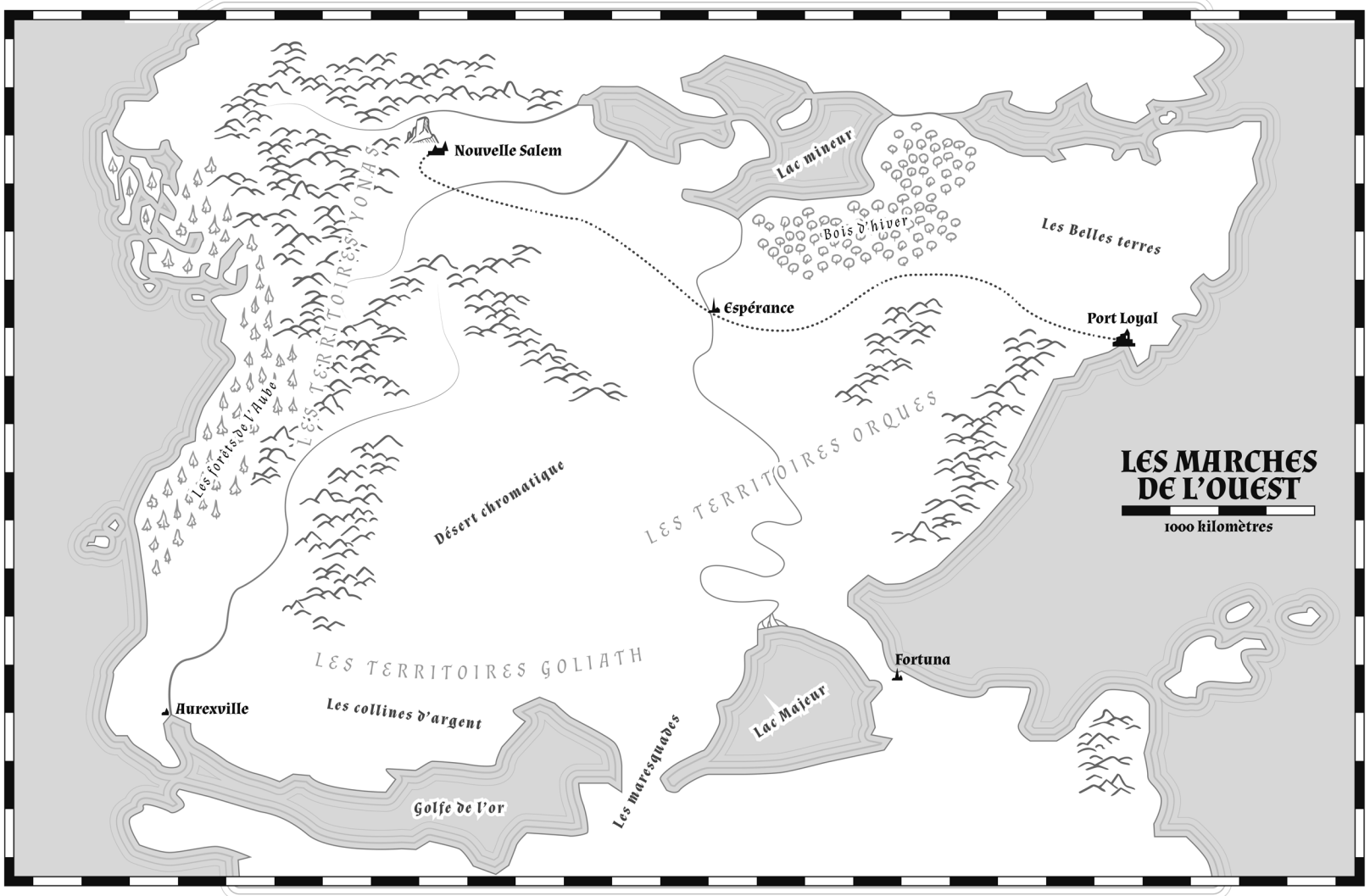
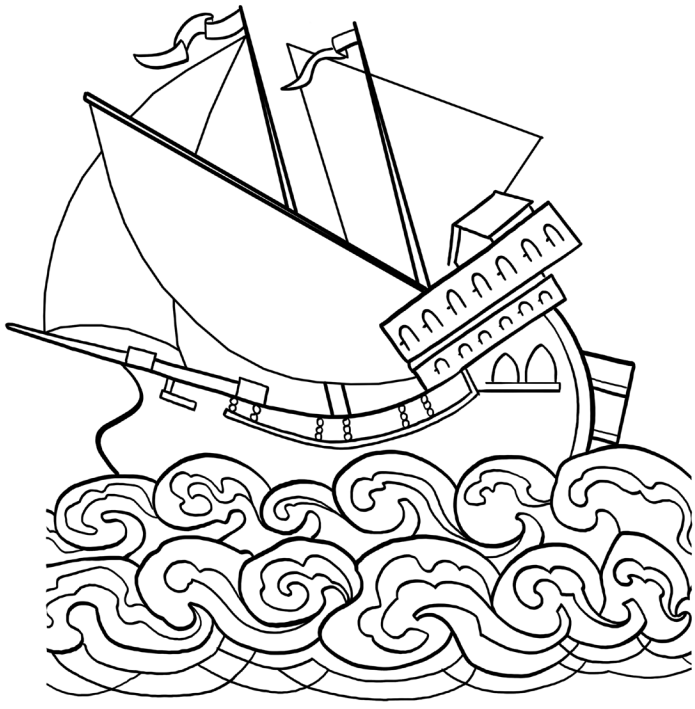

Nouvelle Salem
Lac mineur
Bois d'hiver
Les Belles terres
Espérance
Port Loyal
LES TERRITOIRES YONAS
Les forêts de l'Aube
Désert chromatique
LES TERRITOIRES ORQUES
LES MARCHES DE L'OUEST
1000 kilomètres
LES TERRITOIRES GOLIATH
Fortuna
Aurexville
Les collines d'argent
Lac Majeur
Golfe de l'or
Les maresquages

Une esquisse des Marches de l'Ouest

Il y a un peu plus d'une centaine d'années commençait la colonisation des marches de l'ouest, sous l'impulsion des premiers pèlerins trinitaires qui posaient le pied sur le continent à la recherche de leur liberté de conscience. Ce fut d'abord Port Loyal, mouillage incertain entouré d'une palissade de bois, depuis devenu un portail cosmopolite, industrieux, pouilleux, vers d'immenses territoires vierges et farouches. C'est maintenant la route Liberté qui conduit chaque mois des centaines de volontaires vers Espérance et plus loin encore vers la Nouvelle Salem. Ailleurs, les territoires restent grandement inexplorés – sauf de quelques aventuriers bien isolés. Mais ces terres ne sont nouvelles que pour les étrangers venus d'au-delà des mers. Les marches de l'ouest, ce sont d'abord les terres ancestrales de plusieurs peuples non humains organisés en d'innombrables tribus, certaines nomades, d'autres sédentaires. Des terres que les natifs nomment simplement le domaine des Neuf.

