès qu'elle vit cet homme, elle fut subjuguée par sa prestance. L'homme dit s'appeler Dagan, le Renouveau ; c'était un des fils d'Heimssol, qui s'était querellé avec son père et était venu chercher refuge chez Kaldra. La déesse l'écouta longuement, parla avec lui des merveilles qu'ils pourraient accomplir ensemble en instaurant une nouvelle ère de pureté. A la fin de la conversation, Kaldra prit son épée et le décapita. Elle avait compris à quel point elle se serait affaiblie si elle l'avait gardé à ses côtés ; elle aurait été tellement obnubilée par Dagan qu'elle aurait négligé ses devoirs...

INFORMATIONS TECHNIQUES

Compétences du culte : Survie, Persévérance, Endurance, Pacte (la Vierge de Glace), un style d'arme, Influence, Connaissance (La Vierge de Glace).

Magie Commune : Morsure Glaciale, Fanatisme.

Magie Divine : (Arme) de Vérité, Bouclier

HEIMSSÓL

Heimssól, Celui qui donne vie

La chaleur et la lumière d'Heimssol repoussent le froid de la mort et apporte l'espoir aux êtres vivants. C'est un dieu très populaire : fermiers le prient pour que les beaux jours durent jusqu'à la fin des récoltes, les guérisseurs font appel à lui pour soigner leurs malades, les marchands concluent leurs contrats en invoquant son nom... Les godi de Celui qui Donne Vie sont les Laeknir, des guérisseurs dont les compétences et la foi sont dûment examinés par leurs pairs lors de réunions annuelles se tenant lors du solstice d'été au sein du Palais d'Été, qui fait à la fois office de temple et d'école médicale. Les Laeknir président aussi les cérémonies du Renouveau qui se tiennent lors de l'équinoxe de printemps.

REPRÉSENTATION

Un soleil ou un œil.

MYTHE

Le Chariot de Feu Résonance 90%

Dagan, le Renouveau, était un des fils d'Heimssol. Imbu de son importance et fêru de grands projets, il se querella avec son père puis le trahit en se ralliant à la cause de Kaldra. Mais celle-ci le tua et fit remettre le cadavre à Heimssol, lui indiquant ainsi que son tour viendrait bientôt. Profondément affligé, Heimssol voulut purifier le corps de son fils de la froideur de la mort ; il enveloppa son fils du Manteau de Flamme et chargea son fidèle compagnon Helsir, le seul capable de diriger les Destriers Indomptables, de le conduire au ciel dans le Chariot de Feu. Une lumière intense baigna alors le monde et Heimssol comprit que son fils avait enfin trouvé la place qu'il recherchait de son vivant. Depuis lors, Helsir répète chaque jour son itinéraire et triomphe invariablement des obstacles que lui envoient Kaldra et Skarjvell.

INFORMATIONS TECHNIQUES

Compétences du culte : Premiers soins, Médecine, Persévérance, Perspicacité, Connaissance (herboristerie), Pacte (Le Soleil qui Donne Vie), Connaissance (Le Soleil qui donne Vie).

Magie Commune : Cautériser, Chaleur.

Magie Divine : Guérison du Corps, Guérison Poison/Maladie.

Heimssól L'Ardent

Pour préserver la chaleur du monde, Heimssol livre depuis des temps immémoriaux un féroce combat contre Kaldra. On le prie lorsqu'on doit partir au combat durant les beaux jours. Les godi de l'Ardent sont souvent organisés en ordres militaires, le plus fameux d'entre eux étant l'Ordre de l'Astre Enflammé.

MYTHE

La Brûlure Résonance 90%

Autrefois, l'immense désert qui s'étendait à l'est était une terre fertile habitée par les hommes de Netheril, réputés pour leurs grands pouvoirs ma-



giques. Kaldra réussit à convaincre les chefs de Netheril à rallier sa cause ; des rituels puissants devaient préparer l'avènement d'un âge de glace qui aurait ramené le monde à sa pureté originelle sous l'égide de la Déesse et de Néthénil. Mais Heimssól eut vent du projet. Il tenta d'abord de raisonner les dirigeants de Netheril, sans succès. La mort dans l'âme, il dut se résoudre à accomplir un acte terrible : la Brûlure. Une chaleur accablante régna bientôt dans les terres Netheril, qu'aucune pluie ou brise ne vient soulager. Les efforts de Kaldra ou de ses protégés pour mettre fin à la sécheresse furent infructueux et les hommes de Netheril durent quitter la région alors qu'elle se transformait en désert. La Brûlure affaiblit considérablement Heimssól, qui depuis lors n'est plus que l'ombre de lui-même dans le Nord, mais elle empêcha Kaldra d'arriver à ses fins.

