

# LA GAZETTE D' ARGOSIA

TEXTES ET ILLUSTRATIONS : John Grümph

Au programme de ce numéro :

**LES CŒURS VAILLANTS DE LA CRIQUE-EN-CROIX**  
*Une courte aventure de niveau 1 ou 2*

**NOUVELLES CLASSES DE PERSONNAGE**  
*Une aide de jeu pour Argosia de poche*

**ESCALE À NEUBOURG**  
*Un 7hex grand format pour Coeurs Vaillants et Argosia de poche*

# LES CŒURS VAILLANTS DE LA CRIQUE-EN-CROIX

Une aventure de niveau 1 ou 2 dans l'univers d'Argosia

**OÙ ?** La Crique-en-Croix est un gros village de pêcheurs sur une étroite bande de côte d'Argosia. L'arrière-pays, de belles collines boisées, devient très rapidement sauvage et les orques ne sont jamais très loin. Un peu à la sortie du village se dressent, au milieu d'une grande clairière, les bâtiments de l'Institution Sainte-Eulalie-des-Framboises pour les orphelins de l'Aventure, un orphelinat qui accueille les enfants des aventuriers et aventurières disparues.

**QUOI ?** Ce matin, le boulanger qui emmenait son pain à l'orphelinat l'a trouvé désert, en dehors de deux monstrueuses chèvres qui bêlaient dans la cour. Les enfants ont disparu. Les aventuriers qui passaient la nuit à la Crique-en-Croix sont priés de faire quelque chose ! L'orphelinat est effectivement désert. Les chèvres portent encore sur elles des fragments de robes et de bonnets : ce sont, de fait, la directrice et magicienne, Dame Palatina, et la cuisinière et gouvernante, Dame Ababilia. L'intérieur est propre, mais le réfectoire n'a pas été débarrassé du repas du soir, visiblement interrompu. Les chaises sont renversées dans la grande salle. Au moment des événements, l'institution accueillait douze enfants, de six à quatorze ans.

**QUI ?** Lambar de la Petite Braie est un aventurier expérimenté, mais parfois un peu téméraire et fantasque. Enquêtant sur les agissements d'un réseau esclavagiste orque qui parvient à enlever des gens dans les villes de la région, il s'est mis en tête de l'infiltrer en devenant lui-même un pourvoyeur d'esclave. Comme il rend régulièrement visite à Wigstan, treize ans, le fils de compagnons tombés en aventure, il a fini par lui proposer un plan audacieux : utiliser les enfants, avec leur assentiment, comme appât. Tous les enfants, l'aventure dans le sang, ont accepté. Bien entendu, pas question de mettre Dame Palatina dans la confidence. Et donc, la veille au soir, accompagné de deux orques travaillant pour ses commanditaires, il s'est introduit dans l'orphelinat au moment du repas, a fait grand-bruit, a utilisé une baguette de métamorphose pour changer les deux femmes en chèvres géantes et s'est enfui dans la nuit avec les enfants. Toutefois, il avait pris soin quelques temps auparavant de fournir à Wigstan un sac sans fond contenant des armes et tout un assortiment, très complet, de matériel d'aventure – cordes, torches, lanternes, huile, nourriture, outils et ainsi de suite.

**ET DONC ?** Malheureusement, comme on peut s'y attendre, tout ne va pas se dérouler selon les plans initiaux de Lambar. Durant deux jours et deux nuits, avec peu de sommeil (grâce à une plante hypnotique que les orques font avaler aux enfants), le petit groupe va tracer sa route vers l'intérieur des terres et les régions sauvages jusqu'à faire contact avec une caravane de trois chariots – dont un supportant une cage à esclaves – conduite par trois autres orques et une douzaine de gobelins. Lambar, espérant identifier les chefs du réseau, ne va pas être déçu – et pourtant absolument déchanter. Le chef orque éclate bientôt de rire au moment où Lambar est projeté au sol par les orques. Le chef se métamorphose soudain en un grand humain barbu tandis que Lambar pâlit : l'homme, Kened Dungobad, aujourd'hui connu sous le nom de Gueolduf, est un ancien compagnon de Lambar, celui qui a trahi leur groupe et provoqué la mort des parents de Wigstan. Tout le monde le croyait mort. C'est lui qui, sous sa double apparence, infiltre les cités humaines et traite avec les rois orques. Lambar, capturé, mis à nu, est enfermé dans la cage avec les enfants tandis que Gueolduf récupère la baguette de métamorphose.

**PENDANT CE TEMPS ?** Les aventuriers se mettent sans doute en chasse du groupe d'enfants et de leurs ravisseurs, sans rien connaître des intentions de Lambar. Il va falloir peupler les deux jours de chasse avec toutes sortes d'évènements et de jets.

---

## 1D8 PÉRIPÉTIES

---

1 Des peintures récentes sur les falaises d'un abrupt annoncent l'arrivée d'un nouveau roi orque. // *Ce dernier paraît préparer des raids à venir contre la Crique-en-Croix et la région côtière et recrute ses armées grâce à ces grandes publicités. Il va falloir avertir les autorités, mais quelle est l'urgence réelle de cette information ?*

---

2 Les aventuriers tombent sur l'un des camps où le groupe d'esclavagistes a brièvement dormi. // *Avec un bon jet de fouille ou d'observation, ils trouvent un bout de fiole en terre cuite qui sent fortement une drogue que l'on donne aux travailleurs pour les abrutir.*

---

3 Les aventuriers traversent cette sorte de frontière invisible entre les régions civilisées et le Sauvage. // *Les animaux sont tout de suite plus sauvages, plus agressifs, ayant moins peur des hommes. Les plantes venimeuses sont plus nombreuses aussi. Des totems orques et gobelins se dressent ici et là. Des créatures étranges apparaissent sur les crêtes. Vont-elles attaquer ou seulement vaquer à leurs occupations.*

---

4 Les ruines d'anciennes habitations humaines – une villa antique peut-être – émergent des arbres. // *Faut-il la fouiller au cas où ? Quelles créatures s'y terrent ? Quelles pièges renferment-elles ?*

---

5 Les terres sauvages sont pleines de gobelins. // *Forcément, à un moment donné, si les aventuriers foirent leurs jets de discrétion, ils tombent dans une embuscade, à moins que ça soit eux qui surprennent une patrouille de gobelins.*

---

6 Même dans ces zones frontalières, on continue à trouver une occupation humaine – même si ces chasseurs/trappeurs/bucherons sont eux-mêmes à moitié sauvages. // *Trois frères, leurs femmes et leurs enfants vivent dans les bois. Ils ont entendu parler d'esclavagistes orques sous la direction d'un nommé Gueolduf. Très bien payé (et d'avance, pour laisser l'argent à sa femme), l'un des frères accepte de guider les aventuriers et de les aider à suivre la piste des enfants.*

---

7 Sur un lieu de pause des poursuivis, les aventuriers trouvent une sorte de bout de machin tissé par l'un des enfants. // *En vérité, il s'agit d'un message secret, à base de nœuds réalisé avec quelques fils de vêtements, selon une ancienne technique d'aventure, presque oubliée. Le message dit « Les Cœurs-Vaillants contre les orques ! Dans ton cul Guéodu ! »*

---

8 Une bourrasque de vents magiques en provenance du Typhon balaie la zone où les aventuriers voyagent. // *Tous les sorts, prières et enchantements en cours sont immédiatement interrompus ; les lanceurs de sorts perdent leurs capacités jusqu'au prochain repos ; tous les aventuriers doivent réussir un jet de sauvegarde ou perdre un point d'aventure.*

---

**OUI MAIS ?** À un moment, il va falloir que les bouts de l'intrigue se touchent.

⊗ Ne pas oublier de rappeler aux personnages que cinq orques et douze gobelins, c'est vraiment, vraiment beaucoup pour un groupe d'aventuriers niveau 1 ou 2.

⊗ Les aventuriers peuvent arriver à temps pour assister depuis une crête boisée, à quelques centaines de mètres du convoi, à la capture de Lambar – comme ils n'ont pas les clefs de compréhension, ça devrait leur faire bizarre.

⊗ S'ils arrivent plus tard, en pleine nuit, ils peuvent tomber sur un convoi en état d'alerte. Les prisonniers se sont échappés (grâce au matériel dans le sac sans fond, bien sûr). Quelques gobelins ont commencé à se lancer à la poursuite des fuyards et les orques s'organisent plus méthodiquement.

⊗ La meilleure solution est peut-être la suivante : c'est nuit de tempête. Un énorme orage arrive et il faut se mettre à l'abri. Les aventuriers peuvent penser qu'ils trouveront une caverne ou un sursaut rocheux au pied des hautes falaises à flanc de colline qu'ils ont aperçu. C'est cette même nuit que Lambar et les enfants s'échappent. Lambar, pour sa part, sait qu'il existe des ruines à cet endroit où trouver refuge. Les deux groupes se tombent dessus en pleine forêt – avec tout ce que ça peut supposer de quiproquo tandis que les orques sont en chasse non loin derrière. Tous les enfants sont armés et on peut lire une grande détermination dans leurs yeux, même chez les plus petits (mais aussi une immense fatigue ! Les petiots sont au bout de leurs forces).

**OH, UNE RUINE À EXPLORER !** Pour terminer cette aventure (et en attendant que les aventuriers aident Lambar à traquer son ancien compagnon pour mettre un terme à l'existence du réseau d'esclavagistes), il reste à explorer un petit donjon, en l'occurrence les ruines abandonnées d'un vieux temple dédié à la déesse du sauvage.

1. Au pied d'une haute falaise à flanc de colline s'ouvre une petite grotte à ouverture en lentille. Son linteau est décoré de motifs monstrueux sculptés dans la roche selon une mode archaïque. Dans le fond de la grotte, on trouve une ouverture creusée dans la roche. L'endroit est parfois fréquenté par des animaux sauvages – loups, ours et ainsi de suite – et on y trouve des ossements de cerfs, d'antilopes et d'autres bêtes des bois.

2. Un escalier sinueux, abrupt et étroit a été taillé dans la roche. Ses marches irrégulières sont casse-pattes et il est aisé d'y glisser et de tomber. Il est probable que des enfants vont se faire mal au genou surtout si la luminosité n'est pas assurée. Les murs sont couverts de peintures rupestres hobgobelines.

3. Cette caverne naturelle possède de belles draperies de concrétions qui coulent sur les murs. Dans l'obscurité, les aventuriers aperçoivent des points lumineux rougeâtres qui se déplacent lentement. L'endroit est le repaire d'une demi-douzaine de scarabées géants de feu (parfois nourris par les habitants des salles 6 à 9). Ils sont assez territoriaux, mais il n'est pas difficile de les écarter du chemin pour les contraindre dans un espace le long des murs.

4. Encore une caverne naturelle, mais des cathédres ont été creusées dans la pierre le long d'un mur et accueille les squelettes de seigneurs hobgobelins avec tout leur matériel et leurs richesses funéraires – le tout pris dans des nappes de concrétion. L'endroit est inquiétant, mais les squelettes sont inertes et leurs propriétaires bel et bien décédés.

5. Cette immense salle était jadis le cœur du temple à la déesse. Il est constitué de deux parties : (a) la travée et (b) le chœur. La travée artificielle a été creusée dans la roche. Ses murs sont sculptés et peints – les figures monstrueuses semblent se mouvoir à la lueur des roches et terrifient les enfants. Le chœur est une immense ogive naturelle de plus de dix mètres de hauteur au plafond de cristal. L'autel supporte une immense statue – façon venus antique, avec trois yeux, une épée à la main et un oiseau posé sur l'épaule. C'est apparemment la figure d'un culte syncrétique associant les déesses du sauvage, de la bataille et de la magie. Très étrange. Sur l'autel, sous des linges poussiéreux, sont alignés trois objets culturels en or : un torque, un petit bouclier frappé de dix étoiles et une sorte de faucille gravée de motifs géométriques. Les objets possèdent une faible aura magique, mais ne semblent pas magiques eux-mêmes. Faut-il expliquer ici qu'il serait sans doute déconseillé de s'en emparer ?