Voici, en quelques pages, un tableau général de ces territoires immenses dont la Nouvelle Salem, décrite plus en détail dans le module, n'est qu'une petite région.



Quelques informations essentielles pour les personnages

Meneur de jeu, n'hésitez pas à donner à lire ces informations à vos joueurs. C'est un petit guide qui devrait leur rendre plus tangibles les marches et leur livrer assez de renseignements pratiques pour qu'ils puissent s'y orienter sans souci.

1. Quels sont les cultes et religions dans les marches ?

Voici les trois principales religions des marches de l'ouest, en laissant de côté d'innombrables cultes locaux, hérésies diverses et sectes transplantées :

Le Taakeya, la foi native, est partagé par la quasi-totalité des peuples non humains des marches de l'ouest. Le terme signifie « les trois pays », c'est-à-dire les trois cultes que l'on doit rendre à la Création : celui de la nature (le monde), celui des esprits (le surmonde) et celui des ancêtres (l'inframonde). Pour le Taakeya, les quatre premiers des Grands Monstres sont les incarnations des trois pays, mais les cinq derniers sont des abominations, sources de troubles. Quelques colons et aventuriers se sont convertis, mais ils restent rares et bien souvent ostracisés.

L'Empyrion est la foi du vieux monde. C'est un culte vaste, bien installé, protéiforme et syncrétique, aboutissement de millénaires de querelles, d'intégration et de cohabitation entre d'innombrables religions polythéistes. Ses dieux et demi-dieux occuperaient aisément trois volumes du gotha et les érudits, capables de n'en oublier aucun, sont rares. Sacrifices propitiatoires, processions interminables et autres rituels constituent l'essentiel de sa liturgie.

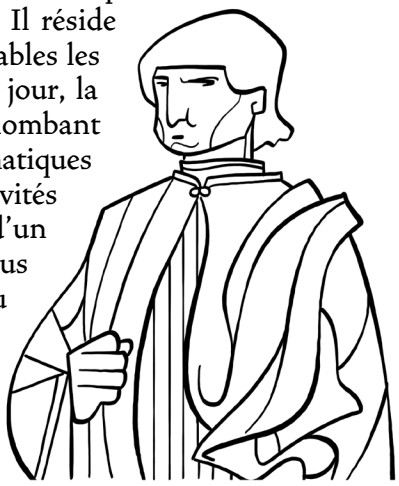
Le culte Trinitaire, plus largement décrit dans le module, est une religion récente, conquérante, qui refuse de rejoindre le capiton confortable de l'Empyrion. Ses fidèles sont de plus en plus nombreux et viennent en masse dans les marches de l'ouest pour se créer un domaine distinct du vieux monde.

Les interdits sont fort différents d'une religion à une autre. D'une manière générale, profaner des lieux sacrés ou tabous reste très mal vu par tout le monde – même avec les meilleures raisons possibles. Pour le Taakeya, il est interdit d'incinérer les cadavres, qui doivent être abandonnés au vent, à la pluie, aux insectes et aux oiseaux. Pour les Trinitaires, se dresser entre eux et leur Terre Sainte est considéré comme une déclaration de guerre.

2. Où peut-on acheter du matériel ? Est-ce qu'il y a des pénuries ?

Les colons et aventuriers peuvent s'équiper relativement aisément dans les grandes villes, où du matériel en provenance du vieux monde est régulièrement importé. Bien entendu, les prix peuvent varier considérablement et il est préférable de se fournir au plus près de la source, à savoir Port Loyal. Certains équipements sont toujours plus difficiles à trouver que d'autres, notamment le matériel de très bonne qualité ou très spécialisé. D'un autre côté, les colons commencent à produire pas mal de choses, les territoires sont riches et giboyeux et la disette ne menace pas.

3. Qui est le magicien le plus puissant de la région ?



Incontestablement, c'est **Alberic von Sirach**, le président-fondateur de la guilde des explorateurs. Il réside actuellement à Port Loyal dont il est un des notables les plus influents (si ce n'est LE plus influent). De jour, la tour qu'il a fait construire sur les hauteurs surplombant le port héberge de nombreuses entrevues diplomatiques et commerciales ; la nuit, d'interminables festivités accueillent tous les nouveaux arrivants dignes d'un peu d'intérêt – von Sirach tient à rencontrer tous ceux qui viennent s'installer sur le nouveau monde... Pour les autochtones, il se pourrait que le grand chamane orque **Béyélébal** soit le mystique le plus respecté du continent, mais peut-être existe-t-il un ermite, perdu quelque part au milieu des immensités et ayant atteint l'ultime compréhension du Taakeya ?

4. Qui est le guerrier le plus puissant de la région ?

Les paris sont ouverts ! Pour les colons, tout se joue entre le légendaire chasseur de monstres**, Rijk du vieux monde**, et la bourgmestre d'Espérance, **dame Mélissandre**, chevaleresse de Serpent-Rouge. Les deux héros cumulent de nombreux exploits, mais le rôdeur a pour le moment l'avantage, ayant personnellement occis trois des Grands Monstres des marches de l'ouest. Pour les autochtones, la réputation du berseker goliath, **Coyol**, grand veneur et chef de guerre de son peuple, est insurpassée. Beaucoup attendent de lui qu'il guide la grande résistance qui repoussera les envahisseurs à la mer. Les pèlerins trinitaires ne jurent que par le paladin **Landerich de la Foudre**, commandeur de l'ordre des moines-soldats qui protègent les fidèles sur la route Liberté.

5. Qui est la personne la plus riche de la région ?

Il est difficile de se prononcer de manière certaine. Il est évident que les ressources d'**Alberic von Sirach** – alchimiste et magicien spécialiste de l'école de la transmutation – sont considérables. Toutefois, la fortune personnelle de l'ancienne condottiere **Mélissandre de Serpent-Rouge**, butin d'une dizaine d'années de victoires sur tous les champs de bataille du vieux monde, semble tout aussi inépuisable.

6. Où peut-on se faire soigner ou guérir ?

Nombreux sont les praticiens – médecins, barbiers et herboristes – parmi les colons. Mais peu d'entre eux font la route jusqu'à la Nouvelle Salem. Plus on s'éloigne de Port Loyal, plus il est difficile de trouver un bon spécialiste. Pour ce qui est des soins magiques, les havres des pèlerins trinitaires – petites églises fortifiées disséminées tout au long de la route Liberté – sont certainement la meilleure alternative. Ceci posé, les peuples autochtones sont loin d'être démunis en matière de soins : hommes-médecine, druides et chamanes natifs disposent eux aussi de capacités guérisseuses importantes. Mais ils ne sont pas toujours disposés à en faire bénéficier les colons – surtout quand ils sont eux-mêmes la source de certaines afflictions...