INFORMATIONS TECHNIQUES

Compétences du culte : un style d'arme, Athlétisme, Bagarre, Endurance, Force brute, Pacte (Heimssól l'Ardent), Connaissance (Heimssól l'Ardent).

Magie Commune : Lame de Feu, Ignition,

Magie Divine : Lance Solaire, Lueur

SJÁRKVELL

La Mère des Eaux

Elle est celle qui anime les eaux de ce monde, en particulier la mer indomptable. Les marins la cajolent pour s'assurer une bonne prise ou pour éviter les tempêtes. Les godi qui la vénèrent offrent souvent leurs services aux capitaines de navire pour faciliter un voyage en mer.

REPRÉSENTATION

Le visage d'une femme qui émerge des eaux.

MYTHE

Le Chant des Eaux Résonance 60%

Autrefois, les hommes avaient peur de la mer, car elle leur semblait aussi étrange que dangereuse. Attristée par cette désaffection, Sjárkvell se rendit chez les hommes et leur chanta la beauté de son royaume ; subjugués par son chant et par ses atours, ils voulurent l'attraper pour la garder auprès d'eux

mais elle fut plus rapide qu'eux et regagna les flots en toute hâte. Les hommes commencèrent alors à construire des navires et à sillonner l'océan dans l'espoir de voir à nouveau la déesse... Les plus chanceux arrivent parfois à entendre, par-dessus le rugissement des vagues, le chant de la Déesse.

INFORMATIONS TECHNIQUES

Compétences du culte : Pacte (la Mère des Eaux), Natation, Perspicacité, Connaissance (la Mère des Eaux), canotage, navigation, Connaissance (astronomie).

Magie Commune : Respiration Aquatique, Bénédiction du marin

Magie Divine : Flux et Reflux, Pluie

Bénédiction du marin

Ampleur 1, Déclencheur, Instantané, Progressif

Ce sort donne un bonus de +10% au prochain test de Pister du lanceur du sort. Ce bonus ne peut pas être cumulé avec d'autres bonus provoqués par des effets de sort.

La Vengeresse

Quand la mer est en furie, que la tempête s'abat sur les navires et les rivages, les Illuskmadr y voient l'œuvre de la Vengeresse. Ceux qui ont été trahis, humiliés ou souillés l'invoquent pour punir le ou les offenseurs. Les godi de la Vengeresse sont généralement des êtres solitaires entièrement obsédés par leur vengeance ou qui cherchent à réparer les injustices, souvent de manière expéditive.

MYTHE

Les sorciers des Profondeurs Résonance 40%

Au dessous-des mers s'étend un vaste royaume dirigé par une terrible race d'hommes-requins au service de Sjárkvell et qui est destinée à remplacer les humains. Certains de ces hommes-requins sont de redoutables sorciers capables de se métamorphoser et d'effectuer des séjours prolongés sur la terre ferme... Selon la légende, le premier de ces sorciers fut un des mages de Néthénil qui s'étaient réfugiés à Illusk. Il aimait se promener seul sur le bord de mer pour écouter le chant des vagues. Un jour, Sjárkvell le happa et l'amena au Royaume des Profondeurs où elle le força à communiquer ses secrets aux hommes-requins.

REPRÉSENTATION

Une vague.

INFORMATIONS TECHNIQUES

Compétences du culte : Pacte (La Vengeresse), Natation, un style d'arme, Connaissance (La Vengeresse), Canotage, Navigation, Survie.