**NOTE :** *Les pièces 6 à 9 sont le domaine d'un clan de pixies – de minuscules fées qui ont installé un village complet, avec toutes les commodités dans ces quatre pièces. La manière dont les pixies réagissent dépend forcément des aventuriers, mais les enfants sont un argument de poids pour obtenir leur aide. Tout va se jouer à la négociation et à la diplomatie.*

**PIXIES.** *Pénibles petites créatures féeriques territoriales et mesquines. Invisibles, elles harcassent de tours pendables tous ceux qui traversent leurs domaines, mais n'hésitent pas à tuer.*

*CA14 ; DV1 ; JS17 ; M6/18 (vol)*

*Attaques. Dague (1d6+2) ou arc (1d4, deux tirs).*

*Spécial. Vision dans le noir ; Invisibilité (à volonté) ; Charme-personne et Illusions (à volonté) ; Polymorphie ; Flèches magiques (au choix, +1 au toucher et +1d6 aux dégâts ou sommeil 3d6 tours (sauvegarde pour résister) ou amnésie totale des 3d6 dernières heures (sauvegarde pour résister)) ; Résistance à la magie (15+ sur 1d20).*

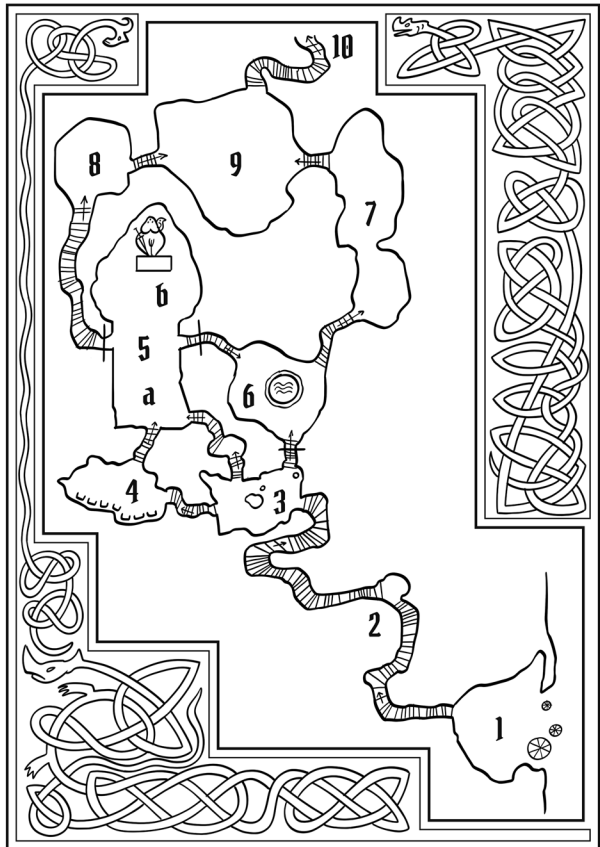
6. Les accès à cette pièce, depuis 3 ou 5, sont fermés par de grands panneaux de fibres tressées ou de claies. Il est aisé de les enlever, mais ils semblent récents et solides. Au centre de la caverne naturelle se trouve une sorte d'atrium et un bassin de récupération d'eau de pluie – au plafond, plusieurs conduites maçonnées amènent l'eau depuis la surface jusqu'ici.

7. Les réserves et greniers du village – d'immenses nids de fibres tressées s'alignent le long des murs et conservent graines, fruits secs, noix, baies et ainsi de suite.

8. Le petit village des pixies est installé dans une caverne naturelle, mais en occupe presque tout l'espace. Les passages entre les maisons de bois et de paille sont taillés pour des pixies, certainement pas pour des humains adultes avec tout leur matériel. Bien entendu, il est possible de tout défoncer pour passer aussi vite que possible.

9. Le grand village des pixies est, lui aussi, un imbroglio de cabanes et de constructions fragiles et délicates.

10. Un escalier sinueux – comme en 2 – mène à la surface au sommet de la colline. De là, il est relativement aisé d'échapper aux orques qui auront bien du mal à passer le village pixie (même si Gueolduf est du genre à balancer une boule de feu là-dedans pour se frayer un chemin). Ne reste plus qu'à rentrer à la Crique-en-Croix avec Lambar et les enfants.



# CLASSES DE PERSONNAGE

1D4	1. COMBATTANTS	2. SPÉCIALISTES	3. MAGES	4. RELIGIEUX
1	Barbare	Alchimiste	Danse-lame	Chamane
2	Guerrier	Barde	Ensorceleur	Champion
3	Maître de guerre	Moine	Magicien	Clerc
4	Rôdeur	Voleur	Sorcier	Druide

Argosia de poche propose quatre classes de base. En voici d'autres pour plus de diversité. Pour 6XP, ton aventurier peut apprendre l'une des deux capacités d'une autre classe, afin d'étendre son savoir-faire.

## ALCHIMISTE

Aventurier chasseur de monstre, boucher, cuisinier et préparateur de préparations spéciales et de potions.

**CRÉATEUR DE POTIONS.** Un nombre de fois, entre deux repos, égal à  $2+niveau$ , ton aventurier sort une préparation alchimique commune de son choix qu'il a sans doute préparée au matin. Ce n'est pas une action, mais l'utiliser ou la donner à quelqu'un l'est. La préparation doit être utilisée avant le prochain repos. *En échange d'un point d'aventure, il crée une potion magique, à utiliser dans la semaine.*

**CHASSEUR DE MONSTRE.** Quand ton aventurier participe à la mise à mort d'un monstre, d'une créature fantastique ou surnaturelle, il prélève des appendices ou des extraits métaboliques. Il obtient ainsi  $1d4+niveau$  utilisation d'une ou plusieurs capacités spéciales de la créature (les dégâts d'un scorpion géant en fixant une pince d'icelui à son bras, la vision dans le noir de la plupart des créatures, le souffle du dragon avec une solution de son sang et ainsi de suite). Ton aventurier peut utiliser, au maximum,  $2+niveau$  capacités par jour, tous monstres confondus. *En échange d'un point d'aventure, et jusqu'au prochain répit, ton aventurier ignore les effets d'une capacité spéciale dirigée contre lui durant un combat contre une créature.*

## BARBARE

Aventurier combattant venu des frontières, enragé, dur au mal, vicieux et véhément.

**ARMURE DE CIEL.** Ton aventurier ignore tous les dégâts causés par des contusions. *En échange d'un point d'aventure, et jusqu'au prochain répit, il réduit de moitié tous les dégâts physiques qu'il subit.*

**CRI DE GUERRE.** La voix de ton aventurier porte distinctement jusqu'à plusieurs centaines de mètres (et même au-delà si l'acoustique est favorable). Un nombre de fois, entre deux repos, égal à son niveau, ton aventurier inflige un désavantage à la prochaine action de tous ses adversaires à 18 pas ou moins (une créature plus puissante peut effectuer un jet de sauvegarde). *En échange d'un point d'aventure, et jusqu'au prochain répit, ton aventurier et ses compagnons infligent +1 dégât à tous les dégâts des contusions.*



## BARDE

Aventurier érudit, connaisseur de toutes choses utiles, toujours au courant des dernières rumeurs et actualités.

**ÉRUDITION.** Un nombre de fois, entre deux repos, égal à son niveau, ton aventurier demande à la maîtresse de jeu toutes informations pertinentes sur un sujet précis, y compris ce qu'il a pu lire, voir ou entendre. *En échange d'un point d'aventure, ton aventurier énonce un fait de son invention à propos d'un lieu, d'un objet, d'une personne, d'une créature et ainsi de suite. C'est sans doute vrai, mais qui peut en être sûr ?*

**FASCINATION.** Un nombre de fois, entre deux repos, égal à son niveau, ton aventurier accroche et captive l'attention d'un auditoire, et la fixe tant qu'il parle, joue de la musique ou se donne en représentation d'une quelconque manière. *En échange d'un point d'aventure, ton aventurier modifie l'ambiance d'un lieu ou les émotions de son auditoire, faisant naître la joie, la tristesse, le regret, la colère, l'amour, la haine, la compréhension et ainsi de suite. Il ne contrôle pas ce qu'en fait la foule ni les conséquences.*

## CHAMANE

Aventurier médiumnique sachant communiquer et négocier avec les esprits et les créatures immatérielles, mais aussi les combattre.

**MÉDIUM.** Ton aventurier interagit naturellement avec les esprits élémentaires, les esprits de la nature, les esprits des lieux (genius loci) ou encore les esprits des ancêtres et des héros. Il les perçoit et communique avec eux – charge à lui de négocier, commander, charmer, baratiner corrompre ou pactiser. *En échange d'un point d'aventure, ton aventurier convoque à lui un esprit de son choix, qu'il soit directement présent dans son environnement ou non. Le temps qu'il met à venir ainsi que son état d'esprit sont laissés à la discrétion de la maîtresse de jeu, mais un jet réussi de Charisme ne peut pas faire de mal.*

**COMBAT ÉTHÉRE.** Ton aventurier combat les créatures immatérielles comme si elles étaient incarnées physiquement. Il peut toujours effectuer un jet de sauvegarde contre les drains de vie et les touchers mortels. *En échange d'un point d'aventure, il interdit aux esprits de se manifester – ou une fois manifestés de disparaître – sur une zone de 12 pas autour de lui.*

## CHAMPION

Aventurier champion des divinités bienveillantes de l'humanité contre les créatures surnaturelles malveillantes, généralement paladin de son état.

**CHÂTIMENT DIVIN.** À chaque tour de combat, ton aventurier choisit s'il inflige 1d4 dégâts à toutes les créatures surnaturelles (fées, morts-vivants, démons, golems, invocations et ainsi de suite) à 6 pas ou moins de lui ou 2d8 dégâts supplémentaires contre une créature unique qu'il parvient à toucher. *En échange d'un point d'aventure, ton aventurier gagne un bonus de +2 à la classe d'armure contre tous les créatures surnaturelles jusqu'au prochain répit.*

**PROTECTEUR.** Tant que ton aventurier est sur zone, les créatures surnaturelles ignorent les innocents et les faibles, prenant pour cibles prioritaires le champion et ses compagnons. *En échange d'un point d'aventure, ton aventurier annule un effet magique ou surnaturel précis qui vise une zone ou une ou plusieurs personnes.*

## CLERC

Aventurier religieux, serviteur des divinités bienveillantes de l'humanité, exorciste et guérisseur.

**EXORCISTE.** Un nombre de fois, entre deux repos, égal à 1+niveau, ton aventurier bénit ses compagnons et leur octroie un bonus de +1 aux jets de sauvegarde et aux jets d'attaque. *En échange d'un point d'aventure, il repousse tous les morts-vivants, démons, fées noires, créatures artificielles et monstres invoqués à 12 pas ou moins, qui s'éparpillent et fuient durant 3d8 tours. Toutefois les créatures plus puissantes que ton aventurier peuvent résister à l'effet avec un jet de sauvegarde réussi.*

**GUÉRISSEUR.** Ton aventurier a le don de soigner les gens par simple imposition des mains. Il soulage la plupart des petites douleurs et des maladies courantes en s'occupant de son patient durant quelques instants – ce qui en fait un visiteur important et respecté dans toutes les communautés, à qui les gens se confient volontiers ou offrent l'hospitalité. Un nombre de fois, entre deux repos, égal à 1+niveau, ton aventurier rend 1d8 points de vie par niveau à une créature vivante. Il ajoute aussi son niveau à toute récupération de points de vie durant un répit, pour tous ses compagnons. *En dépensant un point d'aventure, il soulage une affection surnaturelle temporaire, comme une paralysie, les effets d'un poison, les symptômes d'une maladie magique et ainsi de suite.*

## DANSE-LAME

Aventurier spécialiste de la magie de guerre et du corps à corps.

**LANCEUR DE SORTS.** Ton aventurier peut lancer un nombre de sorts, entre deux repos, égal à 2+niveau. Il connaît tous les sorts listés plus loin dans ce chapitre. Lancer un sort coûte une action, mais les effets sont instantanés et durent le temps indiqué dans sa description. *En échange d'un point d'aventure, ton aventurier lance un sort tout en portant une attaque au corps à corps avec avantage.*

**ATTAQUE TOURNOYANTE.** À chaque fois qu'un coup porté suffit à amener les points de vie d'un adversaire à zéro, ton aventurier transfère les dégâts restant à une créature à portée de puissance égale ou inférieure. Si la seule cible disponible est plus puissante, ton aventurier lui inflige automatiquement les dégâts d'une contusion. *En échange d'un point d'aventure, ton aventurier inflige aussi les dégâts de l'attaque initiale à une autre créature à portée, quelle que soit sa classe d'armure.*

## DRUIDE

Aventurier mystique du Sauvage suivant les traditions féériques et les enseignements des anciens titans.

**CHANTS DE POUVOIR.** Une fois par répit et par niveau, ton aventurier entonne l'un des chants de pouvoir (décrits plus loin dans le chapitre). Ce n'est pas une action. Certains chants ont des effets instantanés ; d'autres durent tant que le druide chante – il n'a pas besoin de se concentrer ou de ne faire que cela, mais les effets cessent s'il entonne un chant différent. *Pour un point d'aventure, ton aventurier maintient ou entonne plusieurs chants à la fois (deux du niveau 1 au niveau 3, trois du niveau 4 au niveau 6, quatre à partir du niveau 7). Toutefois, chaque chant compte pour une activation durant le répit.*

**MÉTAMORPHOSE ANIMALE.** Un nombre de fois, entre deux repos, égal à son niveau, ton aventurier prend l'apparence d'une créature naturelle (reptile, oiseau ou mammifère) avec toutes ses capacités normales, sa taille et ainsi de suite. Il conserve son propre niveau et la capacité de chanter. *En échange d'un point d'aventure, ton aventurier invoque les capacités de l'animal tout en conservant sa forme normale – à moins qu'il n'ait besoin d'appendices particuliers comme des ailes.*

## ENSORCELLEUR

Aventurier pratiquant une magie naturelle et empathique, selon les enseignements des anciens titans. Nombre de fées sont de cette classe.

**ENSORCELLEMENT.** Un nombre de fois, entre deux repos, égal à 2+niveau, ton aventurier accorde jusqu'au prochain répit une qualité, un défaut ou une capacité spéciale à un objet, naturel ou artificiel, à un animal ou à une personne : *cette haie est infranchissable, ce ruisseau est imbuvable, cet oiseau porte un message, cet humain est sympathique, cet elfe est maladroit* et ainsi de suite. Les effets de l'ensorcellement varient selon les circonstances et à la discrétion de la maîtresse de jeu, apportant parfois un avantage ou un désavantage à certaines actions. Une même cible ne peut supporter qu'un seul ensorcellement à la fois, tout nouveau envoûtement remplaçant le précédent. *En échange d'un point d'aventure, ton aventurier peut lancer le sort Charme comme un magicien.*

**TALISMANS.** Ton aventurier crée un talisman par niveau et entre deux repos. Il suffit de quelques instants et de matériaux naturels (petit caillou, fibres végétale, brindilles, toile d'araignée et ainsi de suite). Le talisman fait effet jusqu'à la fin du prochain repos. Ton aventurier peut les garder pour lui ou les offrir, mais une même personne ne peut pas porter plus de talisman que son propre niveau. Chaque talisman offre, au choix, l'un des bonus suivants (il est possible de porter plusieurs talismans du même type) : +1 à l'attaque, +1 au jet de sauvegarde, +1 en classe d'armure, +1 au jet d'une caractéristique, +1 en manœuvre, +1d4 dégâts. *Pour un point d'aventure, le talisman offre une capacité spéciale parmi les suivantes : vision dans le noir, respiration aquatique, pied sûr (ignore les terrains difficiles) ou don d'une langue.*

## GUERRIER

Aventurier combattant ayant reçu une solide formation martiale et militaire.