7. Où peut-on engager des mercenaires ? Des spécialistes ?

Port Loyal, Espérance et la Nouvelle Salem ne manquent pas de sicaires et de reîtres dont on peut louer les bras et les lames. La cité d'Espérance en particulier attire bon nombre d'entre eux, dame Mélissandre ayant fort à faire pour étendre et consolider « son pays » aux dépens des natifs récalcitrants. La guilde des explorateurs est aussi un des plus grands employeurs et pourvoyeurs de mercenaires. Du reste, cette organisation est susceptible d'embaucher tous ceux qui démontrent quelques connaissances et techniques utiles – laissant les traîne-savates et les bons à rien se débrouiller. Être dans les petits papiers de la guilde permet ainsi de trouver facilement la bonne personne pour le bon travail. On murmure aussi que **la Fraternité vagabonde**, une fameuse bande criminelle du vieux monde, a déjà mis le pied sur le continent. Ses membres disposent de compétences affûtées dans de nombreux domaines, criminels ou non, pour peu qu'on trouve à qui s'adresser.

8. Où peut-on trouver une bibliothèque ou des savants ?

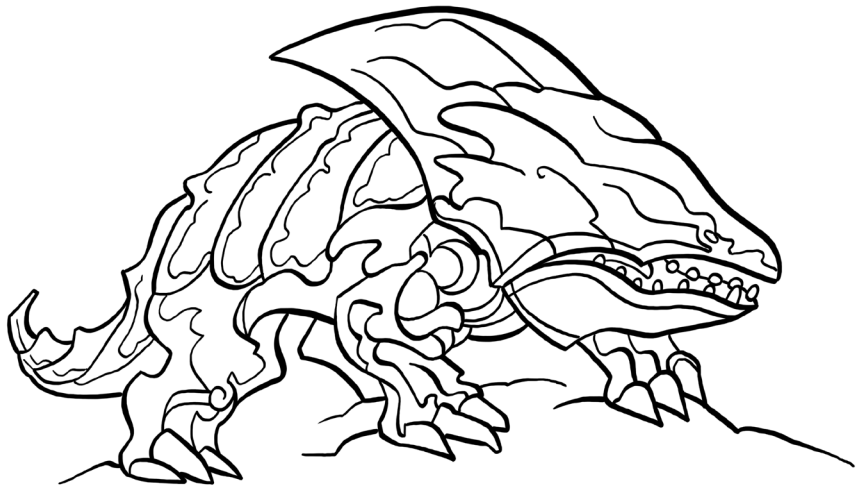
Ce sont les prêtres-archivistes des dieux de l'Empyrion qui disposent des meilleures ressources et des bibliothèques les mieux garnies – y compris plusieurs presses qui éditent pamphlets et livres religieux. De plus, nombreux sont les nantis qui ont effectué la traversée avec leurs bibliothèques personnelles, souvent incomplètes mais très spécialisées. Il se murmure d'ailleurs que la bibliothèque magique de von Sirach est d'une richesse unique au monde... mais personne n'y a jamais eu accès.

9. Quelle est la meilleure taverne du coin ? La plus tranquille ? La plus discrète ?

Il est difficile de citer un établissement en particulier sur cet immense continent. Les tavernes et tripots de Port Loyal sont dangereux et mal fréquentés, mais les affaires sont florissantes. Ceux d'Espérance sont beaucoup plus calmes, tranquilles et soignés, grâce à la poigne de fer de dame Mélissandre. Ailleurs, il existe une multitude de comptoirs, de relais, de cantines, tout au long de la route, avec leurs habitués et leurs visiteurs de passage – et c'est à chacun de se faire une opinion.

10. Quelles sont les lois des marches de l'ouest ? Qui les décide ? Qui les applique ?

Chaque ville, chaque communauté est indépendante et les codes de loi, souvent inspirés du vieux monde, peuvent changer selon les puissances locales ou même à la tête du client. La justice est souvent l'affaire d'un shérif nommé par la ville et d'un juge élu par les locaux – quand ce n'est pas le juge Lynch qui conduit un groupe de citoyens concernés...



11. Y a-t-il un moyen de se faire un peu d'argent facile dans la région ? Quel est le moyen le plus rapide de vraiment faire fortune ? Et où aller pour un conseil économique ou financier ?

Le nouveau continent est une terre d'opportunités. Tout le monde a sa chance. Toute entreprise peut trouver une justification morale, plus ou moins. Il y a de nouvelles terres à cultiver, des ressources à découvrir et à exploiter, des trésors à découvrir et à emporter, des ruines d'un autre âge à explorer... Les colons qui s'élancent vers l'ouest appartiennent à l'une ou l'autre de deux catégories. Il y a ceux qui foncent, tentent de se trouver au bon endroit au bon moment, forcent leur chance, prennent des risques, construisent une vie nouvelle. Et il y a ceux qui pensent plus rentable de dépouiller les précédents. C'est une terre sauvage, pleine de hors-la-loi, d'escrocs, d'usuriers, de racketteurs et de spéculateurs. L'une des plus puissantes des banques du vieux monde, **Télézar Frères**, a ouvert une factorerie et une succursale à Espérance. Entre ces requins et la guilde des explorateurs, la Fraternité Vagabonde est loin d'être la menace la plus prégnante pour l'honnête homme.

12. Y a-t-il des sociétés secrètes, des clubs privés ou autres cercles d'élite qu'on peut tenter de rejoindre ?

Il existe une multitude de cénacles, sectes et autres sociétés plus ou moins secrètes qui sont arrivées sur le nouveau monde avec les colons. Mais très peu possèdent un pouvoir ou une influence notable. Les exceptions sont au nombre de trois : la **Fraternité Vagabonde**, une société criminelle d'élite, le **cercle intérieur de la guilde des explorateurs**, proche de von Sirach, et l'**ordre des moines-soldats trinitaires**, unis par une discipline et une vision commune qui en fait, peut-être, la première puissance des marches de l'ouest.

13. Quelles sont les créatures les plus dangereuses de la région ?

Les six derniers Grands Monstres... Et probablement Alberic von Sirach.

Lieux incontournables

Espérance. La grande cité a été fondée par les pèlerins trinitaires sur la rivière Passion, à la faveur d'un petit archipel facilitant le passage à travers le très large cours d'eau. Lors des premières guerres orques, il devint difficile pour les moines-soldats de protéger l'endroit tout en couvrant la route Liberté. Ils engagèrent alors une capitaine mercenaire venue du vieux monde, Mélissandre de Serpent-Rouge. Vingt ans plus tard, cette dernière est devenue de facto la dirigeante de la florissante communauté. Elle maintient impitoyablement l'ordre dans la région – les seules peines appliquées aux fauteurs de troubles sont la mort ou l'exil. Espérance se développe, chaque jour plus grande – de beaux bâtiments en brique au centre et un océan de tentes et de cabanes tout autour. Toutefois, Espérance est aussi devenue une interface bien pratique entre les colons et les autochtones. Les tribus orques voisines y viennent commercer ; certains marchands y maintiennent une ligne de ravitaillement vers quelques comptoirs isolés en plein milieu du sauvage. Cela ne va pas sans problèmes : Mélissandre et ses lieutenants restent violemment xénophobes et n'encouragent guère ces échanges pacifiques.