Magie Commune : Voix Tonitruante, Destin

Magie Divine : Coup de tonnerre, Eclair

HERSKAR

Le Fou Combattant

Herskar ne se soucie pas de la cause pour laquelle il combat, tant qu'il peut trancher des têtes et répandre au sol les intestins de ses ennemis... Avant un combat, certains guerriers le prient pour chasser leur peur. Les godi du Fou Combattant sont des mercenaires sans foi ni loi, qui ne vivent que pour la bataille et le meurtre.



par nordheimer.deviantart.com

MYTHE

La Bataille Absurde Résonance 40%

Il y a bien longtemps, Heimssol et Kaldra s'affrontèrent au cours d'une immense bataille ; Herskar, qui était alors dans le camp d'Heimssol, se rua au combat avec son ardeur coutumière. Mais quand il vit que les troupes de Kaldra commençaient à perdre pied, il se retourna contre les siens. Il changea ainsi quatre fois d'allégeance, aidant un camp dès qu'il avait le dessous. Heimssol et Kaldra finirent par se liguer contre cet allié inconstant et parvinrent à le capturer. Pourquoi ce comportement absurde, toi qui n'a jamais autant mérité ton surnom ? Tu m'as trahi plus de fois en une nuit que je l'ai été depuis que je suis Dieu ! demanda un Heimssol furieux.

Herskar salua la question par un éclat de rire tonitruant : « mon comportement n'est pas plus absurde que le tien ou que celui de Kaldra ! Vous vous battez pour satisfaire vos rêves de puissance, je me bats pour le simple plaisir de me battre : qu'importe la cause, tant que mon arme reste trempée de sang !

INFORMATIONS TECHNIQUES

Compétences du culte : Pacte (Sjárkvell), Natation, un style d'arme, Connaissance (Culte de Sjárkvell), canotage, navigation, Survie.

Magie Commune : Fanatisme, Laminer.

Magie Divine : Folie, Berserk.

Le Tueur Implacable

Tout mortel finit par trouver Herskar sur sa route. Bloðax, La hache sanglante du Dieu, s'abattra inmanquablement sur lui et boira son âme jusqu'à la dernière goutte s'il estime qu'elle en vaut la peine. Sinon, il laissera l'âme s'échapper et hanter le monde des vivants. Les Illuskmadr prient le Tueur Implacable lors de la mort d'un de leurs proches, en espérant que l'âme de celui-ci a pu être absorbée par la hache du dieu. Les godi du Tueur Implacable sont très rares et particulièrement craints ; on dit qu'ils n'hésitent pas à tuer quiconque ose les regarder...

REPRÉSENTATION

Une hache recouverte de sang.



MYTHE

Le Tueur Implacable et la Non-Mort Résonance
60%

Un jour, le Tueur Implacable rencontra sur sa route un homme dont la chair putréfiée se détachait par lambeaux de son corps. D'une voix éraillée et grinçante, celui-ci lui dit : « Tout Dieu que tu es, tu ne peux rien contre moi ».

Le Dieu éclata de rire puis abattit sa hache sur l'insolent. Il le trancha en deux, mais aucun sang ne gicla; pis encore, au lieu d'être revigoré par l'âme qu'il avait bue, il se sentit affaibli, tenant à peine sur ses jambes ! Avec horreur, il vit alors le corps de l'homme se reformer et la voix retentir à nouveau :

« Je ne suis pas une source à laquelle tu peux t'abreuver... Et bientôt, quand le reste de l'humanité connaîtra mon secret, c'est ton âme que je boirai ! »

Depuis lors, le Tueur Implacable et ses fidèles vouent une haine particulière à ceux que l'on appelle les non-morts.

INFORMATIONS TECHNIQUES

Compétences du culte : deux styles d'arme, Endurance, Perception, Connaissance (Tueur Implacable), Pacte (Tueur Implacable), Pister.

Magie Commune : Percer, Vivelame.

Magie Divine : (Arme) de Vérité, (Arme) Buveuse d'Âmes.

(Arme) Buveuse d'Âmes

Durée 15, rang Seigneur/Prêtre Runique, Toucher

Une arme de mêlée enchantée par ce sort renforce son détenteur à chaque fois qu'elle tue un adversaire. Pour chaque adversaire qu'il tue avec cette arme, le détenteur perd un niveau de fatigue, gagne un nombre de PV égal à la moitié des dégâts infligé par le coup mortel (à répartir sur les localisations de son choix sans dépasser son total maximum de points de vie), voit son modificateur de dommage passer au cran supérieur (de +1d2 à +1d4 par exemple) et reçoit un bonus de +2 à son rang d'action.