**CHIEN DE GUERRE.** Ton aventurier bénéficie d'un bonus de +1 à l'attaque et +1d4 aux dégâts à mains nues et avec toutes les armes qu'il manie. *En échange d'un point d'aventure, le guerrier effectue une attaque ou un truc supplémentaire dans le tour, avec un avantage.*

**AUTORITÉ.** Une fois entre deux répits, ton aventurier prend la parole de manière à ce que tout le monde se sente obligé de l'écouter sérieusement. Un figurant plus puissant peut l'interrompre en réussissant un jet de sauvegarde. *En échange d'un point d'aventure et à condition qu'il soit dans un lieu peuplé qui le permette, ton aventurier réunit rapidement quelques gros bras, soldats, mercenaires, et les organise de manière à mener une opération tactique – la qualité du plan et sa réussite ne dépendent que de lui.*

## MAGICIEN

Aventurier mystique, lanceur de sorts, conseiller, professeur, mettant sa connaissance des arcanes au service d'Argosia.

**LANCEUR DE SORTS.** Ton aventurier peut lancer un nombre de sorts, entre deux repos, égal à 2+niveau. Un magicien connaît tous les sorts listés plus loin dans ce chapitre. Lancer un sort coûte une action, mais les effets sont instantanés et durent le temps indiqué dans sa description. *En dépensant un point d'aventure, ton aventurier conduit des rituels magiques plus complexes lui permettant d'obtenir des effets variés et généralement plus puissants (comme ouvrir un portail vers une destination connue, analyser et identifier un objet magique, guérir une affection magique, invoquer une créature ou un œil magique et ainsi de suite). D'une manière générale, il faut une bonne heure pour préparer et conduire un tel rituel – en se mettant d'accord avec la maîtresse de jeu.*

**RESPECT.** Ton aventurier est amical et inspire confiance – et un certain respect, que chacun doit aux magiciens en mémoire de leurs anciens professeurs. Les figurants ne se méfient pas de lui ou de la légitimité de sa présence, tant qu'il n'effectue aucune action qui puisse leur mettre la puce à l'oreille. Ils sont généralement bien disposés à son égard. *En dépensant un point d'aventure, il obtient l'oreille des autorités d'un lieu et peut les convaincre d'accepter ses conseils.*

## MÂTRE DE GUERRE

Aventurier combattant, officier tacticien formé à la direction des opérations et à l'action de terrain.

**CONDUITE PAR L'EXEMPLE.** À chaque fois que ton aventurier obtient un avantage sur une action, l'un de ses compagnons obtient lui-aussi un avantage sur une action de son choix. *En échange d'un point d'aventure, ce sont tous les compagnons qui bénéficient de cet avantage.*

**GRAND CALME.** Tant que ton aventurier est présent, ses compagnons et ses alliés bénéficient d'un avantage à tous les jets de sauvegarde contre la peur, les charmes et les envoûtements. *En échange d'un point d'aventure, ton aventurier déclare un « Pourparlers », interrompant un combat imminent ou en cours, le temps de discuter et, éventuellement, de décider de poursuivre le conflit ou de le régler plus pacifiquement. Cette capacité ne fonctionne pas avec les créatures qui ne communiquent pas intelligemment.*

## **mome**

Aventurier membre d'un ordre ascétique dévoué aux divinités bienveillantes de l'humanité et chargé d'alléger les peines et les malheurs d'Argosia.

**MOUVEMENTS RAPIDES.** Ton aventurier ignore les terrains difficiles et il effectue jusqu'à deux mouvements différents au même tour (au lieu d'un seul), conservant le bonus tactique si au moins l'un de ses mouvements respecte les règles d'engagement. Il peut effectuer son action à n'importe quel moment avant ou après les mouvements ou entre eux. *Pour un point d'aventure, l'un des mouvements est considéré comme une téléportation : il n'est pas nécessaire que le déplacement suive une route continue et ton aventurier se transporte directement et instantanément à son point d'arrivée.*

**ENDURCISSEMENT.** Ton aventurier est immunisé aux poisons et maladies. Il bénéficie d'un avantage à tous ses jets de sauvegarde contre les effets élémentaires (feu, froid, foudre, et ainsi de suite). *En échange d'un point d'aventure, il réussit automatiquement un jet de sauvegarde de son choix.*

## **RÔDEUR**

Aventurier combattant spécialiste des milieux naturels et hostiles et formé à l'art de la guérilla.

**TRACES ET EMPREINTES.** Ton aventurier peut toujours effectuer un jet pour pister des traces et des empreintes, même après plusieurs jours ou semaines, quand il a plu et ainsi de suite. La plupart du temps, il n'est même pas besoin de lancer les dés et, dans les conditions les plus extrêmes, il subit seulement un désavantage. *En échange d'un point d'aventure, ton aventurier efface les traces de son passage et de celui de ses compagnons jusqu'au prochain repos, interdisant à quiconque de le suivre à moins que ce dernier ne bénéficie, lui-aussi, de capacités spéciales.*

**EMBUSCADE.** Au prix d'une action, ton aventurier se dissimule automatiquement s'il peut profiter d'un couvert à portée de mouvement (ombres, roches, mur, buissons, butte, et ainsi de suite). Dès lors qu'il est dissimulé et tant que ses adversaires ne parviennent pas à le détecter, il obtient un avantage à toutes ses attaques et ses trucs de combat. *En échange d'un point d'aventure, et tant qu'il reste immobile (pas de mouvement), ton aventurier devient virtuellement invisible et peut continuer à agir normalement – seules les actions les plus perceptibles peuvent attirer l'attention de ses adversaires.*

## SORCIER

Aventurier mage lié par pacte et dévotion à l'une des puissantes créatures surnaturelles originaire du Typhon.

**PACTE.** Ton aventurier est lié à l'une des créatures emblématiques du Typhon, source de toute magie (manticore, griffon, pégase, chimère, rhémoraz, chien esquiveur, bête éclipseante et ainsi de suite). Un nombre de fois, entre deux repos, égal à 2+niveau, ton aventurier active l'une des capacités de la créature jusqu'au prochain répit, y compris en faisant apparaître les appendices nécessaires (ailes, queue, et ainsi de suite). *En échange d'un point d'aventure, ton aventurier prend l'apparence de la créature et obtient tous ses pouvoirs et capacités à son niveau et jusqu'au prochain répit (ou abandon de la forme).*

**INVOCATION.** Une fois entre deux repos et par niveau, ton aventurier invoque de manière aléatoire une ou plusieurs créatures du Typhon, dont le total de DV ne dépasse pas son niveau. Elles le servent, le défendent et obéissent à ses ordres jusqu'au prochain répit. *En échange d'un point d'aventure, ton aventurier choisit, toute la journée, la nature des invocations.*

## VOLEUR

Aventurier espion et cambrioleur engagé pour ses talents en surveillance et intrusion.

**CHUCHOTEUR.** Ton aventurier a appris le secret des objets inanimés et des gluons qui les habitent. Il peut tenter de les chatouiller (Dextérité), les convaincre (Intelligence), les baratiner (Charisme) ou les intimider (Vigueur) pour obtenir quelques effets simples – pour qu'une serrure s'ouvre sans effort, qu'une bibliothèque indique l'emplacement d'un livre, qu'un plancher fasse un peu moins de bruit et ainsi de suite. Bien sûr, ce n'est pas automatique et il faut parfois promettre des choses au gluon. *En échange d'un point d'aventure, ton aventurier peut plonger sa main dans un miroir pour y cacher des objets qu'il pourra récupérer plus tard, dans ce miroir ou un autre, au prix d'un autre point d'aventure.*

**MILLE-VISAGES.** Ton aventurier peut se déguiser avec seulement quelques accessoires simples et en modifiant sa manière de se tenir et de marcher. Il passe alors inaperçu au sein de la foule et bénéficie d'un avantage pour se dissimuler en ville, mener une filature ou espionner un lieu. *En dépensant un point d'aventure, ton aventurier peut se maquiller rapidement et carrément changer de physionomie, jusqu'à être méconnaissable – bien qu'il ne puisse changer sa taille.*

## LES CHANTS DE POUVOIR DU DRUIDE

**CHANT D'AMOUR.** L'un des alliés du druide bénéficie d'un avantage à toutes ses actions du tour.

**CHANT D'APPEL.** Le druide appelle à lui une créature dont il connaît le nom ou une créature générique qui peut se trouver dans les environs. La cible peut résister à l'appel en réussissant un jet de sauvegarde (avec avantage si elle est plus puissante). Le druide doit maintenir le chant jusqu'à l'arrivée de la cible.

**CHANT D'ATTRACTION.** Le druide attire à lui un mortel qu'il peut voir et qui commence à se déplacer sans en prendre conscience, tant que le chant est maintenu.

**CHANT D'ÉVASION.** Le druide et ses compagnons bénéficient d'un bonus de +1 en classe d'armure tant que le chant est maintenu.

**CHANT DE CONSEIL.** Le druide peut lancer le dé de chance (1d6 : 1-3 non, 4-6 oui) avec un avantage.

**CHANT DE COURTOISIE.** Tant que le chant est maintenu, toutes les injures et les grossièretés, les menaces et provocations qui émaillent une négociation ou une discussion sont couvertes et inaudibles.

**CHANT DE DISCORDE.** L'un des adversaires du druide subit un désavantage à toutes ses actions du tour.

**CHANT DE DISSIMULATION.** Le druide et ses compagnons bénéficient d'un avantage pour se cacher et se dissimuler tant que le chant est maintenu.



**CHANT DE DUEL.** Le druide s'assure qu'un mortel qui participe à un duel féerique ne triche pas tant que le chant est maintenu.

**CHANT DE FASCINATION.** Le druide attire et maintient sur lui l'attention d'un mortel ou d'une créature naturelle tant que le chant est maintenu. Il n'a pas besoin de se montrer, seulement de chanter en fixant la cible.

**CHANT DE GUÉRISON.** Le druide rend 1d8+niveau points de vie à une créature à portée de voix.

**CHANT DE GUERRE.** Le druide et ses compagnons bénéficient d'un bonus de +1 à l'attaque tant que le chant est maintenu.

**CHANT DE LA TERRE.** Le druide enfonce un objet dans le sol ou la roche, entièrement ou non. L'objet est inamovible et incassable tant qu'un druide ne chante pas pour le libérer.

**CHANT DE MARCHÉ.** Le druide et ses compagnons ne font aucun bruit quand ils se déplacent tant que le chant est maintenu.

**CHANT DE MÉMOIRE.** Le druide ou l'un des compagnons bénéficie d'un avantage sur un jet d'Intelligence pour se rappeler une information ou un savoir.

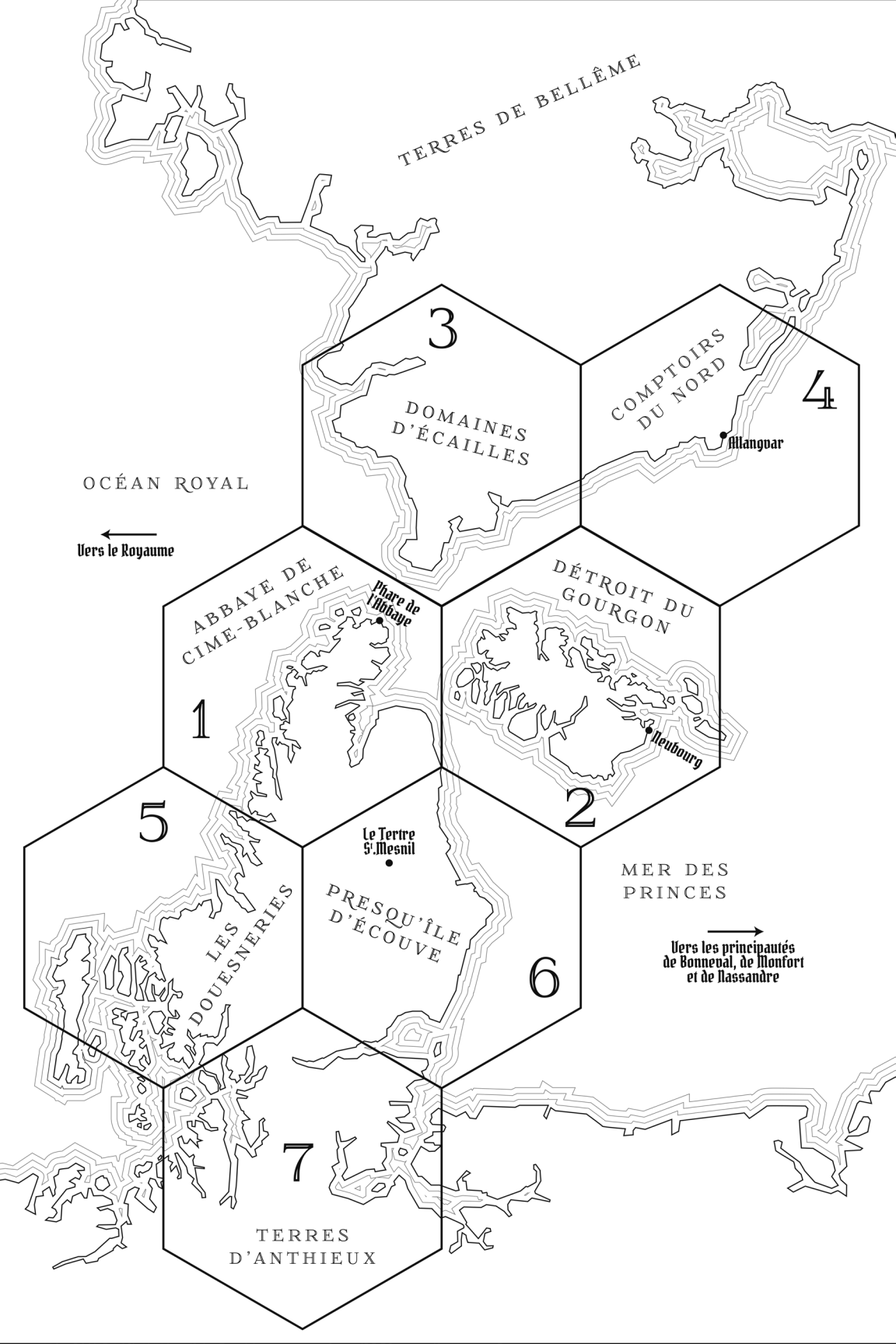
**CHANT DE PRÉCAUTION.** Le druide et ses compagnons ne peuvent pas être surpris tant que le chant est maintenu.