Port Loyal. C'est à Port Loyal que les premiers colons trinitaires débarquèrent sur le nouveau continent. S'ils s'employèrent rapidement à ouvrir la route Liberté vers le but ultime de leur voyage, la Nouvelle Salem, il leur fallut néanmoins développer ce mouillage et le transformer en port, à même d'accueillir les dizaines de navires qui viendraient par la suite. D'autres colons, attirés par les promesses de richesse des marches de l'ouest, arrivèrent plus tard et la très grande majorité d'entre eux, soudain effrayés par les espaces inconnus à découvrir, s'entassèrent là. La ville devint un dédale de cabanes, un espace violent, insoumis, dangereux. Les Trinitaires ne s'occupent guère que de protéger leurs biens et leurs propres colons – Port Loyal n'est pas une fin en soi, seulement un accès à la Terre Promise. L'arrivée de la guilde des explorateurs et d'Alberic von Sirach n'a guère amélioré la situation : ce sont simplement des prédateurs plus gros, plus violents et plus redoutables.

Sur la carte, il y a plein de lieux qui sont nommés, mais pas décrits. C'est normal : c'est tout pour vous. On a bien quelques idées de ce qu'on pourrait y mettre, mais ça nous semble plus intéressant de vous laisser un peu d'espace pour vos propres créations.

La route Liberté. La route Liberté s'étend sur plus de quatre mille kilomètres à travers d'immenses territoires sauvages. Ce n'est une route qu'au sens où les guides des caravanes et des convois connaissent les repères importants et les grandes directions – il n'y a guère de traces au sol, même pas une piste vaguement imprimée par le temps. Entre Port Loyal et Espérance, c'est un territoire vallonné, parfois abrupt au nord des montagnes. Au-delà d'Espérance, c'est une plaine infinie, morne, – un ciel omniprésent et rien pour rompre la terrible monotonie de la marche. Et partout des dangers, des menaces. Et puis les querelles inévitables entre membres d'un même convoi, et les vols, les bagarres, les meurtres. Et les violences entre les trinitaires exaltés, les colons et les membres de la guilde des explorateurs qui ne s'entendent sur rien.

Le Mont Plume Blanche. Depuis Espérance, on aperçoit parfois au sud-est un mince panache de fumée blanche qui marque le ciel. Ce sont les cendres volcaniques qui se dégagent du cratère d'une immense montagne isolée. Peu de colons s'y sont déjà rendus, mais c'est un lieu sacré pour les autochtones – un passage vers l'inframonde et une voie vers le surmonde. Les natifs voyagent jusqu'à ses pentes pour déposer les corps de leurs grands chefs et chamanes, accompagnés de leurs plus belles possessions. Les cadavres sont simplement placés dans de petites cabanes rondes en pierres sèches et s'y momifient tranquillement. Certains cadres de la guilde des explorateurs commencent à réfléchir à l'organisation d'une expédition destinée à piller les richesses qui s'accumulent là depuis des millénaires.

LES RUINES

À travers toutes les marches de l'ouest, des jungles au sud du Golfe de l'or jusqu'au-delà du lac mineur au nord, et d'une côte à l'autre, on trouve les ruines d'étranges bâtiments élevés par un peuple et une culture inconnue. Ces monuments se présentent sous la forme de citadelles effondrées, de grands monolithes gravés ou d'impressionnantes pyramides à base carrée. Ces terribles vestiges sont souvent couverts de statues de pierre affreuses, tourmentées, représentant des aberrations et des chimères très détaillées. La plupart de ces temples et palais oubliés sont vides – quelques grandes salles aux murs sculptés de motifs horribles. On raconte que d'autres, rares, contiennent encore des trésors anciens. Mais il est toujours dangereux de passer la nuit à proximité et les autochtones s'en tiennent respectueusement à l'écart. À l'inverse, les meutes Wendigos semblent irrésistiblement attirées par ces ruines et s'installent très souvent dans leur immédiate proximité... Ce qui rend ces endroits encore plus dangereux.

Les Grands Monstres

Les marches de l'ouest sont le domaine de neuf terribles créatures, des monstres d'épiques proportions. Les autochtones les vénèrent, les craignent ou les évitent depuis longtemps. Les colons, pour leur part, n'ont pas encore tous pris la mesure de la puissance, de l'influence et de la nature de ces bêtes uniques.

Toutefois, Rijk, le vieux chasseur venu de l'ancien monde, a entrepris de traquer et de tuer ces créatures. Déjà, trois sont tombées – et les conséquences de leur disparition transforment le nouveau territoire.

La Mère des Visions. Cet immense dragon-tortue vit dans les lacs majeurs et les grandes rivières du pays. Elle détruit les villages et les communautés qui s'installent sur les berges de ses domaines – à l'exception d'Espérance qu'elle n'a encore jamais attaquée. Toutefois, c'est une bête placide et douce quand on parvient à l'approcher et, pour peu qu'on y mette les formes, elle accepte parfois de révéler les augures qu'elle reçoit.

Le Héraut des Cendres. Au cœur du désert chromatique vit un seigneur élémentaire de feu, une énorme colonne de flammes qui joint la terre et le ciel, tournoyant, dansant et chantant pour lui-même, éternellement perdu dans une profonde rêverie intérieure. Tout autour, le désert s'étend, ses sables colorés formant des motifs changeant avec les tourbillons de chaleur du Héraut. Chaque année, chaque décennie, le désert conquiert un peu plus de territoire, tandis que l'élémentaire gagne en puissance.

Le Tisseur de nuage. Un immense oiseau-tonnerre parcourait les cieux des marches de l'ouest, d'une chaîne de montagnes à l'autre, d'est en ouest. Jusqu'à ce que Rijk le tue. Son apparition annonçait infortune et malheurs aux communautés qu'il survolait, mais depuis sa mort, ce sont tous les territoires sous son contrôle qui vivent dans la peur. Les tornades et les grandes tempêtes de poussière se multiplient, chaque année plus dévastatrices et imprévisibles.

L'homme-Aube. L'Homme-Aube était un arbre marcheur d'une taille phénoménale, plus grand que les plus grands des séquoias des forêts de l'Aube. Dans les légendes autochtones, il était le premier marcheur, le créateur des peuples, l'être le plus vieux du monde. Cela n'a pas empêché Rijk de l'abattre, de faire tomber son grand corps ligneux et de le débiter en planches. Depuis, cependant, les tremblements de terre et les glissements de terrain sont plus nombreux et plus violents sur la côte ouest.

La Grande Mâchoire. Sur le territoire des Orques vit la plus rusée et la plus grosse de toutes les Bulettes. Crainte et vénérée aussi bien par les Orques que par les Goliaths du nord-ouest, la Grande Mâchoire est une bête vicieuse et mauvaise que Rijk tente de piéger depuis longtemps. À chaque solstice, le chef des Goliaths doit passer une nuit sur son territoire pour prouver sa force et sa valeur. La plupart du temps, la Grande Mâchoire ne se montre même pas ; mais en quelques occasions, le Goliath y a perdu un œil et gagné quelques belles cicatrices.