HLÓÐYNKVELL**La Nourrisseuse**

Avec le Soleil qui Donne Vie, Hlóðynkvell la Nourrisseuse est la divinité la plus populaire parmi les paysans. C'est à elle que l'on fait appel pour s'assurer de bonnes récoltes ou la bonne santé de son troupeau. Les godi de la Nourrisseuse, parfois surnommés druides, vivent en petites communautés dans les forêts qu'ils cherchent à préserver des déprédations humaines.

MYTHE

Comment les hommes purent se nourrir Résonance
90%

Lorsque les hommes vinrent au monde, ils connurent d'abord le froid. Alors Heimssol les réchauffa.

Puis ils connurent la faim. Alors, Hlóðynkvell leur offrit baies et fruits.

Mais bientôt, cela ne suffit plus. Cette fois ci, la déesse leur permit de chasser les animaux.

Hélas, les ventres des hommes recommencèrent à grogner. Hlóðynkvell leur enseigna comment élever des animaux.

Les hommes prospérèrent quelque temps, mais ils se multiplièrent tant qu'il n'y avait plus de quoi tous les nourrir. C'est à ce moment seulement qu'Hlóðynkvell leur transmit son plus grand secret : l'art de cultiver la terre.

Et depuis ce jour, tous les Illuskmadr apprennent par cœur ces paroles : « Prend soin de la terre, elle vous le rendra au centuple. Contente-toi de l'exploiter et tu en paieras le wergild tôt ou tard. »

INFORMATIONS TECHNIQUES

Compétences du culte : Premiers Soins, Connaissance (Région), Connaissance (herboristerie), Méditation, Pacte (Nourrisseuse), Connaissance (Nourrisseuse), Survie.

Magie Commune : Chaleur, Dégager le Chemin

Magie Divine : Bénir les Récoltes, Plante Perpétuelle.

La Dévoreuse

Voilà la facette la plus sauvage d'Hlóðynkvell : la Dévoreuse est la reine des animaux et s'avère particulièrement hostile aux hommes, qui doivent suer sang et eau pour trouver du gibier. Pour se prémunir de la colère de la déesse, chasseurs et hommes des bois la prient systématiquement après avoir tué un animal. Les godi de la Dévoreuse sont particulièrement détestés car ils tiennent plus de la bête que de l'homme : ils se réunissent en meutes dans les endroits les plus reculés et n'hésitent pas à chasser les humains qui s'aventurent sur leur territoire...

REPRÉSENTATION

Un ours debout, pattes dressées.

MYTHE

La véritable origine des hommes-bêtes et des humains Résonance 20%

Les hommes-bêtes n'ont pas été créés par Herskar, mais par la Dévoreuse, du temps où la forêt primale recouvrait le monde entier. Ils étaient les meilleurs serviteurs de la Déesse, toujours prompts à obéir à ses ordres. Désireux d'avoir eux aussi des créatures aussi zélées, les autres Dieux voulurent concevoir des êtres semblables aux hommes-bêtes, mais aucun n'y parvint. Ils capturèrent alors des hommes-bêtes et unirent leurs efforts pour les modeler à leur convenance. Hélas pour eux, leurs désaccords et leurs différences se manifestèrent dans leur création : ce qui explique pourquoi peu d'humains se dévouent entièrement à un dieu. Ils insufflèrent aussi leur jalousie : les humains devinrent les pires ennemis des hommes-bêtes. Heureusement, certains humains gardent les traces de leur origine animale et les suivent jusqu'à trouver la Dévoreuse et la vénérer. Ceux-là seront accueillis comme des frères par les hommes-bêtes.

INFORMATIONS TECHNIQUES

Compétences du culte : Pister, Survie, Endurance, Athlétisme, Force Brute, Pacte (Dévoreuse), Connaissance (Dévoreuse).

Magie Commune : Appeau, Bénédiction du Chasseur.

Magie Divine : Trait Mortel, Forme Bestiale (Ours).

Bénédiction du Chasseur

Ampleur 1, Déclencheur, Instantané, Progressif

Ce sort donne un bonus de +10% au prochain test de Pister du lanceur du sort. Ce bonus ne peut pas être cumulé avec d'autres bonus provoqués par des effets de sort.