**CHANT DE PROTECTION.** Le druide et ses compagnons bénéficient d'un bonus de +1 aux jets de sauvegarde tant que le chant est maintenu.

**CHANT DES AIRS.** Le druide envoie un message à une créature dont il connaît le nom, le message est aussi long que le chant qui le porte.

**CHANT DES EAUX.** Le druide et ses compagnons peuvent marcher à la surface des eaux tant que le chant est maintenu.

**CHANT DES FEUILLES.** Tant que le chant est maintenu, le druide fait trembler et résonner tous les feuillages de la forêt, provoquant un grand tumulte capable de faire diversion ou de couvrir d'autres sons.



TERRES DE BELLÈME

3

DOMAINES  
D'ÉCAILLES

COMPTOIRS  
DU NORD

4

Allangor

OCÉAN ROYAL

Vers le Royaume

ABBAYE DE  
CIME-BLANCHE

1

Phare de  
l'Abbaye

DÉTROIT DU  
GOURGON

Henbourg

2

5

LES  
DOUESNERIES

Le Tertre  
S. Mesnil

PRESQU'ÎLE  
D'ÉCOUVE

6

MER DES  
PRINCES

Vers les principautés  
de Bonneval, de Monfort  
et de Nassandre

7

TERRES  
D'ANTHIEUX

# ESCALE À NEUBOURG

Un 7hex grand-format pour Coeurs Vaillants ou Argosia de poche

**LE DÉTROIT DU GOURGON** est le seul passage entre **LA MER DES PRINCES** – une petite mer intérieure qui borde les **TROIS PRINCIPAUTÉS ORIENTALES** – et **L’OCÉAN ROYAL** à l’ouest. C’est, par nécessité, une route commerciale et maritime de première importance, les vastes terres qui séparent **LE ROYAUME** et les Principautés étant sauvages, dangereuses et peuplées de toutes sortes d’humanoïdes monstrueux et de créatures fantastiques.

Jadis, le passage du détroit était une épreuve et un défi pour les marins et les marchands. Non seulement, le temps y est-il imprévisible et changeant, avec des grains soudains et des courants compliqués, mais encore les terres qui l’entourent étaient-elles le domaine de **TRIBUS D’HOMMES-LÉZARDS** un peu pirates, un peu naufrageurs.

**LES SAPEURS DE CIME-BLANCHE**, un ordre de moines-soldats et de paladins nains, fut chargé par le Roi de conquérir ces terres et de sécuriser le passage – les domaines libérés leurs reviendraient alors, avec moult avantages fiscaux et privilèges variés. **LA PRESQU’ÎLE D’ÉCOUVE**, au sud du détroit, fut prise après une campagne brutale et bien organisée : les hommes-lézards furent repoussés à la mer, leurs villages brûlés et leurs ressources saisies ; **LES GOBELINS** furent chassés au-delà des **TERRES D’ANTHIEUX**. **L’ÎLE DE GOURGON** elle-même fut bientôt occupées et ses étendues progressivement libérées des monstres qui l’occupaient. Partout, des colons s’installèrent grâce à de généreuses incitations. La navigation fut facilitée et la fondation de **NEUBOURG** permit enfin aux nefes marchandes de trouver un havre bien protégé en cas de tempête.

Deux siècles après la fondation de **L’ABBAYE DE CIME-BLANCHE** et l’érection de son impressionnant phare et observatoire, il n’a, semble-t-il, jamais été plus facile de voyager du Royaume aux principautés.

*ESCALE À NEUBOURG est une aventure en bac-à-sable pour **CŒURS VAILLANTS**, dans l’univers d’Argosia. Comme tu t’en doutes, rien n’est aussi simple ni aussi facile à Neubourg et dans la région que ce que cette courte introduction laisse entendre. C’est ce qui rendra certainement le séjour des aventuriers fort intéressant... Pour le reste, tu connais le principe du bac-à-sable : à toi de trouver la meilleure entrée dans l’aventure pour les personnages, ce qui intéressera le plus tes joueuses et ce qui t’excite particulièrement parmi toutes les intrigues et les péripéties évoquées dans les pages suivantes.*

## DISTRIBUTION

**ABÉLARD DE FROYE.** Nain, archimage du chapitre du Bâton et serviteur de la déesse de la nuit (Magicien/Champion de la nuit niveau 7).

**CIARDO DE MIRLEPONTE.** Humain, fondé de pouvoir in pectore du Consulat mercanti (Voleur/Danse-Lame niveau 5).

**DAME GÉRONDILE TELLEMANN.** Humaine, veuve d'un armateur des Principautés (Barde niveau 2).

**ELEANORA KIRDRYNN.** Naine, commandeur du chapitre de la Hache (Barbare/Clerc niveau 6).

**ELFODD DE COUTRETOT.** Nain, commandeur du chapitre de la Faux (Clerc/Ensorcelleur niveau 5).

**GEORGE D'AMBREVILLE.** Humain, chevalier errant au service d'Abélard de Froye (Guerrier/Alchimiste niveau 5).

**GIACCOMINO DE HERLE.** Humain, avoué et garde du corps de Dame Gérondile Tellemann (Guerrier/Barde niveau 3).

**JEHAN DE MONTCHEVREL.** Humain, capitaine mercenaire (Guerrier/Maître de guerre niveau 4).

**MADRON DU PLESSIS.** Elfe, directeur du Consulat mercanti (Magicien/Sorcier (Ettercap)/Barde niveau 7).

**MEDWYN MCDORN.** Nain, commandeur du chapitre du Livre (Champion/Barde niveau 5).

**MÉLOIRE.** Humain, brigand de grand-chemin (Rôdeur/Voleur niveau 5).

**PERRENN D'ACYL.** Elfe, prêtresse de la nuit (Clerc niveau 5).

**TIBUR VANGALVAR.** Humain, aventurier, explorateur et capitaine d'industrie (Rôdeur/Moine niveau 4).

## LES FACTIONS MAJEURES

### LES SAPEURS DE CIME-BLANCHE

LES SAPEURS DE CIME-BLANCHE est une congrégation religieuse naine dont les chapitres monastiques sont aujourd'hui présents à travers tout Argosia. Les monastères et abbayes de l'ordre sont principalement installés dans les montagnes, sur les passes et les cols, dans les vallées profondes ; ils accueillent des érudits et des moines-soldats, des lazarets et des groupes de paladins.

Deux cents ans avant le début des aventures, le souverain du Royaume confia aux Sapeurs la mission de conquérir et sécuriser le détroit de Gourgon. Un chapitre de paladin débarqua sur les côtes de la presqu'île et entama une longue et méticuleuse campagne pour en expurger les hommes-lézards et en chasser les monstres.

Cinquante ans après son arrivée, l'ordre fut en mesure de fonder la grande Abbaye de Cime-Blanche du Gourgon, qui est depuis la base de son pouvoir, et édifia le Phare du Nord. Une centaine d'années plus tard, les nains conquièrent toute l'île de Gourgon et la cité de Neubourg se développa ensuite, sous l'impulsion du Consulat mercantile et sous la protection des paladins.

L'ordre est divisé en DIX CHAPITRES – un pour chacune des divinités bienfaitrices de l'humanité, plus un chapitre consacré à la déesse du sauvage dont il faut parfois savoir s'attirer les grâces. Si LE CHAPITRE DE LA HACHE, dédié à la déesse des batailles, fut celui qui organisa la conquête et la pacification de la région – portant l'essentiel des efforts et subissant les plus grandes pertes – il laissa la main, après l'édification du Phare du nord, à d'autres chapitres, ceux du LIVRE et de la FAUX, plus à même de mener la mission de colonisation à venir. La Hache avait d'autres missions, d'autres combats à mener à travers Argosia.

CHAPITRES	DIVINITÉS
Hache	Déesse des batailles
Livre	Dieu du savoir
Faux	Déesse de la vie
Clef	Dieu de la chance
Sablier	Déesse de la mort
Bâton	Déesse de la magie
Porte	Dieu du voyage
Griffe	Déesse du sauvage

Petit à petit, et bien qu'ils conservassent encore les prébendes des terres et du commerce maritime, les Sapeurs ont laissé glisser entre leurs doigts les rênes d'un pouvoir temporel de plus en plus contesté par les colons, les armateurs et toutes sortes de puissances d'argent venues du Royaume et des Principautés. Les principales communautés – Neubourg, le Tertre-St-Mesnil – arrachent, années après années, de nouveaux droits et de nouvelles libertés à l'ordre de Cime-Blanche. Des comptoirs libres se sont même installés sur les côtes sauvages au nord du détroit, ignorant les récriminations et les menaces des autorités naines. Pusillanimes, plus intéressés par des considérations techniques et logistiques – développer les connaissances agronomiques propres à la presqu'île, maîtriser la connaissance des courants et de la météorologie capricieuse du détroit – que par les luttes de pouvoir, les chapitres du Livre et de la Faux ont progressivement abandonné aux colons leur administration et leur justice.

C'est dans ce contexte que le chapitre de la Hache est revenu sur la presqu'île. Après des décennies de batailles et d'efforts, le chapitre a besoin de refaire ses forces, d'entraîner de nouveaux soldats, de consolider et de regrouper sa logistique. Il a été décidé par les instances de l'ordre qu'il n'était meilleur lieu que les terres autour de l'Abbaye : suffisamment au calme pour que les troupes de la Hache s'y reposent ; possédant assez d'opportunités de missions de reconnaissance et d'escarmouches de l'autre côté du détroit pour aguerrir les recrues (et pourquoi pas finir ce qui a été commencé il y a deux cents ans).

### QUELS SONT LES ENJEUX DE LA FACTION ?

**ELEANORA KIRDYNN**, désormais commandeur de la Hache, était une jeune paladin quand elle participa à la conquête de la presqu'île et du détroit. C'est non sans stupeur qu'elle a découvert la situation politique. Elle comprend bien que la prochaine étape de l'indépendance des colons sera une révolte fiscale – la fin de revenus essentiels pour les Sapeurs – mais elle ne parvient pas à en convaincre ses collègues et égaux, les commandeurs **MEDWYN MCDORN** pour le Livre et **ELFODD DE COUTRETOT** pour la Faux. Il est impératif, pour elle, de reprendre l'initiative et de briser aux genoux les volontés indépendantistes des colons, en commençant par lutter contre les agents des puissances extérieures et les représentants du Consulat mercantile. Comment y parvenir sans faire planer le spectre de la loi martiale et sans mettre le feu aux poudres soi-même ? Comment agir sans le soutien des autres chapitres ? Comment protéger les intérêts de l'ordre sans nuire à sa réputation de bienveillance et de protection ? Les enjeux sont élevés pour Eleanora, pleins de nœuds éthiques et de complications politiques : sans les revenus générés par la région, les Sapeurs ne pourront plus financer leurs missions à travers Argosia ; la brutalité et la violence à laquelle poussent les agitateurs et provocateurs mercantis détruiront inexorablement la réputation de l'ordre. Tout est sans doute dans les apparences et la perception publique des événements, mais la Hache n'est sans doute pas le chapitre le mieux équipé pour maîtriser et contrôler ce genre d'action.

## QUE SE PASSE-T-IL EN CE MOMENT ?

✂ **ELFODD DE COUTRETOT** ne partage guère les inquiétudes de sa consœur Eleanora – soit parce qu’il ne perçoit pas la menace que représente Neubourg et ses agitations, soit parce que l’essentiel de son action est tourné vers les colons de la presqu’île, presque tous agriculteurs sur des terres encore largement sauvages et dangereuses. Il sait que tant que la Faux gardera les champs et le bétail, tant qu’elle travaillera à améliorer les variétés de plantes – graines et surgeons – pour les adapter aux conditions locales, il n’aura point à craindre des sursauts politiques. Les meneurs de l’opposition au Tertre-St-Mesnil ont peu de soutien dans la population locale, même s’ils profitent, apparemment, d’un coffre de guerre bien rempli. Plus inquiétant, les gobelins refont des incursions dans les Terres d’Anthieux, toujours plus avancées, toujours plus téméraires. Des fermes brûlent et les colons refluent vers le nord. C’est à la Faux de s’occuper de cela et le commandeur rechigne demander son aide à la Hache. Personne ne sait, pour le moment, que les gobelins sont entraînés dans ces nouvelles expéditions par une bande de mercenaires hobgobelins grassement payés par un fondé de pouvoir *in pectore* du Consulat mercanti, **CIARDO DE MIRLEPONTE**. Les raids ne sont pas organisés au hasard et les voies de retraites soigneusement étudiées pour ne pas perdre inutilement les guerriers gobelins.