La Rumeur du Chaos. On trouve encore, ici et là, au pied des montagnes, d'anciennes structures hexagonales à demi pétrifiées. Ce sont les vestiges des grands nids de guêpes géantes que Rijk a éradiquées en tuant la Reine. Aujourd'hui, un silence assourdissant s'est emparé des piémonts. Les guêpes étaient un voisin difficile pour les populations – elles tuaient, empoisonnaient, enlevaient parfois bétail ou personnes – mais maintenant qu'elles ne sont plus, d'autres insectes géants prolifèrent : ignobles mouches porteuses de maladies, scolopendres toujours affamées...

Le Seigneur des Mille Yeux. Sur les plateaux des collines d'argent vit un Ettercap géant qui règne en seigneur incontesté sous le soleil du sud. Sa cour est composée de milliers d'araignées de toutes tailles et de toutes variétés – grandes lycoses chasseuses bondissantes, araignées géantes aux toiles immenses, araignées de phase discrètes et mortelles... Son armée silencieuse veille sans repos à travers tout le continent et il sait tout ce qui s'y passe...

Le Maître des Songes. Le long de la côte ouest et du golfe de l'or, une Aboleth colossale a établi son domaine terrestre. Elle maintient une armée d'esclaves dans un rêve éveillé permanent. Ils lui construisent une immense cité souterraine d'or et de joyaux. Nombreux sont les aventuriers qui ont cherché cette cité perdue, mais tous travaillent désormais à son érection.

Et, bien sûr, il y a **la Mort Bleue**...

Figures importantes

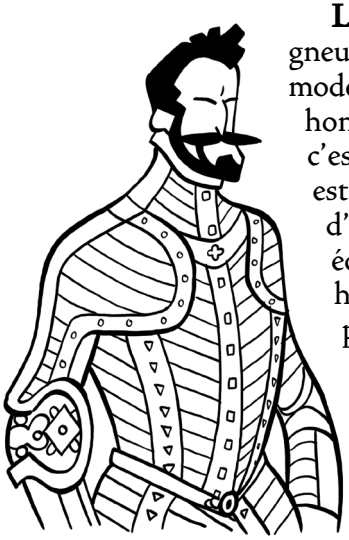
Dans l'imaginaire populaire, il existe toujours des personnes plus grandes que nature, dont les exploits ou la vie personnelle concernent tout un chacun. Les rumeurs s'emparent de leurs faits et gestes, les détournent, les amplifient – jusqu'à ce que la légende dépasse la réalité. Voici les figures du Nouveau Monde !

Le magicien. Alberic von Sirach est le maître de la guilde des explorateurs. C'est l'homme le plus riche et, peut-être, le plus puissant, politiquement, dans les marches de l'ouest. On dit que rien ne se fait sans son accord, pas même la construction de la Nouvelle Salem. À cause, peut-être, d'anciennes affaires non résolues sur le vieux monde, Alberich est perpétuellement préoccupé par Barabas le voleur. Il dépense des sommes considérables pour activer des agents dans toutes les marches et paye des primes faramineuses pour la moindre information. Sans succès pour le moment et sa fureur et son inquiétude semblent augmenter avec le temps...

La prêtresse. Yeleen est une vieille dame maintenant, mais elle fut parmi les premiers pèlerins à débarquer sur les plages de ce qui deviendrait Port Loyal il y a cinquante ans. Et elle peut certainement encore contrer les prétentions de von Sirach. Elle passe de plus en plus de temps en méditation et en étude et délègue l'essentiel de ses tâches. Toutefois, qu'on ne s'y trompe pas : son esprit reste agile et parfaitement informé de tout ce qui concerne le destin de sa congrégation.

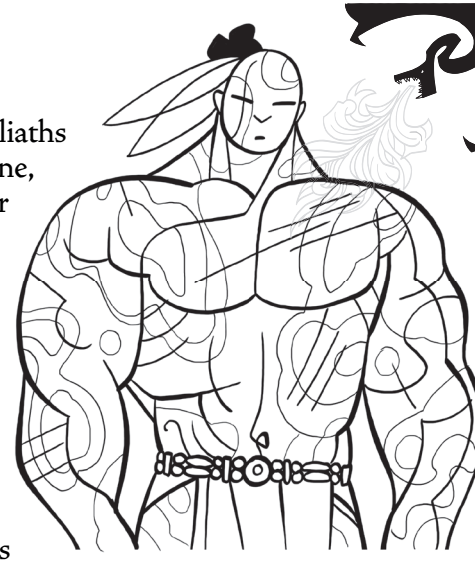
La guerrière. Mélissandre de Serpent-Rouge faisait partie des meilleures stratèges et tacticiens de l'ancien monde. Capitaine mercenaire de premier plan, on ne sait exactement ce qui la poussa à venir s'installer dans les marches de l'ouest, mais chacun s'accorde à penser qu'il s'agit d'une tragédie personnelle. Aujourd'hui, Mélissandre est la dirigeante d'Espérance et, petit à petit, décision après décision, elle est en train de bâtir un véritable domaine à sa mesure – aussi fonctionnel et efficace qu'elle-même.

Le Voleur. Tout le monde pense que le chef de la Fraternité Vagabonde est un homme – mais cela fait bien longtemps que celui-ci a laissé sa place à son apprentie, disciple et amie, **Véronique des Ides**. La jeune femme continue à agir à travers d'innombrables fausses identités et conserve le nom de son mentor, **Barabas**. C'est ce nom qui est connu de tous, c'est lui que les agents de Von Sirach guettent sans trêve ni repos. Véronique parcourt les marches de l'ouest à la recherche des plus grands trésors, mais personne ne sait au juste ce qui la motive – sans doute pas l'argent, elle est déjà richissime (elle rachète d'ailleurs en sous-main toutes les parts de la guilde des explorateurs qu'elle peut trouver).



Le Paladin. Landerich de la Foudre est un seigneur, un prince parmi les hommes – non par sa naissance, modeste et effacée, mais par ses actes, sa miséricorde, son honneur et son courage. On dit qu'il n'a nul défaut, mais c'est surtout qu'il les combat chaque jour qui passe. Il est possible qu'aucun homme n'ait jamais été aussi près d'atteindre l'idéal des paladins, pourtant la perfection échappe chaque jour à Landerich, car il doit aussi rester humain et inflexible pour protéger tous ceux qui se placent sous son étendard trinitaire.

Le Rôdeur. Rijk du vieux monde est un solitaire – ce qui ne l'empêche pas de s'entourer d'un équipage de chasse conséquent à chaque fois qu'il se lance sur les traces d'une créature fabuleuse qu'il souhaite abattre. Nul ne sait ce qui motive ses tueries – rien peut-être sinon la fièvre de la chasse et le goût du sang, à moins qu'il ne s'agisse d'un désir de mourir jamais assouvi, faute d'un adversaire à sa mesure. Rijk est cruel, égoïste, buveur, trousseur – presque l'antithèse d'un Landerich. Il ne serait pas étonnant que ces deux hommes se détestent ; pourtant, quelque ancienne histoire semble encore les lier et les rapprocher.