LES NON-HUMAINS

Cette section rassemble les informations sur les Fils du Roc et les Silencieux.

Les Fils du Roc

APPARENCE ET PARTICULARITÉS

Les Fils du Roc sont petits et trapus, et portent fièrement des barbes ridiculement longues. Contrairement aux Silencieux, ils s'habillent simplement : pantalon et tunique en lin en été, pantalon en laine et fourrures l'hiver ! Seule excentricité : les ceintures finement ouvragées qu'ils aiment mettre en évidence. On reconnaît facilement la caste d'un Fils du Roc à l'ornementation de sa ceinture : scènes de batailles pour un Défenseur, runes pour un Maître des Runes, représentations d'armes ou de forges pour un Serviteur du Métal, successions d'outils de mineurs pour les Extracteurs ou d'outils agricoles pour les Nourrisseurs...

Cette distinction est essentielle car un Défenseur ne s'adressera pas de la même façon à un Maître des Runes qu'à un simple Nourrisseur...

LES CASTES

Il existe en tout et pour tout sept castes :

Les Défenseurs : ils font office d'armée et de force de l'ordre.

Les Serviteurs du Roc : ce sont les sculpteurs, forgerons, orfèvres et autres joailliers, tous ceux qui travaillent la pierre et le métal. Ils sont particulièrement révéérés chez les Fils du Roc, car leur art a une signification religieuse.

Les Artisans : ce terme désigne tous ceux qui travaillent les matières premières végétales ou animales : tanneurs, tisseur, menuisier...

Les Maîtres des Runes : ils sont la mémoire des Fils du Roc, car eux seuls savent lire et écrire.



Les Extracteurs : ils extraient et collectent les matières premières destinées aux Serviteurs du Roc et aux Artisans.

Les Nourrisseurs : ce terme regroupe les agriculteurs, qui cultivent principalement différentes variétés de champignons (dont les champignons phosphorescents qui illuminent les souterrains), et les éleveurs, qui élèvent notamment des insectes géants troglobies.

Les Hors-castes : ils ont été expulsés de leur caste ou refusent de s'insérer dans l'ordre social.

RELIGION

Les Fils du Roc adorent une version abâtardie de Hlóðynkvell, qu'ils appellent la Roche-Mère.



LES CITADELLES

Les citadelles sont des forteresses taillées dans le roc, qui trônent généralement sur les cimes d'une montagne ou d'une colline. La partie « visible » se compose d'une double enceinte et d'une tour de dix à vingt mètres de haut, dont le sommet sert de plateforme de tir pour d'immenses catapultes. En général, la tour n'est occupée que par des Défenseurs. Le reste de la population réside sous terre, même si elle fait régulièrement des sorties à la surface.

Dans une citadelle, chaque caste vit dans un quartier spécifique et dispose de ses propres entrepôts pour stocker nourriture et objets. Seule exception à la règle, certains Maîtres des Runes, surnommés Vérificateurs, résident dans les quartiers d'autres castes pour comptabiliser les entrées et les sorties des entrepôts et vérifier l'état des stocks et transmettre aux autres quartiers les besoins de la caste

dont il a la charge. Chaque caste, en dehors des hors-castes, désigne un représentant élu à vie qui siègera au Conseil du Roc, l'instance dirigeante de la Citadelle. Les membres du Conseil se mettent d'accord sur une décision par vote à la majorité simple : la voix d'un Maître des Runes ou d'un Serviteur du Roc compte triple, celle d'un Défenseur compte double. En cas d'égalité des votes, c'est le camp qui a le plus grand nombre de votants qui remporte la mise.

Les Silencieux

APPARENCE ET PARTICULARITÉS

On distingue deux types de Silencieux : les Anwa, les Vrais, et les Laiwa, les Malades. Grands et minces, les Anwa se déplacent avec une grâce féline : c'est à peine si on entend leurs pas ! Leur compagnie est particulièrement désagréable : ils parlent peu, surtout en présence d'humains, et ils arborent ostensiblement un air ennuyé en public. Lorsqu'ils daignent adresser la parole à quelqu'un, leur débit est tellement rapide et leur voix tellement douce qu'on a l'impression d'entendre un gazouillis d'oiseau. Bien sûr, si un humain ose demander à un Anwa de répéter ses dires, celui-ci prendra soin de garder la bouche cousue, se contentant de promener son regard blasé autour de lui jusqu'à qu'il considère que l'auteur de l'affront ait été suffisamment puni de son audace.