✂ Les recrues de l’ordre sont à l’entraînement à travers toute la presqu’île, mais les accidents se multiplient, parfois seulement comiques ou désagréables, parfois plus graves, bien qu’aucune perte ne soit à déplorer. En vérité, **UNE CURIEUSE MALADIE MAGIQUE**, peut-être attrapée par un sergent malchanceux dans quelque déploiement lointain, se répand à travers la troupe et bientôt parmi la population. Il est presque déjà trop tard pour pouvoir la traiter efficacement avec les moyens de l’ordre – cela nécessiterait un rituel de grande ampleur difficile à conduire. Le problème principal, c’est que personne, pour l’instant, n’a identifié ni la présence ni la nature de cette maladie. Elle semble simplement priver les infectés de leur capacité à utiliser les points d’aventure ou, pire, elle paraît modifier les effets de leurs usages, jusqu’à provoquer les incidents sus-décrits. Combien de temps avant que Neubourg – et les aventuriers – ne soient atteints à leur tour ?

✂ La maison-mère de l’ordre a eu vent des potentielles querelles qui secouent les chapitres en place à l’Abbaye de Cime-Blanche du Gourgon. Elle a décidé d’envoyer l’un de ses procureurs, **ABÉLARD DE FROYE**, du chapitre du Bâton afin d’écouter les uns et les autres et de décider de ce qu’il convient de faire. Abélard est un ancien parmi les nains, un archimage d’une grande puissance, dont la sagesse et la détermination sont louées de tous. Il a, de plus, l’avantage de connaître la presqu’île puisqu’à l’instar d’Eleanora, il participa aux premières campagnes de conquêtes et pris part à de nombreuses batailles d’importance. C’est aussi un puissant ennemi de l’humanité, depuis longtemps acquis à **LA DÉESSE DE LA NUIT** et qui œuvre dans les ombres à défaire les plans de l’ordre contre elle. Il n’entend pas que l’ordre perde de

son influence dans la région – il profite lui-même largement des richesses produites ici. Toutefois, sa mission diplomatique en dissimule une autre : enquêter sur les Mystères d'Angrilan, ces morts-vivants indépendants qui ne répondent pas à sa maîtresse. Son précédent séjour ne lui avait pas permis de s'occuper d'eux : il est plus que temps qu'ils ploient la nuque et le genou pour demander la clémence de la déesse, ou qu'ils soient détruits. Entre rencontres discrètes, conclaves officiels et missions d'inspection sur le terrain, Abélard ne va pas manquer d'occupations pour lui-même, mais ses agents l'accompagnent dans l'ombre – la prêtresse elfe **PERRENN D'ACYL** et le chevalier humain **GEORGE D'AMBREVILLE**.

#### **ATOUTS ET FAIBLESSES DE LA FACTION**

Quelles que soient les circonstances décrites dans les pages suivantes, les Sapeurs de Cime-Blanche restent certainement la faction la plus puissante de la région, à la fois en termes de personnel, de loyauté, d'éthique, de moral, de ressources financières et matérielles et ainsi de suite – sans compter la place forte que constitue l'Abbaye elle-même et son image immaculée parmi les colons. Par ailleurs, en tant que paladins, clercs et magiciens, les nains ont accès à de nombreuses ressources magiques : sortilèges, rituels, artefacts, parchemins et ainsi de suite. Mais cette puissance a un coût politique terrible. Les états économiques et nobiliaires considèrent trop souvent la soldatesque comme une gueuse à qui l'on fait son affaire et que l'on paye pour déguerpir bien vite. Là, l'ordre est resté et il a ramassé le pactole. Cinquante ans après les dernières opérations militaires d'envergure, et avec l'échec de la conquête des terres au nord du détroit, les Sapeurs encombrant. Ils le savent et n'espèrent aucun appui ni du côté du Royaume, ni de celui des Principautés. Il leur faut tenir, vent debout, sans faillir, malgré la grande fragilité de leur légitimité.



## LES HOMMES-LÉZARDS

LES HOMMES-LÉZARDS sont un peuple d'humanoïdes monstrueux qui peuplent les côtes, les estuaires et les fleuves les plus larges d'Argosia. Bien qu'ils ne soient pas à proprement parler amphibiens, l'eau reste leur milieu favori et c'est là qu'ils prospèrent, à la fois comme pêcheurs et récolteurs, mais aussi comme pirates, naufrageurs et pillards. Leur société est largement divisée, entre les COMMUNAUTÉS Matriarcales des Pêcheurs, plus calmes sans doute, bien que terriblement territoriales, et LES ÉQUIPAGES DE MARINS, moins nombreux, patriarcaux, violents et pourtant nécessaires à la survie de tous grâce aux richesses et au matériel qu'ils rapportent de leurs expéditions. Comme de nombreux peuples monstrueux du Sauvage, les hommes-lézards sont esclavagistes, anthropophages, pratiquent de nombreux sacrifices et possèdent des lois simples et souvent cruelles.

De mémoire d'homme, Les hommes-lézards ont toujours contrôlé les passages dangereux du Détroit du Gourgon. Les navires de commerces étaient leurs proies de choix, les navires de guerre lancés contre eux des friandises et ils poussaient l'impudence jusqu'à ravager les côtes des Principautés au cours des années fastes. C'est pour briser cette menace que les Sapeurs de Cime-Blanche furent commissionnés par le Roi – et ils y parvinrent, du moins en partie.

L'ordre fut toutefois dans l'impossibilité d'établir une présence constante au nord du détroit, sur les TERRES DE BELLEMES. Les vastes espaces de l'arrière-pays et les côtes découpées offrent trop d'opportunités pour les hommes-lézards de s'y dissimuler et d'y établir des repaires inexpugnables. Toutefois, leurs moyens d'actions furent réduits par les paladins et les navires en état de prendre la mer sont aujourd'hui peu nombreux – tandis que leurs équipages sont malheureusement des plus aguerris, puisqu'ils peuvent se permettre de réunir les meilleurs d'entre eux à leurs bords.

### QUELS SONT LES ENJEUX DE LA FACTION ?

Depuis deux siècles, les hommes-lézards jouent leur survie dans la région. Leur société est atomisée, ses anciennes bases culturelles disparues ou détruites, ses ressources réduites ou modifiées. La pression des forces de l'humanité, qu'il s'agisse des nains de l'ordre ou des marchands et des colons, devient intenable. La paix est-elle possible ? Un modus vivendi est-il imaginable ? Faut-il abandonner à jamais les côtes pour devenir un peuple des montagnes au cœur des Terres de Bellemes ? Faut-il trouver des alliances avec d'autres humanoïdes monstrueux, d'autres créatures fantastiques, pour former un ost capable de chasser l'humanité ? Chaque faction – les pirates, les pêcheurs, les prêtresses de la déesse du sauvage, les jeunes qui n'ont pas connu les anciens temps ou qui rejettent les anciennes voies – a son idée sur le sujet. Tous se disputent, chacun prend des initiatives bientôt contrées par les autres, à dessein ou par accident. Les factions créent chaque jour les conditions d'une irrémédiable destruction. Cette division est aussi, incidemment, une manière de protection : les groupes

sont réduits, se dissimulent avec aisance. La perte d'une petite communauté ne peut jamais infliger de dommages suffisants au reste de la tribu. Mais il est difficile d'organiser des opérations d'envergure dans ces conditions.

### QUE SE PASSE-T-IL EN CE MOMENT ?

⊗ Assez souvent, les communautés d'hommes-lézards les plus importantes tombent rapidement sous le joug d'un **ROI-CRAPAUD**, une créature dimensionnelle appelée du cœur du **TYPHON**. Ces Rois-lézards sont des parasites qui consomment une partie importante des ressources d'une tribu, mais ils sont aussi le garant de son unité et les instances qui détricotent les querelles entre factions. Les hommes-lézards du Gourgon ne possèdent pas une telle autorité... faut-il plutôt dire qu'ils n'en possèdent plus. Leur Roi-Crapaud fut tué par les Sapeurs de Cime-Blanche au cours d'une bataille décisive à **LA GROTTÉ MARINE D'ENTREVERS** – par la suite, les hommes-lézards, désorganisés et démoralisés, perdirent rapidement du terrain et furent repoussés au-delà du détroit. Bien entendu, plus tard, les prêtresses de la déesse du sauvage eurent pu invoquer une nouvelle créature venue du chaos – cela leur fut pourtant impossible : les rituels ne fonctionnaient plus, le peuple des hommes-lézards du Gourgon était maudit ! En vérité, le Roi-Crapaud n'est pas complètement mort et l'étincelle qui l'anime encore empêche son remplacement. **ABÉLARD DE FROYE**, l'un des chapelains de l'ordre des paladins, détaché du chapitre du Bâton, était secrètement au service de la déesse de la nuit. Lorsque le coup fatal fut porté contre la créature, il parvint à capturer essence vitale d'icelle dans un artefact maudit, conservant ainsi par-devers-lui sa puissance magique. Abélard est de retour après plus d'un siècle d'absence. Les prêtresses lézards sentent de nouveau la présence de quelque chose, l'empreinte du spectre d'un Roi-Crapaud prisonnier et hurlant de colère et de détresse. De quoi justifier de nouvelles et dangereuses expéditions confiées aux pirates hommes-lézards les plus dangereux. Si le Roi-Crapaud était libéré, la tribu retrouverait un souverain à la puissance incomparable, mais sensible à l'influence de la déesse de la nuit, à moins que les Mystères d'Angrilan ne s'en mêlent pour l'en soustraire.

⊗ Un groupe de jeunes hommes-lézards, déterminés et capables, ont peut-être découvert une nouvelle manière de lutter contre l'humanité : jusqu'à présent, leurs aînés s'attaquaient aux navires marchands et militaires afin de s'emparer de leurs cargaisons ; et si on ne se préoccupait plus de ces richesses ? Si l'objectif était seulement de **COULER LES NAVIRES**, de bloquer toute navigation, sans recherche de gains. Les risques sont toujours moins élevés quand on se contente de détruire sans viser d'autres buts. Quelques bateaux plats au ras de l'eau, dans l'obscurité, capables de s'approcher des coques et d'y fixer, sous la ligne de flottaison, **DE PUISSANTS EXPLOSIFS ALCHIMIQUES** afin de les déchirer et de provoquer un naufrage rapide et inexorable ? Le petit groupe s'y emploie depuis plusieurs semaines avec de beaux succès. À Neubourg, on commence seulement maintenant à découvrir la disparition de nombreux navires, mais personne n'en sait encore les causes.

⊗ **LES TERRES DE BELLEMES** seraient-elles prêtes à accueillir les hommes-lézards s'ils se décidaient à quitter les côtes ? Rien n'est moins sûr. **QUELQUE CHOSE** a établi son territoire exclusif en ces lieux qui interdit à quiconque d'y pénétrer en profondeur – les hommes-lézards à l'ouest comme les colons des comptoirs à l'est. La nature de cette chose est laissée à l'appréciation de la maîtresse de jeu (en choisissant ou en tirant au hasard dans la liste suivante). Chasser la bête ? Demander à l'ordre de la tuer en échange de l'abandon des côtes ? S'allier à elle et s'y soumettre comme on se soumettait au Roi-Crapaud ? Quoi qu'il en soit, la chose est puissante, dangereuse, brutale et peu amène.

---

### 1D8 LA CHOSE

---

- |   |  |
|---|--|
| 1 | Une chimère du Typhon                  |
| 2 | Un démon enchaîné sur Argosia          |
| 3 | Un esprit du sauvage                   |
| 4 | Un grand dragon                        |
| 5 | Un mort-vivant des anciennes peuplades |
| 6 | Un titan                               |
| 7 | Une émanation magique incarnée         |
| 8 | Une puissance féérique                 |
- 

### ATOUTS ET FAIBLESSES DE LA FACTION

Les hommes-lézards sont nombreux et, quand les circonstances l'exigent, ils se reproduisent vite. Une nouvelle génération de guerriers ou de fermier peut apparaître en l'espace de seulement quelques courtes années. La destruction complète de la tribu, maintenant qu'elle est bien implantée au nord du détroit, est devenue pratiquement impossible. Toutefois, les hommes-lézards sont misérables et manquent de ressources. Les savoirs anciens, les techniques développées durant des siècles, ont été perdues quand la tribu a été décimée par les nains. Leur culture se reconstruit lentement, sur de nouvelles bases, de nouvelles traditions qui s'adaptent aux nouvelles circonstances.

## LE CONSULAT MERCANTILE

LE CONSULAT MERCANTILE est une maison de conseil et d'influence. Il est financé par un groupe d'armateurs et de marchands des Principautés et du Royaume, mais sait aussi générer ses propres bénéfices, pour la plus grande fortune de son directeur, **MADRON DU PLESSIS**, et ses fondés de pouvoir, grâce à ses propres activités bancaires et d'assurance maritime.

L'objet de ce consulat est de faciliter toutes opérations commerciales et maritimes dans la région du Détroit du Gourgon, d'aider et d'assister les équipages et marchands ayant souscrit un contrat auprès du Consulat, de traiter avec les autorités officielles – c'est-à-dire les Sapeurs de Cime-Blanche – et de prendre toutes mesures pour influencer l'établissement des lois et codes à l'avantage de chacun.