Le Barbare. Coyol est le chef des Goliaths du nouveau monde. Couturé, balafré, borgne, Coyol doit affronter le monde entier pour protéger les peuples natifs. Il se bat contre les esprits du surmonde, les démons de l'inframonde et les bêtes naturelles et surnaturelles qui parcourent ses territoires. C'est le plus souvent un combat symbolique – il préfère défaire et soumettre ses adversaires plutôt que de les tuer. Mais c'est aussi un combat intérieur : Coyol est marqué par la Rage, une terrifiante furie meurtrière aussi dangereuse pour ses adversaires que pour ses alliés et qu'il maîtrise avec peine. C'est le prix qu'il accepte de payer pour être le champion des Goliaths, des Elfes, des Yonas, des Lutins et des Orques dans ce monde bouleversé.

Le Druide. L'Orque **Béyélébal** est le « grand prêtre » du Taakeya, le grand intercesseur entre les Trois Pays. C'est un sage et un juge qui recherche constamment l'équilibre et les solutions diplomatiques. Comme ses prédécesseurs, il est le garant de l'harmonie entre les cinq peuples natifs, le tisseur des alliances entre les clans. L'arrivée des envahisseurs du vieux monde a compliqué sa tâche : les colons ne respectent rien. Ils chassent les génies de la nature, détruisent les esprits, corrompent les frontières naturelles entre les Trois Pays. Pour autant, Béyélébal est bien décidé à trouver de nouvelles voies pour amener les étrangers à accepter la paix nécessaire à la survie de tous. Cela risque d'être d'autant plus compliqué que Béyélébal est un « être à deux esprits » : né femme il s'habille et se comporte en tout point comme un homme. Cet état de fait, considéré comme normal chez les natifs, est très mal appréhendé par la plupart des colons et rejeté en bloc par les fidèles trinitaires, pour qui la division sexuelle des tâches et des responsabilités relève de l'harmonie cosmique.

Les Marcheurs rouges. Sortant des grandes falaises de grès rouge bordant le désert chromatique, les Marcheurs rouges sont d'étranges créatures de pierre, qui vagabondent et errent sans but à travers tout le sud du continent. Agressifs et furieux, ils attaquent aveuglément toutes les créatures vivantes qui croisent leur chemin. Les peuples natifs croient que ce sont des esprits de colère incarnés et que rien, sinon la violence, ne peut les calmer. Aussi continuent-ils d'errer jusqu'à ce qu'ils soient détruits, érodés par les chocs et les combats.

Marcheur Rouge
4 DV (d8) Att. 15 Déf. 15
18 PV, 1 attaque (d10 de dégâts)
C.Spé. : Carapace, Frénésie

Les meutes Wendigos. Entre tous les dangers des marches de l'ouest, croiser la route d'une bande de maraudeurs wendigos est probablement la perspective la plus terrifiante. Les prisonniers de ces hommes-bêtes d'une violence et d'une cruauté sans limites ont très vite fait de réclamer la mort en hurlant... Et ne l'obtiendront que de nombreuses heures plus tard, tristes jouets mutilés, avant de servir de repas et de trophées. Certains Wendigos naissent avec la bénédiction de ces puissances aberrantes qu'ils vénèrent et qui règnent dans les angles morts de la Création. Plus grands, plus forts ou dotés de membres supplémentaires, ces fléaux sont les champions et les mâles alpha de ce peuple innommable. D'autres sont capables d'entendre les murmures de leurs seigneurs de cauchemar et ordonnent en leur nom, à la fois chamanes et chefs de guerre.

Chasseur Wendigo
1 DV (d8) Att. 13 Déf. 12
5 PV, 1 attaque (d8 de dégâts)
C.Spé. : Horde, Éventration

Mutant Wendigo (transformations mineures)
2 DV (d8) Att. 14 Déf. 13
9 PV, 1 attaque (d8 de dégâts)
C.Spé. : Balayage, Horde, Éventration

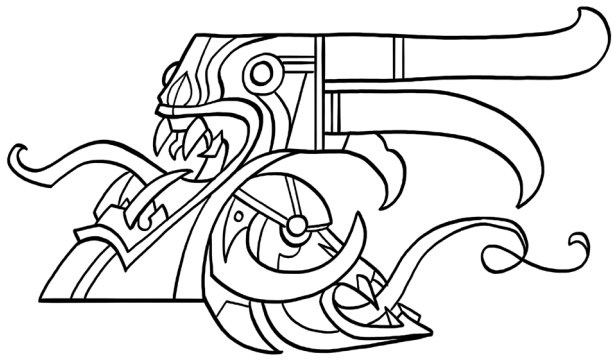
Monstre Wendigo (transformations majeures)
3 DV (d8) Att. 15 Déf. 14
14 PV, 1 attaque (d10 de dégâts)
C.Spé. : Balayage, Éventration, Vengeance acide

Les Ombres morbides. Le feu connaît ses propres lois sur le nouveau monde et la plus terrible est la malédiction de la non-mort. Les cendres d'un corps incinéré ont de grandes chances de capturer et étouffer l'âme du défunt, créant ainsi une ombre mort-vivante, enragée et hurlante. C'est la principale raison pour laquelle le Taakeya interdit la crémation des cadavres : un cheminement paisible vers l'inframonde exige que les flammes soient tenues à l'écart. Les ombres morbides des marches de l'ouest ne sont toutefois pas définitivement hostiles aux vivants : des paroles d'apaisement et de respect accompagnées d'un rituel d'offrande peuvent calmer temporairement une ombre solitaire. Il est d'autant plus difficile d'effectuer cette négociation que les ombres sont nombreuses : les âmes damnées se nourrissent de leur colère mutuelle.

(Les caractéristiques des ombres morbides sont présentes dans le bestiaire de CdO)

L'eau vivante. Le phénomène de l'eau vivante est l'un des plus terrifiants pour les colons. Il peut arriver que s'abreuver à une source d'eau – qu'il s'agisse d'un cours d'eau, d'une fontaine ou d'une mare – puisse entraîner la mort. L'eau est « vivante » et s'empare du corps de la bête ou de la personne. Après quelques dizaines de minutes de souffrances terribles, chairs et os se délitent subitement et ne laissent qu'une flaque de liquide immonde. Les autochtones se protègent de ce phénomène par une vigilance constante, mais les accidents arrivent encore. L'eau vivante est en réalité une espèce particulièrement sournoise de vase, parente du cube gélatineux et de la gelée ocre, ayant pris l'habitude de guetter ses proies, tapie au bord des lacs et des cours d'eau.