Les Anwa se parent de longues tuniques aux couleurs vives et de capes chatoyantes ; comme ils ne craignent pas le froid, ils privilégient les habits en soie ou en lin plutôt qu'en cuir ou en fourrure.

Les Laiwa ressemblent à de grotesques contrefaçons de Silencieux : maigreur extrême, yeux globuleux, cheveux d'un blanc argenté... Ils seraient des victimes de la Souillure que les Anwa auraient réussi à « récupérer » avant qu'ils ne deviennent des drows. Malheureusement, ils ne sont plus que l'ombre de ce qu'ils étaient auparavant : ils s'expriment par borborygmes, ne sont capables de comprendre que les instructions les plus simples et leur espérance de vie n'excède pas les quarante ans... Seule consolation, leur maturité sexuelle est très précoce par rapport aux Anwa et ils font preuve d'un appétit charnel démesuré, ce qui explique leur grand nombre.

RELIGION

Ils révèrent Mani mais lui donnent les traits d'une femelle Silencieuse. Pour eux, Mani est tour à tour Selenae, déesse de l'harmonie et du recueillement, et Shar, déesse de la vengeance et des idées sombres. Ils accordent donc une importance particulière aux mouvements d'humeurs de Mani : lorsque celui-ci disparaît de la vue (phase de nouvelle lune), ils accomplissent des sacrifices rituels pour que celle qu'ils appellent Shar puisse redevenir Selenae ; alors qu'une grande fête, la Cérémonie de la Joie Ephémère, se tient quand Mani brille de tout son éclat (pleine lune). A cette occasion, les Silencieux boivent, chantent et copulent sans retenue : c'est bien le seul moment où ils sont bavards !

SOCIÉTÉ

Les Anwa, les Vrais, se considèrent comme les seuls Silencieux ; ils ont droit de vie et de mort sur la masse des Laiwa, les Malades, qui constituent l'immense majorité de la population.

Les Anwa emploient les Laiwa comme main d'œuvre corvéable à merci, notamment pour les travaux de champ ou de force. Certains essaient encore de trouver des remèdes pour les guérir mais la plupart ont renoncé depuis longtemps, prétextant que tout a déjà été essayé.

Formant environ 5% de la population totale des Silencieux, les Anwa sont dans leur grande majorité des pratiquants de l'art de la Sorcellerie. Le statut social d'un Anwa dépend d'ailleurs de sa faculté à comprendre les grimoires les plus puissants. Toutefois, la magie est utilisée avec de grandes précautions, car les Anwa ne sont que trop conscients de son danger.

La progression magique et sociale d'un Anwa est mesurée en Cercles ; un Anwa de Cercle 1 ne saura péniblement décrypter que le plus simple des grimoires, alors qu'un Anwa de Cercle 10, surnommé Esprit Clair, sera à même de savourer les subtilités des ouvrages les plus ardues. La direction d'une cité –un Havre- revient à un conseil réunissant des représentants élus par chaque Cercle.

Dès qu'il est assez âgé pour marcher, un Anwa est séparé de ses parents pour être placé dans une Barad Centa (Tour de la Transmission), une tour où il apprendra les bases de la culture Silencieuse : lecture, écriture, géographie, histoire... C'est aussi là qu'il va se lier télépathiquement à un griffon, qui deviendra sa monture privilégiée. Une fois parvenu au seuil de l'adolescence, il entrera dans une Barad Nolwë (Tour du Savoir) de Cercle 1, où il s'initiera à la magie. En fonction de ses capacités, les maîtres de la tour pourront le recommander à une Tour de Cercle Supérieur.

LES HAVRES

Seul les Anwa et leurs domestiques Laiwa habitent dans les Havres. Le gros des Laiwa habite dans de misérables huttes aux alentours.

Les Havres sont des forêts de tours étincelantes de 100 mètres de haut, fabriquées en cristal enchanté ; elles sont dépourvues d'entrée au rez-de-chaussée mais elles sont reliées entre elles à chaque étage par un réseau de ponts. Chaque pont est parsemé de plateformes où viennent se poser les griffons appelés par leurs maîtres.