Son directeur, Madron du Plessis, appartient à l'une des grandes familles elfiques du Royaume. Ancien aventurier lui-même, il s'est reconverti dans le monde de l'argent, des affaires et de la diplomatie avec une certaine réussite. Il dirige le consulat depuis sa création, il y a une cinquantaine d'année, à la satisfaction générale. Il a déjà obtenu du **BAILLI DE LA MAISON HAUTE** – l'administration civile de Neubourg et du détroit par délégation de l'Abbaye – de nombreux avantages : milice urbaine indépendante remplaçant la police militaire des paladins, pas de taxes de réserve à la maison d'octroi pour les marchands inscrits au consulat, droits de mouillage et de quai réduits pour ses bateaux, délégation de justice et amendes forfaitaires pour les délits commis par ses équipages, primes spéciales pour les corsaires agissant au nom du consulat, priorité dans les cales-sèches et les chantiers de radoub, et ainsi de suite. Faut-il préciser que les taxes et les lois qui s'appliquent aux indépendants sont particulièrement lourdes.

Œuvrant sous ses ordres, douze **FONDÉS DE POUVOIR** – des personnes de confiance, autorisées à traiter et signer en son nom et dont la signature engage le consulat – parcourent Argosia, des Principautés au Royaume en passant par la région du Gourgon, afin de faire avancer ses plans. L'essentiel de leurs missions sont diplomatiques et commerciales – trouver des contrats, négocier au nom des adhérents, débrouiller problèmes et soucis. Madron du Plessis possède aussi trois fondés de pouvoirs *In Pectore*, c'est-à-dire que lui seul connaît leur identité et leur nature. C'est à eux qu'il confie les missions les plus délicates, les opérations de déstabilisation ou de corruption, enfin toutes les œuvres qui peuvent impliquer brutalité, violence et assassinats. Les fondés de pouvoir s'appuient pour leur part sur un vaste réseau de correspondants, de facteurs et de commissionnaires.

## QUELS SONT LES ENJEUX DE LA FACTION ?

L'objectif du Consulat a toujours été le contrôle du Détroit de Gourgon et de ses routes commerciales par les puissances d'argent du Royaume et des Principautés. La décision du Roi d'offrir la presqu'île et ses revenus à l'ordre des Sapeurs a d'abord été considérée comme sage et utile, mais une fois la victoire achevée, beaucoup ont commencé à trouver fort lourd le prix à payer – à commencer sans-doute par les héritiers du Roi. Bien entendu, la question principale est de savoir comment les richesses sont partagées : il est de bon aloi que les opérations coûteuses, comme la sécurisation des passages et des terres, reviennent aux nains ; comme il est pertinent que les bénéfices commerciaux restent dans les bourses des marchands. C'est à quoi s'est employé le consulat jusqu'à présent, avec un certain succès. Le retour de la Hache semble remettre cet équilibre en cause. Peut-être que le procureur pourra être convaincu de peser contre Eleanora. Sinon, il est certainement temps de lancer le grand jeu et de chasser les nains.

## QUE SE PASSE-T-IL EN CE MOMENT ?

⌘ Occuper les paladins de l'ordre et les détourner de la gestion quotidienne des affaires économiques de la région a toujours été l'un des principaux leviers. Le fondé de pouvoir *in pectore*, **CIARDO DE MIRLEPONTE**, est en charge de cet aspect des opérations. Il a plusieurs fers au feu : **DES RAIDS GOBELINS** soigneusement organisés dans le sud de la presqu'île ; **LE FINANCEMENT** de divers groupes de colons qui protestent contre les taxes et jouent de leur influence dans les conseils de village pour entraîner d'autres voix. Comme les opérations de piraterie des hommes-serpents ne sont plus assez importantes pour occuper la petite flotte de l'ordre, Ciardo a commencé à attirer **DES PIRATES DE L'OCÉAN ROYAL**, leur promettant à la fois de bons retours sur investissements et toutes sortes d'informations privilégiées pour trouver les meilleures proies et échapper aux chasseurs. Quand le détroit sera définitivement sous le contrôle du consulat, il sera toujours temps de leur tendre une fatale embuscade. Toutefois, son plan le plus ambitieux et dont il est le plus satisfait, pour occuper les nains du chapitre du Livre, est la résurgence inopinée d'une **ANTIQUÉ PROPHÉTIE**. Qu'importe qu'elle ait plusieurs fois été réfutée – si les archives de ces jugements ont disparu, tout le travail reste à effectuer. « Quand le Convoqué deux fois mort retournera en son royaume, l'écaille de feu chutera du ciel et deviendra conque natale pour les treize maléfices. » Pourtant, le jour où Abélard de Froye débarque sur la presqu'île, un météore s'abîme en mer à l'entrée du détroit, au large du Phare du Nord.

⊗ S'occupant des états de son défunt mari, la veuve d'un armateur mineur des Principautés, **DAME GÉRONDILE TELLEMANN**, a constaté toutes sortes d'irrégularités dans la tenue des contrats et des comptes de sa compagnie. Avec l'aide de son avoué, **GIOCCOMINO DE HERLE**, il ne lui a pas fallu longtemps pour découvrir que le secrétaire de son époux trafiquait les livres et pour lui faire avouer les pots-de-vin offerts par le Consulat Mercanti. Malheureusement, avant qu'elle ne puisse ester en justice, le secrétaire fut victime d'un accident de circulation, écrasé par un tombereau dont les lourds chevaux s'étaient emballés. Dame Gérondile vient d'arriver à Neubourg, avec son avoué, mais aussi une lame mercenaire chargée de leur protection. Elle fait depuis le siège du consulat pour y consulter des pièces publiques et rencontrer son directeur, Madron du Plessis. Il y a peu, elle a pu échanger quelques mots avec la Commandeur Eleanora au cours d'une soirée à Neubourg : nul ne sait encore ce que les deux femmes se sont dites, mais Madron commence à s'emporter contre cette mouche du coche.

⊗ Madron se prépare à frapper un grand coup. Ce n'était pas dans ses plans, mais l'idée ne lui fut jamais complètement étrangère : si les nains de l'ordre s'entêtent, il faudra peut-être se décider à les chasser comme ils ont chassé les hommes-lézards. C'est d'une opération militaire d'envergure dont on parle, coûteuse et risquée, mais Madron a trouvé le bon capitaine mercenaire – **JEHAN DE MONTCHEVREL** – et a la main sur suffisamment de navires de guerre et de bons équipages. La flotte de l'ordre est petite et n'a pas assez de soutiens pour tenir longtemps dans des engagements déterminés. Si l'Abbaye paraît inexpugnable, les armées mercenaires pourront se rendre maître du pays alentours et, quoi qu'il en soit, Neubourg sera libéré. Ensuite, tout est affaire de plaider le nouveau *statu quo* devant le Roi. Peut-être que Madron sous-estime la solidarité de l'ordre et sa capacité à rameuter les chapitres éparpillés sur Argosia pour venir lui donner une leçon fatale. Peut-être que non... Madron n'est pas un perdreau de l'année.

### ATOUTS ET FAIBLESSES DE LA FACTION

Le Consulat mercanti bénéficie non seulement de sources de renseignements bien établies, mais encore d'un directeur avisé, retord, incroyablement intelligent et fin stratège. Madron du Plessis ne fait pas souvent d'erreurs et il les corrige toujours impitoyablement. Il joue plusieurs coups à l'avance et semble toujours agir là où on ne l'attend pas. S'il venait à disparaître, personne ne serait en mesure de prendre sa place – aucun de ses fondés de pouvoir ne possède ses talents, ses connaissances, son influence et son habileté. Si le consulat bénéficie de ressources financières apparemment inépuisables, il manque de moyens humains qui ne soient pas des serviteurs ou des mercenaires à la loyauté incertaines. Même les fondés de pouvoir – eux surtout – jouent d'abord pour eux-mêmes et ils sont d'abord fidèles à l'argent et à l'influence que leur offre le consulat. Bien entendu, Madron a depuis longtemps fait les exemples nécessaires pour que chacun tienne sa place – à qui pourrait-on faire confiance quand ses propres amis peuvent être engagés pour vous gourmander ou vous punir plus définitivement.

## LES FACTIONS MMEURES

### TIBUR VANGALVAR

Tibur Vangalvar est un seigneur de guerre humain, un explorateur et un visionnaire. S'avisant que les traités liants l'ordre des paladins nains au Roi restait vague sur certaines provinces du détroit, il a lancé le projet ambitieux d'installer des comptoirs indépendants – les Comptoirs du Nord – au nord-est de celui-ci. Avec l'aide quelques investisseurs – le consulat, en vérité, au travers de quelques prête-noms – il a fondé Allangvar, une petite ville sur la côte, ainsi que plusieurs communautés de chasseurs et trappeurs dans le riche arrière-pays. Il espère qu'Allangvar pourra un jour concurrencer Neubourg comme escale et port de commerce au seuil du passage. Bien entendu, le consulat escompte bien jouer sur tous les tableaux et obtenir partout les meilleures conditions, en échange d'un soutien ou par quelques menaces subtiles. Tibur a commencé à chercher, discrètement, de nouveaux soutiens – et même les nains pourquoi pas, s'il peut conclure un pacte lui assurant l'indépendance dont il rêve.

### L'HOMME-ROUGE

Quand le météore de la prophétie s'abat dans l'Océan royal, un immense golem rouge de plus de douze mètres de haut apparaît soudainement face à la mer. Dès lors, on va le signaler ici et là à travers toute la région, se téléportant d'un lieu à un autre sans rime ni raison, restant plusieurs jours ici ou disparaissant et apparaissant plusieurs fois en quelques heures. Personne ne connaît sa nature – hormis la puissante magie qui s'en dégage – ni ne sait ses buts. En plusieurs occasions, il commet des destructions au moment de sa téléportation, écrasant des bâtiments ou piétinant des troupeaux. Toutefois, sa présence fait fuir une troupe de gobelins qui s'apprêtaient à attaquer un village isolé. Il est à noter que l'inattendu de ses apparitions aléatoires, la présence ou non de témoins et les réseaux de communications inexistantes rendent très compliqué son signalement précis.

### RAAZZ-KHO ET SES FRÈRES

Les géants sont de puissantes et dangereuses créatures, à l'esprit obtus et à la cupidité sans fin. Ayant appris que les nains avaient fondé une puissante Abbaye regorgeant de trésors, Raazz-Kho et ses frères se sont mis en route avec l'idée de la piller. Ils arrivent par les Terres d'Anthieux, un peu désinvoltes, mais parfaitement décidés. C'est là qu'ils vont faire la connaissance des gobelins et de leurs officiers hobgobelins, mais aussi d'un étrange humain qui leur propose une bonne affaire : l'Abbaye, en l'état, est trop bien défendue, même pour eux ; mais que les troupes de l'ordre soient obligées de se déployer à travers tout le pays pour affronter la menace d'une armée goblin conduite par de terrifiants géants, Raazz-Kho et quelques braves pourraient submerger des défenses dégarnies et emporter la victoire !

## LES CHEVAUCHEURS DE MÉLOIRE

Au cours de sa longue vie, Madron du Plessis s'est fait de nombreux ennemis. Aucun aussi dangereux peut-être que le dénommé Méloire, brigand de grand-chemin dont la tête est mise à prix du Royaume aux Principautés. Avec ses Chevaucheurs, il pille et rançonne caravanes et convois, vole les bourgeois et les marchands, vide leurs demeures et leurs châteaux, emporte leurs chevaux et leur bétail... Qui serait assez malin pour y regarder de plus près constaterait évidemment que les cibles de ces attaques sont pour l'essentiel clientes du Consulat mercanti. Sous le couvert de ces brigandages, Méloire réunit patiemment, et depuis des années, toutes sortes d'informations sur la nébuleuse du consulat, jusqu'à en connaître les rouages presque aussi bien que Madron lui-même. Méloire a commencé à traquer les fondés de pouvoir *in pectore* pour les éliminer – un est déjà tombé, bien que personne ne le sache encore, c'est pour le moment une disparition par nécessité de service. Il vient enfin d'arriver incognito à Neubourg avec quelques lieutenants – et l'heure de la vengeance a sonné... à moins que Madron n'ait soigneusement tendu son piège.

## LES MYSTÈRES D'ANGRILAN

Les Mystères d'Angrilan est une société secrète liée à l'Alliance des Kourganés. Ses membres sont tous des squelettes-gardiens – des morts-vivants intelligents et autonomes possédant un pouvoir limité de métamorphose leur permettant d'acquérir une forme humaine et de librement circuler au sein des populations – bien que cela ne les protège pas d'une lecture d'aura ou d'autres magies qui ciblent les morts-vivants. La presque île est couverte de grands tertres mortuaires, les tombes d'anciens rois, protégées par les Mystères contre l'influence de la déesse de la nuit. Nuls spectres ne les hantent, mais elles abritent de précieux trésors et des artefacts plus précieux encore. Jusqu'à ce jour, nul pillard n'a jamais pu se vanter d'en avoir tiré une quelconque richesse : tous sont morts avant d'avoir quitté les lieux, ou n'ont pas vécu assez longtemps pour rejoindre la civilisation. Même les paladins nains ont rapidement compris qu'il n'était pas sage de s'approcher des tertres. Généralement, les squelettes gardiens se tiennent à distance des gens et se contentent d'observer – le temps est de leur côté ; ils étaient déjà présents quand les hommes-lézards sont venus et encore là quand les nains les chassèrent. Mais la menace que représente un spectre de Roi-Crapaud contrôlé par la déesse de la nuit les inquiète, et les désordres fomentés par le consulat aussi, de même que l'arrivée des géants. Autant de cupidité et de malveillance se retournera forcément contre eux. Est-il temps de trouver des alliances ? Est-il temps de se révéler à quelques mortels pour requérir leur aide ?