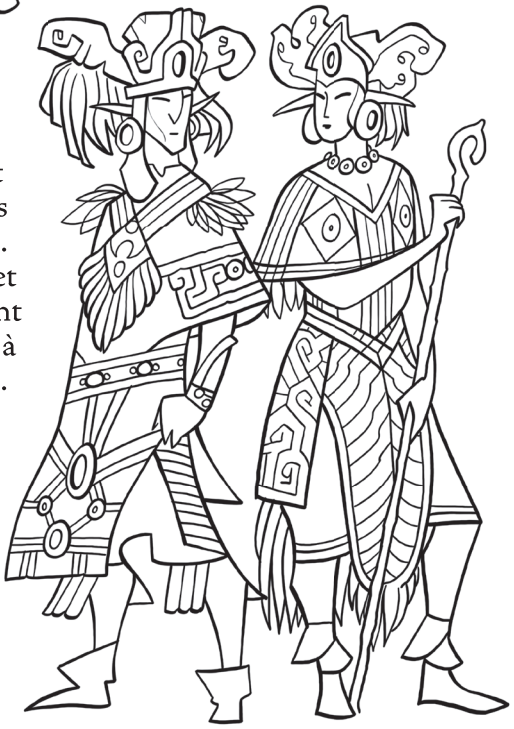
Eau vivante
Jet standard (avec l'avantage si on sait quoi guetter) pour repérer les anomalies dans l'eau.
2D8 points de dégâts en cas d'ingestion.



Peuples natifs

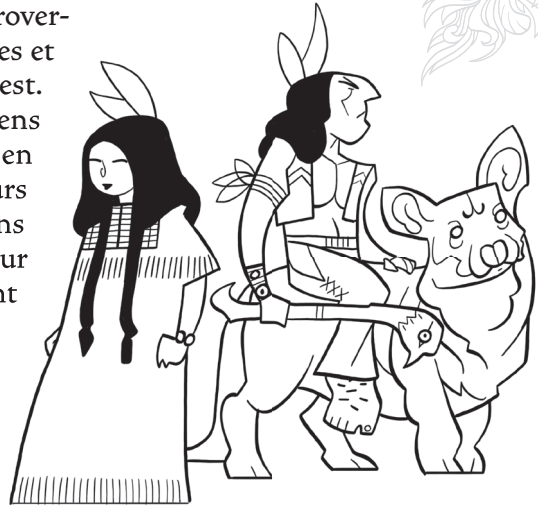
Les marches de l'ouest sont plurielles, riches de centaines de tribus non humaines. Les peuples féeriques les plus nombreux, et de loin, sont :

Les orques. Les tribus à peau verte sont l'antagoniste naturel des colons, à cause de leur culture traditionnelle, profondément martiale. C'est grâce à cela qu'ils ont pu conserver le contrôle de la majorité de leurs terres ancestrales. La perspective d'une union des clans orques donne des cauchemars à bon nombre de dirigeants humains ou nains.



Les elfes. Les tribus elfes sont sans doute celles qui ont le plus souffert au cours du siècle écoulé. Leurs tentatives de conciliation et d'apaisement se sont trop souvent heurtées à l'ethnocentrisme ou à la duplicité criminelle des colons. Le peuple-aux-yeux-de-lune est désormais acculé et décidé à demander l'aide des autres natifs pour sauvegarder ce qui peut encore l'être.

Les lutins. Ces petits humanoïdes aux pieds poilus et à l'appétit proverbial sont les plus grands nomades et voyageurs des marches de l'ouest. Chevauchant de puissants chiens de monte, les lutins se déplacent en clans matriarcaux partout ou leurs grands troupeaux de moutons pourront trouver à se nourrir. Pour l'instant les lutins ont évité autant que faire se peut de se frotter aux humains et aux nains mais, un jour, un clan en déplacement va se heurter à une clôture érigée par des colons... Et là les choses risquent de s'envenimer rapidement.



Les goliaths. Sans aucun doute le peuple natif le plus puissant physiquement, les goliaths ont réussi à faire valoir leurs droits ancestraux par la seule menace latente qu'ils représentent : aucune colonie ne se sent encore assez en confiance pour enclencher un rapport de force avec une culture de chasseurs et de lutteurs dont les plus petits représentants dépassent tranquillement les deux mètres. Cela viendra sans aucun doute et les goliaths risquent bien de payer très cher leur tranquille assurance.

Les yonas. La culture des hommes-ours est scindée en deux branches bien distinctes. D'un côté, les yonas bruns, peuple des collines et des forêts ; de l'autre les yonas noirs, habitants des hautes montagnes. Les noirs ne se sentent pas, pour le moment, concernés par la colonisation et se sont contentés de « raccompagner vers la sortie » les groupes de trappeurs et mineurs nains découverts sur leur territoire. Ils n'ont pas réalisé que ceux-ci reviendraient : plus nombreux, mieux armés. Les bruns, quant à eux, ont une conscience aiguë du problème et sont les premiers à avoir entendu l'appel au secours des clans elfiques : ces puissants ursidés sont désormais sur le sentier de la guerre.

D'autres peuples non humains vivent dans le domaine des Neuf : sans même parler des terrifiantes meutes Wendigos on peut ainsi mentionner au moins une puissante tribu de centaures dans le sud, non loin des collines d'argent, et un farouche clan de dryades, descendantes du grand Marcheur, dans les forêts de l'Aube.

Peaux tannées contre pierres taillées.

Les peuples originaires des marches de l'ouest partagent une vision du monde basée sur l'équilibre, l'équité et la modération. Le plus souvent chasseurs-cueilleurs, ils vivent de peu, « empruntent » au monde qui les entoure et s'efforcent de ne jamais brusquer les choses. Les concepts et techniques importés par les hommes et les nains du vieux monde comme le bâti en dur, les machines-outils ou la propriété privée les dépassent complètement. Cette divergence fondamentale est au cœur des méfiances et des colères : colons et autochtones peuvent toujours essayer de s'écouter, il est infiniment rare qu'ils arrivent à s'entendre.

Événements de Considérable Importance

Voici quatre histoires qui se sont passées, se passent ou vont se passer dans les marches de l'ouest, selon ce que le meneur de jeu veut en faire. Il peut s'agir de simples informations périphériques ou de véritables cadres de campagne à exploiter.

La guerre de succession elfe. D'aucuns présument qu'Icagiya, la Lame du Désordre, est à l'origine de ces événements. Alors que les passations de pouvoirs se déroulent généralement bien chez les Elfes, sous la supervision des chamanes et des druides, cette fois-ci, tout part de travers. La fille bâtarde du chef de l'une des plus grandes tribus n'accepte pas que le titre revienne à l'un de ses frères – reconnaissons qu'elle est bien plus compétente et capable que lui : elle fut le bras droit de son père durant de nombreuses années tandis que l'héritier se contentait d'aller courir les plaines en attendant son tour. Néanmoins ce fier guerrier est soutenu par suffisamment de braves et de chasseurs pour garantir ses droits naturels : les escarmouches se multiplient donc entre loyalistes et contestataires. Déterminée à aller jusqu'au bout, la rebelle commence à chercher des appuis auprès des colons et notamment en sollicitant le soutien du culte trinitaire, naturellement bienveillant envers ses prétentions.

Le grand incendie d'Espérance. Un terrible incendie se déclare dans les camps de toile et de bois des faubourgs d'Espérance. Il y a rapidement des centaines de morts et, par voie de conséquence, des groupes entiers de nouvelles ombres morbides pour traquer et harceler les vivants. La situation devient intenable ; Mélissandre perd pied, Landerich de la Foudre est absent… Est-ce que les mystiques autochtones accepteront de prêter main-forte aux colons ? Par ailleurs il se chuchote que cette catastrophe n'aurait rien d'accidentelle… Qui peut avoir ainsi intérêt à semer le chaos et l'horreur ? Et dans quel but, précisément ?