- 1. Chapelle des Armateurs (Dieu de la chance)
- 2. Sanctuaire de la Terre bénie (déesse de la mort)
- 3. Cimetière de Neubourg
- 4. Temple du petit-port
- 5. Sanctuaire de la Besterie

- 6. L'Inamovible
- 7. Le Baroufite à Ikabâd
- 8. Le Tire-Venin
- 9. L'Albatros royal
- 10. La Vieille Taberge
- 11. La Pieuvre à Ninain
- 12. Au petit For
- 13. Les Arènes
- 14. Le Sabre et la Drisse
- 15. Le Bouchon rôti
- 16. Le Dernier Entrepôt
- 17. Le Coin des Halles
- 18. Chez la Mère Finri
- 19. Le Poisson d'or
- 20. La Trouaille
- 21. Hôtel des Trois Princes
- 22. La Tourte céleste
- 23. Le Trin et la Longe

- 24. L'Alhanor de Neubourg
- 25. Epicerie du Centre
- 26. Les Ailes du Griffon
- 27. Aux Herbes du Large
- 28. Magasins généraux de Neubourg
- 29. Forges de Terre-bénie
- 30. Bazar des Lézards
- 31. Aux Petites Merveilles
- 32. Au Magicien Goguenard
- 33. La Maison-Haute
- 34. Consulat Mercantile
- 35. Tour de l'Eau
- 36. Tour de Huilante



# NEUBOURG

## LES LIEUX IMPORTANTS

### 1. ABBAYE DE CIME-BLANCHE

LE NORD DE LA PÉNINSULE est un vaste plateau herbeux battu par les vents du large et bordé de hautes falaises blanches. Les arbres sont peu communs et presque tous tordus, mais les terres arables fertiles et faciles à travailler. De très nombreux villages de colons ont été érigés depuis la fondation de l'Abbaye. De petite taille, assez proches les uns des autres, ce sont essentiellement de grosses fermes fortifiées conçues pour exploiter les champs et les pâtures au mieux. C'est sans doute la province la plus peuplée de la presqu'île et la plus dynamique.

Tout au bord de la côte se dresse l'impressionnante **ABBAYE DE CIME-BLANCHE DU GOURGON**, à la fois sanctuaire religieux et place-forte militaire. Sur plusieurs hectares de bâtiments, de temples et de chapelles, de dortoirs, d'ateliers, d'écuries, de granges et de greniers, de parcs et de lices destinées à l'entraînement, l'Abbaye est un complexe labyrinthique qui accueille deux centaines de paladins et deux ou trois milliers de sergents, soldats, serviteurs, palefreniers et tout ce que nécessite la mise en œuvre d'une telle force.

La partie la plus impressionnante de l'Abbaye est **SON IMMENSE PHARE**, qui guide les navires à l'entrée du détroit. C'est aussi le siège du chapitre du Livre, le reliquarium et la grande bibliothèque de l'ordre dans la région.

Sous l'Abbaye, on trouve encore **LA GROTTA MARINE D'ENTREVERS**. Ce fut jadis le lieu d'une bataille décisive contre les hommes-lézards. Aujourd'hui, sous ses hautes voûtes calcaires, son immense bassin est devenu le port militaire de l'ordre.

Autour de l'Abbaye s'étend **LE FAUBOURG** – c'est le nom donné à la ville commune qui s'est progressivement constituée au fil des siècles. Malgré son nom, c'est devenu une cité de plein droit, avec ses bâtiments de prestige (opéra, théâtre), ses manufactures et ses foires quotidiennes.

---

## 1D8 PÉRIPÉTIES

---

1 Il existe de multiples adresses pour se loger et se restaurer au Faubourg. // *Si les aventuriers sont patients ou ont de la chance, ils tomberont sur la pension de Dame Perlisse, ancienne aventurière, clerc de son état, qui comprend bien leurs besoins et leurs demandes. Elle cache toutefois d'étranges secrets liés à sa vie passée.*

---

2 L'Abbaye est en deuil. Le chapelain de la Hache, le vénérable Altar de Bièvre, est décédé et de grandes funérailles sont organisée où sont attendues des représentants du Royaume et des Principautés. // *Altar était le premier conseiller et le mentor d'Eleanora, qui est dévastée. Madron du Plessis a prévu de se déplacer pour tâter la température par lui-même des relations entre les trois commandeurs.*

---

3 Le soir, il est loisible de croiser, sur le chemin côtier qui mène au phare, un vieux nain en uniforme de paladin, fumant la pipe et observant le large. Celui qui sait l'aborder peut entendre des histoires du passé pleines d'enseignement. // *C'est le fantôme d'un des premiers nains de la Hache, que nul exorcisme ne semble pouvoir renvoyer.*

---

4 Les aventuriers découvrent l'existence d'un couple de doppleganger en ville. // *Ils ont été chargés, par un intermédiaire bien habillé, d'infiltrer l'Abbaye et de découvrir les projets du chapitre de la Hache.*

---

5 Les patrouilles naines sont fréquentes dans les environs de l'Abbaye et les contrôles réguliers et parfois tatillons, surtout avec les étrangers ou les aventuriers de passage. // *Le préfet du Faubourg, le sergent d'armes Ontine Larivière, n'aime pas les fauteurs de trouble et les aventuriers, qu'il considère une seule et même sorte. Ça ne le dérange pas de faire durer les contrôles ou de retenir des personnes plusieurs heures, quoi qu'en dise sa hiérarchie.*

---

6 Quelqu'un pose des questions sur les aventuriers, la raison de leur présence dans la région, leurs habitudes et leurs activités. // *Un correspondant du consulat a été chargé de leur cas et envoie ses rapports à l'un des fondés de pouvoir in pectore.*

---

7 Toute demande de rencontre formelle avec les autorités de l'Abbaye, à quelque niveau que ce soit, répond à des protocoles complexes. // *Si les autorités traitent sérieusement les cas urgents, les informations qu'on leur apporte et les aventuriers francs du collier et corrects dans leurs attitudes, elles savent aussi tisser des rideaux à couches multiples pour ralentir, embarrasser ou impatienter les gougnafiers et les personnes louches, bizarres, impolies ou mal embouchées.*

---

8 Une nouvelle relique magique, récemment découverte, va arriver au Phare du Nord. // *Il est certain que d'autres que les nains de l'ordre s'y intéressent.*

---

## 2. DÉTROIT DU GOURGON

**LE DÉTROIT DU GOURGON** relie la Mer des Princes à l'Océan royal, entre la presqu'île d'Écouve et les Terres de Bellemes, avec l'île du Gourgon en contrepoint. Le temps y est imprévisible, les courants complexes, la navigation difficile et hasardeuse.

**L'ÎLE DU GOURGON**, jadis sauvage et peuplée de créatures dangereuses a été en grande partie pacifiée, mais ses terres abruptes se prêtent mal à autre chose qu'à l'élevage de chèvres à demi-sauvages et de gros cochons destinés aux conserves et à l'avitaillement de navires de passage. On aperçoit parfois quelques créatures fantastiques tels des ours-hiboux, mais la plupart ne s'approchent plus guère des communautés côtières.

**NEUBOURG** est la grande ville du Gourgon, fondé par l'ordre dans une crique bien abritée pour offrir une escale et un refuge aux navires ayant passé le détroit ou s'appêtant à le faire. Interlope, métissée, cosmopolite, agitée, parfois violente, **NEUBOURG** est un creuset aux mille fièvres et sa guilde des voleurs y prospère du jeu, des filles, de l'alcool, des stupéfiants, des paris sur les combats d'animaux (tout en évitant les vols, sévèrement punis à la fois par la Maison haute et par le consulat).

---

**1D8 PÉRIPÉTIES**

---

1 Des manticores marines nichent encore sur les falaises orientales de l'île et attaquent parfois les bateaux qui passent au large. // *Ce ne sont pas les seules créatures dangereuses de l'île du Gourgon, mais peut-être les plus embêtantes et les plus puissantes.*

---

2 Erreur sur la personne, on remet une lettre à un aventurier qui ne lui est pas adressée. // *Où se trouve le véritable destinataire ? Que contient la lettre ? Le message d'un proche, les plans d'une opération criminelle, des menaces ? À moins que ce soit la lettre d'un corbeau, effectivement adressée à l'aventurier...*

---

3 L'île de Gourgon est peuplée de nombreux colons, en dehors de Neubourg même. // *Des opposants politiques du Royaume forcés à l'exil ont trouvé refuge au nord de l'île, avec l'assentiment discret de l'ordre. Le Roi ne serait pas très content d'apprendre qu'ils se sont réunis là.*

---

4 L'une des taberges de Neubourg accueille de nombreux aventuriers. // *Les personnages ont la surprise d'y croiser de vieux amis prêts à les aider sans poser de questions.*

---

5 Les aventuriers ont besoin de matériel particulier, mais c'est la pénurie sur l'île. // *Les dernières tempêtes ont empêché l'approvisionnement de Neubourg. On leur raconte cependant que quelqu'un aurait des réserves – à quelles conditions ? À quel prix ? Où sur l'île ?*

---

6 Les aventuriers ont l'occasion de participer à la défense d'un village côtier contre un raid d'hommes-lézards. // *Dès lors, il est probable qu'ils pourront compter sur l'aide des habitants et, notamment, sur la mise à disposition d'un petit bateau avec un équipage qui connaît bien les côtes et les courants.*

---

7 Suite à quelque maladresse de l'un des aventuriers, la milice de Neubourg a désormais le groupe en ligne de mire. // *Les arrestations, contrôles, interrogatoires, brimades et amendes se multiplient et à la première occasion, c'est l'embastillement.*

---

8 Un étrange vaisseau a été aperçu à plusieurs reprises passer au travers du détroit, mais il ne fait jamais escale et personne ne semble pouvoir l'identifier. // *Contrebandiers ? Vaisseau fantôme des Kourganés ? Les nains comme le consulat sont prêts à payer toute information pertinente.*

---

### 3. DOMAINES D'ÉCAILLES

**LES DOMAINES D'ÉCAILLES** désignent, pour les Sapeurs de Cime-Blanche, les terres qu'occupent les hommes-lézards au nord du détroit. Ce sont de hauts plateaux calcaires couverts de collines rondes et boisées. Toute la région est un gruyère : les falaises côtières sont truffées de grottes et de cavernes, les collines sont percées de gouffres et de galeries. Poursuivre les hommes-lézards sur ce terrain est un jeu de dupe, une chasse aux dahus mortelle.

**LA FAUNE SAUVAGE** est pléthorique, tout comme les monstres et les créatures surnaturelles. C'est à la fois un bienfait et une malédiction pour les hommes-lézards, mais au bout d'un siècle et demi d'occupation des lieux, ils commencent à maîtriser leur environnement et savent l'exploiter au mieux.

Au-delà des domaines s'étendent **LES TERRES DE BELLEMES**, hostiles et inquiétantes, d'où sortent parfois des créatures abominables qui sèment la mort dans les communautés. Les hommes-lézards savent qu'ils sont désormais dos au mur et qu'ils ne pourront fuir plus loin si les nains envahissaient leur nouveau foyer.

---

**ID8 PÉRIPÉTIES**

---

1 Des mégalithes de roche sombre, absolument étrangère à la nature géologique de la région, parsèment les paysages des domaines. // *Une Lecture d'aura révèle qu'ils sont magiques. À quoi servent-ils ? Comment les active-t-on ? Qui en connaît les secrets ? La Chose du nord ?*

2 Entre la brume et le mauvais temps, les aventuriers sont perdus. // *Ils sont maintenant au cœur des Terres de Bellème, sur les territoires de la Chose.*

3 Il n'y a pas que des hommes-lézards dans les domaines. // *Les communautés féeriques du nord du détroit subissent la présence des hommes-lézards qui ne dédaignent pas le steak de pixie. Les aventuriers sont amenés à venir en aide à l'une d'entre-elles.*

4 La nature semble se retourner contre les aventuriers qui subissent des désavantages à la plupart de leurs jets de survie et subissent mille petits tourments. // *La déesse du sauvage a été invoquée et elle étend son pouvoir sur toute la région. Il faudrait pouvoir calmer son inimitié par quelques sacrifices propitiatoires, mais lesquels ?*

5 Le conseil des hommes-lézards se réunit et toutes les communautés envoient des émissaires et des représentants. // *Les chefs des factions vont se rencontrer pour la première fois depuis longtemps. Que va-t-il en ressortir ? Une dangereuse alliance ou un schisme définitif ? Qui va prendre l'ascendant ? Est-ce l'occasion pour les aventuriers d'observer, d'intervenir, d'éliminer les dirigeants des hommes-lézards ?*

6 Le navire qui conduit les aventuriers fait naufrage sur les côtes des domaines. // *Il faut maintenant survivre à la chasse et trouver un moyen de rentrer sur Gourgon ou sur la presqu'île. Qui sont les survivants que les aventuriers doivent maintenant protéger ?*

7 Les aventuriers ne parviennent pas à empêcher des naufrageurs d'allumer leurs grands feux et ils assistent impuissants au naufrage d'un navire sur les côtes du détroit. // *Ils peuvent encore porter assistance aux survivants et empêcher les hommes-lézards de finir le travail.*

8 On trouve aussi des tertres funéraires au nord du détroit, mais ils ne semblent pas protégés par les Mystères d'Angrilan. // *Ici, les spectres des rois passés défendent eux-mêmes leurs munificents trésors et, notamment, des objets magiques très puissants.*

---

## 4. COMPTOIRS DU NORD

**LES RÉGIONS AU SUD-EST** des terres de Bellemes sont boisées et giboyeuses. Elles étaient jadis peuplées de quelques trolls, mais ceux-ci ont été chassés plus au nord quand le seigneur Tibur Vangalvar a créé son premier comptoir sur la côte – aujourd’hui **ALLANGVAR**.