Les bataillons du vieux monde. Il fallait bien que ça arrive : les autorités du vieux monde s'intéressent soudainement aux richesses que la guilde des explorateurs semble générer. Il est temps que tous ces colons, trinitaires ou non, rentrent dans le bercail des vieilles puissances continentales. Des dizaines de bataillons de soldats et de prêtres de l'Empyrion débarquent donc au nord de Port Loyal pour soumettre ces colonies par trop indépendantes…

L'appel des Sorciers. Il s'avère que les marches de l'ouest sont un nexus surnaturel de première magnitude – sinon comment expliquer la présence des neuf Grands Monstres ? C'est là que le Portail Cosmique s'ouvrira quand les étoiles s'aligneront. Depuis des mois, ils arrivent, par petits groupes, dissimulés au milieu des colons, anonymes et discrets. Ce sont les sorciers et les sorcières du vieux monde qui viennent accomplir « la Prophétie ». Progressivement, ils s'organisent, récupèrent du matériel, baratinent de futures victimes sacrificielles pour qu'elles les accompagnent et leur fassent confiance. Et ils cherchent l'endroit parfait pour conduire leur rituel...

Quelques factions discrètes et leur agenda

La Fraternité vagabonde. Parmi les grandes guildes criminelles du vieux monde, la Fraternité est la première à avoir débarqué sur le nouveau continent. Organisation séculaire disposant d'importantes ressources, elle a rapidement su délimiter son pré carré, que ce soit à Port Loyal ou à Espérance. Les choses sont plus compliquées à Nouvelle Salem, dont le milieu est sous le contrôle d'un baron du crime aussi dangereux qu'indépendant. Sur le moyen terme, un accord satisfaisant les deux partis devra être trouvé ou il risque de faire à nouveau très vilain temps dans les ruelles et les arrière-cours de la ville.

La Société de l'Étoile voilée. Au cœur de l'appel des Sorciers se trouve une petite société secrète du vieux monde. Comme tout au long de son histoire, cette secte organise les choses et attend que d'autres montent en première ligne. Ses cadres sont peu nombreux, mais décidés et capables – ce sont des maîtres de la manipulation, du subterfuge et des faux-semblants. Ils bénéficient sans aucun doute de l'appui des puissances aberrantes qui n'attendent que l'occasion propice pour se précipiter dans la dimension des hommes.

L'Alliance fantôme. L'arrivée de la foi trinitaire sur les terres de la Taakeya a eu une conséquence mystique aussi étrange qu'imprévisible : la création de l'Alliance fantôme. En effet lorsqu'un moine-soldat trinitaire meurt, il est traditionnellement incinéré pour rejoindre dans les flammes son seigneur et maître, le Chevalier. Un rituel aussi fondamental, placé directement sous le regard d'une divinité directement opposée au mal et à la non-vie ne pouvait bien évidemment pas créer une Ombre Morbide... Mais les âmes de certains moines défunts n'en sont pas moins restées captives du monde mortel, définitivement coupées de l'Inframonde.

Au fil des ans, une communauté d'une douzaine de chevaliers-fantômes s'est ainsi formée. Ces nobles esprits sont toujours imprégnés de la foi trinitaire mais ont, par la force des choses, appris à regarder différemment les règles et coutumes des marches de l'ouest. Dans le secret, ils œuvrent désormais pour apporter la paix entre natifs et colons, influençant les rêves des vivants et combattant sans relâche les puissances aberrantes... Sous leur discret patronage, une évolution syncrétique de la foi trinitaire se développe progressivement chez certains fidèles : les Trois devenant les gardiens du Taakeya. Dans cette hérésie balbutiante, la Reine est redéfinie comme arbitre du surmonde tandis que l'Intendante et le Chevalier sont garants du monde et de l'inframonde respectivement.

Artefacts mystérieux et terribles

L'écrin des secondes chances. Dans ce petit coffret de bois sculpté reposent trois parchemins, chacun d'entre eux renfermant le même sortilège bien particulier. Ce puissant rituel magique est l'œuvre du légendaire mage Prospero et le seul fait d'avoir été rédigé de sa main place chacun des parchemins dans la catégorie des pièces de collection à l'immense valeur marchande. Lancer le sortilège contenu dans chacun des trois parchemins, **le Chant du Renouveau**, implique un certain nombre de conditions. Tout d'abord il ne peut être lancé qu'à l'aube du jour le plus long de l'année. Ensuite, il convient de rassembler un certain nombre d'êtres humains adultes dans un grand cercle runique et de leur expliquer l'objet du rituel. Enfin, le lanceur de sort doit réussir un jet standard. Si le jet est réussi, chaque humain à l'intérieur du cercle vieillit aussitôt de 2d4 années. Un individu volontaire pour subir le rituel ressentira une jouissance extatique au moment où ses années lui seront dérobées. Un individu auquel le rituel est imposé subira lui une douleur indicible. À l'issue du rituel, le parchemin est détruit et le lanceur de sort rajeunit d'un an par personne comprise dans le cercle. Si le jet est un échec, le même lanceur de sort ne pourra plus jamais lancer ce sortilège, et ce, même s'il dispose d'autres parchemins. De plus, même si le jet est une réussite, un magicien souhaitant bénéficier plus d'une fois du Renouveau devra désormais effectuer son jet standard avec le désavantage.

> *Barabas et Alberic Von Sirach sont tous les deux à la recherche des parchemins. La première pour donner une seconde jeunesse à son mentor et le second pour en bénéficier lui-même. La course est intense, sans pitié – tous les coups sont permis... L'ensemble de leurs organisations respectives sont mobilisées, sans forcément savoir pourquoi, et les conséquences se font sentir à travers les marches de l'ouest comme sur le vieux monde.*

Icagiya, la lame du désordre. Cette hachette de bois-sorcier et d'obsidienne est au cœur de bon nombre de récits du domaine des Neufs. Certains chamanes l'appellent « *la faucheuse de lois* », d'autres « *le souffle du changement* ». Arme légère, elle peut être utilisée au contact ou à distance (d4 de dégâts). Utilisée comme projectile, elle revient toujours dans la main de son porteur du moment. Outil favori des dieux de la ruse et du hasard, Icagiya n'est limitée par aucune des règles habituelles s'appliquant aux armes ou aux objets magiques. Ainsi, frapper avec Icagiya ne nécessite pas de jet d'attaque : les dégâts infligés par cette arme sont automatiques. Toutefois, si la lame du désordre est utilisée conjointement avec une autre arme par un combattant utilisant un style de combat à deux mains, elle se comporte alors comme une hachette ordinaire. Icagya n'est pas non plus considérée comme un artefact légendaire : nul besoin d'un don spécifique pour en être le porteur. En revanche, elle ne saurait s'attacher trop longtemps aux pas d'un même héros : au bout de quelques aventures, elle quittera le groupe de personnages d'une manière ou d'une autre (perdue, dérobée, etc.) afin de pouvoir accompagner (et provoquer) d'autres bouleversements.