**ALLANGVAR** est un port industriel – des colons arrivent toutes les semaines tandis qu’on y embarque du bois, des fourrures et de l’ambre à destination des Principautés – mais ce sont des chalets de bois, des entrepôts rustiques et des installations temporaires qui durent qui s’offrent à la vue des visiteurs.

**L’ARRIÈRE-PAYS FORESTIER** est exploité par les trappeurs et les bûcherons qui y ont établi des bourgs rudimentaires entourés de palissades solides. Les colons qui y vivent sont des gaillards et des bougresses à la volonté de fer, capables de tout endurer pour échapper à la misère et aux lois des Principautés. Plutôt la pauvreté ici, pour prix d’une précieuse liberté, que la brutalité réservée au plus démunis et aux plus faibles là-bas.



---

## 1D8 PÉRIPÉTIES

---

- 1 Horreur ! Malheur ! Des trolls ! // *Si les aventuriers ne sont pas de taille à s'en débarrasser, une chasse sauvage s'engage dans les profondeurs des forêts.*
- 2 Les aventuriers montent leur camp au mauvais endroit. // *Les dryades sont nombreuses dans les forêts du nord. Couper du bois, monter une cabane, faire du feu sur le territoire de l'une d'entre-elle est décidément une mauvaise idée si l'on souhaite passer une nuit tranquille.*
- 3 Les aventuriers sont incapables de trouver un navire pour retourner sur le continent. // *Le mauvais temps et la mauvaise volonté des capitaines bloquent les aventuriers qui ne peuvent quitter Allangvar.*
- 4 Les aventuriers tentent de faire rapidement fortune. // *La meilleure solution est sans doute de récolter de l'ambre le long de la côte, mais les meilleurs coins sont aussi les plus dangereux, là où les monstres marins rôdent, mais aussi les brigands qui délestent les prospecteurs de leurs récoltes.*
- 5 Les conditions météorologiques se dégradent soudainement et un front glacial descend du nord. // *Blizzard, neige, givre, bourrasques violentes. C'est la mort assurée pour qui ne trouve pas un abri dans les plus brefs délais. Mais les cavernes accessibles sont parfois occupées par des choses plus anciennes et bien pires encore que le vent du nord.*
- 6 Tibur Vangalvar émet parfois des édits un peu étranges. // *Il vient d'interdire aux aventuriers qui ne produisent pas des blancs-seings signés de sa main de s'aventurer dans les forêts. Le problème, c'est qu'il n'est pas présent à Allangvar en ce moment. En vérité, il veut sonder personnellement chaque groupe afin de déterminer leurs alliances et motifs.*
- 7 Un marchand indépendant venu des Principautés vient d'être tué dans une bagarre de taberge aux motifs obscurs. // *C'est un meurtre commandité par sa fille qui veut prendre le contrôle de la maison familiale, en plus de régler quelques vieilles affaires personnelles. L'assassin est un mercenaire et un duelliste professionnel.*
- 8 Un raid d'hommes-lézards vise pour la première fois la petite ville d'Allangvar. // *Personne ne s'y attend, personne n'y est préparé, mais il faut bien défendre la ville et ses habitants.*
-

## 5. LES DOUESNERIES

**LES DOUESNERIES** furent colonisées par les veufs et les veuves des soldats et des paladins de l'ordre au fur et à mesure que la conquête de la presqu'île s'achevait. C'est une province de hautes collines herbeuses, percées de grandes roches nues. Les vents y soufflent avec véhémence, mais c'est un paradis pour d'immenses oiseaux marins. Les nains y ont construit des communautés de pierre au pied des roches, qui leur rappellent leur foyer natal, et y élèvent leurs fameuses chèvres à poil long. Il est toujours de tradition ici, pour les jeunes nains et naines, de postuler auprès de l'ordre, ne serait-ce que pour y effectuer son service militaire et, en cas de danger, il ne fait aucun doute que les villages se dresseraient pour défendre l'Abbaye.

**LES DOUESNERIES** sont aussi connues pour leur activité géothermique. On peut y admirer des geysers parmi les plus beaux d'Argosia, mais aussi profiter de sources thermales très appréciées – bien que souvent squattées par des populations de rongeurs géants placides et indifférents.

---

## 1D8 PÉRIPÉTIES

---

1 À la saison des tempêtes, il devient très compliqué de sortir des villages. // *Les aventuriers se retrouvent coincés au plus mauvais moment. Existe-t-il des solutions pour qu'ils rejoignent au plus vite la côte est de la presqu'île ? Qui accepterait de les conduire en bravant les vents ?*

---

2 Il y a bien plus à voir des communautés que les quelques maisons de pierre sèche à la surface du monde. // *Sous certains villages, les nains ont creusé de véritables villes dont personne ne mesure exactement l'existence. Une sacrée surprise pour le consulat si les villages venaient à se mobiliser pour l'Abbaye. Les aventuriers sauront-ils gagner la confiance des nains et visiter ces merveilles ingénieriques et architecturales ?*

---

3 Les aventuriers semblent être suivis, à distance, par une figure encapée et encapuchonnée, un nain sans doute d'après sa taille. // *Quand on cherche à s'en approcher, la silhouette disparaît entre les anfractuosités des rochers. Qui est-elle ? Quelle est l'étrange arme qu'elle porte ? Pourquoi ne cesse-t-elle jamais sa surveillance ? Va-t-elle finir par intervenir, d'une manière ou d'une autre ?*

---

4 Les côtes occidentales de la presqu'île abrite de nombreux monstres marins inhabituels – crabes géants, morses à tentacules, bancs de krakens nains, et ainsi de suite. // *Ces monstres ne menacent ni le trafic maritime ni les habitants des Douesneries, mais ils peuvent représenter une source de composantes rares pour l'alchimie ou une opportunité de nouveaux mets pour l'industrie de la conserve gnome.*

---

5 Les nains utilisent parfois de grands chars à voile pour circuler dans la province et conduire leurs troupeaux de chèvres. // *Chaque année, des courses sont organisées par les différents villages. Les prix sont parfois élevés pour les vainqueurs et les chars ne paraissent pas si difficile à conduire si on a quelques connaissances maritimes.*

---

6 On raconte que certaines sources thermales peuvent guérir les pires maladies magiques. // *Si c'est vrai et que les aventuriers en ont besoin, il leur reste à en trouver la localisation ou à payer le prix de l'information.*

---

7 Parmi les albatros et les grands oiseaux de mer qui peuplent la province, il arrive que viennent à terre certains de ces immenses voiliers du large, grands comme des rocs et affamés comme eux. // *Les nains ont appris à se protéger de cette menace aérienne, mais les aventuriers pourraient se laisser surprendre par ces goélands gigantesques porteurs de tempête.*

---

8 Une caravane marchande est perdue dans les landes herbeuses, ses bêtes dévorées par des prédateurs aériens. // *Il faut emmener tout le monde à l'abri et, si possible, tenter de sauver la cargaison. D'ailleurs, quelle est la nature de cette dernière qui la rend si précieuse, que même les aventuriers ne pourront se résoudre à l'abandonner ?*

---

## 6. PRESQU'ÎLE D'ÉCOUVE

LE CŒUR DE LA PRESQU'ÎLE est constituée de douces collines et de vallons particulièrement propices à l'agriculture, bien à l'abri des vents de l'Océan royal. C'est ainsi devenu le grenier du Gourgon, une myriade de petits villages et de grosses fermes occupant le sommet des collines et exploitant toutes les terres alentours.

LE TERTRE-ST-MESNIL est la communauté la plus importante de la région. Construite sur une vaste colline ronde (qui s'avéra plus tard être un immense tertre funéraire), bien fortifiée à la mode antique, la petite ville accueille foires et comices, fêtes des mariages et marché aux apprentis. C'est aussi un lieu de tumulte politique et de revendications paysannes : quand ce ne sont pas les propriétaires qui apostrophent l'ordre et sa politique fiscale, ce sont les manouvriers qui interpellent les propriétaires et protestent contre les conditions qu'on leur fait. L'ordre des Sapeurs est, parce que la ville est le poumon économique de son état, bien plus attentif à ce qui se passe ici qu'à Neubourg, toujours un peu périphérique dans ses priorités.

---

## 1D8 PÉRIPÉTIES

---

1 À la Haute Buze, les incidents s'enchaînent – bétail malade, vermine dans les greniers, réserves frumentaires qui tournent mal et ainsi de suite. // *Il ne faut pas fâcher les fées et toujours leur payer leur dû. Les aventuriers doivent trouver une solution pour que la malédiction soit enfin levée. Qui, à la ferme, est le responsable ? Va-t-il accepter de s'excuser ?*

---

2 C'en est trop ! Les manouvriers se mettent en grève contre les propriétaires des grandes fermes. // *Ces derniers, manipulés par le consulat, font appel à des gros bras engagés à Neubourg pour casser le mouvement. Si personne ne fait rien, il va y avoir des morts.*

---

3 C'est bientôt la fête des mariages. Couples et familles affluent en ville pour les cérémonies. // *C'est le moment de faire neuvaine (au sens mayennais du terme) !*

---

4 Chacun sait qu'il est des passages dans la ville qui conduisent aux couloirs du colossal tertre qui la soutient. // *Personne ne ceux qui s'y sont aventurés ne sont jamais revenus !*

---

5 Les communautés de la région s'affrontent régulièrement dans de grands jeux de soule. Elles cherchent parfois des champions à aligner dans leurs rangs. // *Depuis plusieurs années, la tension monte entre les fermes de la Bazouge, Juardeil et Vaudelnay. Les équipes sont à couteaux tirés et chaque compétition frôle le drame.*

---

6 On retrouve des troupeaux décimés et vidés de leur sang – et quelques voyageurs aussi. // *Une bande de stryges ravage la campagne, mais nul ne sait où elles logent.*

---

7 Profitant peut-être d'autres événements locaux, l'héritier de l'une des Principautés orientales est en visite au Tertre-St-Mesnil. // *Il se comporte comme un gougnafier hautain et méprisant, abuse de sa position et des protections que lui offrent ses gens, jusqu'au crime peut-être, en toute impunité. À moins qu'il ne finisse par fâcher la mauvaise personne.*

---

8 Régulièrement, les petites fermes et les petites entreprises ont besoin d'un apport de ressources ou d'un coup de main. C'est l'occasion de prendre des parts et d'espérer quelques bénéfices à venir. // *Plusieurs occasions se présentent d'aider telles ou telles communautés, en numéraire ou en service compliqué. Ici, on prend tout ça très au sérieux.*

---

## 7. TERRES D'ANTHIEUX

Tout au sud, LA MARCHE D'ANTHIEUX, conquise pour établir une zone frontalière avec les terres sauvages au-delà, est une région de grandes forêts de bouleaux et de saules, humide et marécageuse. Bien que les nains y maintiennent des patrouilles plus ou moins régulières, la marche reste dangereuse – toutes sortes de créatures ayant échappé aux premières chasses et s'y dissimulant. C'est d'autant plus vrai maintenant que des gobelins y ont établi leurs bases.

De nombreuses régions de la province n'ont jamais vraiment été explorées par les nains – trop loin, trop compliqué – et il est DES OMBRES ANCIENNES, là, qui devraient inquiéter et terrifier, mais dont personne ne soupçonne l'existence.

---

**1D8 PÉRIPÉTIES**

---

1 Dans la brume, sous la pluie, il est parfois difficile de faire la part entre ses amis et ses ennemis. // *Peut-être à cause d'une erreur des aventuriers, une patrouille de paladins nains les prend pour des brigands ou des ennemis.*

2 Des explorateurs venus du Royaume tentent d'ouvrir une route terrestre pour rejoindre la presqu'île. // *Leur expédition est au bout de sa vie. Les pertes sont déjà énormes et il reste à traverser les territoires gobelins. Les aventuriers trouvent un éclaireur en très mauvaise posture qui leur demande de sauver les survivants de l'expédition.*

3 Des patrouilles ont disparu. // *Il ne semble pas que ça l'œuvre des gobelins et des géants, contrairement à ce qu'on pense initialement. Quelle est la raison de ces disparitions inquiétantes ? Un effet magique aléatoire ? Un monstre non identifié ?*

4 Des spectres hantent les marais et attaquent les aventuriers sans que ces derniers ne puissent trouver comment les détruire définitivement. // *Ce sont les vestiges d'armées qui se sont affrontées dans la région en des temps immémoriaux. Les cadavres des soldats gisent toujours sous la tourbe – quelques trésors anciens aussi.*

5 Les gobelins sont de plus en plus nombreux dans la région. // *Les aventuriers tombent par hasard sur l'un de leurs camps, bien caché pourtant, où vivent les guerriers et leurs familles.*

6 Un catoblépas rôde dans la région. // *Il n'y a pas plus dangereux que cette créature dans le monde.*

7 Une brume épaisse se lève parfois dans les forêts marécageuses d'Anthieux. // *Elle peut durer plusieurs jours de rang, compliquant les déplacements, la chasse ou attirant des monstres inquiétants qui sortent de leurs tanières.*

8 Une guenaude habite les marais qui apprécie moyennement la présence des gobelins et des géants. // *Une alliance est-elle possible ? À quel prix ?*

---