

LA GAZETTE D' ARGOSIA

TEXTES ET ILLUSTRATIONS : John Grümph

Au programme de ce septième numéro :

LES MASQUES DE SAUVETERRE

*Un bac-à-sable urbain, façon Gotham City,
pour des aventuriers niveau 3.*

LES MASQUES DE SAUVETERRE est un scénario bac-à-sable urbain, d'enquête et d'action, pour **CŒURS VAILLANTS**, se déroulant en Argosia. Bien qu'il reprenne en partie la structure et la présentation d'un 7hex, il en diffère légèrement par ses thèmes et son contenu.

Dans les **MASQUES DE SAUVETERRE**, les aventuriers habitent un domaine civilisé désormais livré au chaos, à la malveillance et à la criminalité. Alors qu'ils pensaient ne pas pouvoir s'opposer aux influences maléfiques qui pourrissent la vie des habitants de la ville et ses environs, un coup du sort leur fournit le moyen de lutter et, pourquoi pas, de ramener la paix et la sécurité à tous. À quel prix, pourtant ? Avec quelles méthodes ?

INTRODUCTION

LIEUBON est un petit domaine civilisé aux confluences de plusieurs routes commerciales joignant une demi-douzaine de royaumes plus ou moins lointains. Il faut peut-être deux ou trois jours pour traverser les terres protégées par la cité au centre du domaine, et plus d'une semaine encore pour rejoindre le plus proche des royaumes à travers le Sauvage.

SAUVETERRE DE LIEUBON est une cité emmurillée qui abrite plusieurs milliers d'habitants, située sur une colline ronde aux flancs abrupts qui surplombe *la Gonde*. C'est, depuis longtemps, un carrefour commercial majeur, où se rejoignent plusieurs gran'routes très fréquentées. C'est aussi un centre académique et culturel réputé – Sauveterre accueille, notamment, une université, une académie de magie et un séminaire, où professent des érudits venus de loin.

Jadis, en des temps oubliés des habitants actuels, **LA COLLINE DE LIEUBON**, où se dresse Sauveterre, accueillait un fort de colline féérique (*fort hill*). De violentes batailles s'y déroulèrent entre les fées et un puissant **DRAGON**, qui fut vaincu et disparut.

Plus tard, les fées furent à leur tour chassées par l'humanité et **UNE COMMUNAUTÉ CIVILISÉE** s'installa ici. Petit à petit, la ville et son château s'agrandirent, les remparts l'entourèrent bientôt tandis que la prospérité et la sécurité s'installaient de manière durable. L'histoire de Sauveterre fut calme et peu intéressante – ce qui est un bienfait pour les gens qui y vécurent.

Toutefois, il y a trente ans, un dragon nommé **KTELOS** apparut dans les cieux de la région. Il attaqua les champs et les villages, détruisit les caravanes et survola plusieurs fois la ville en la ravageant de son feu terrifiant. Il décima les paladins envoyés à sa poursuite et tua le seigneur et sa famille. De nombreux aventuriers accoururent de tous côtés pour se joindre à la chasse, mais beaucoup trop y laissèrent leur vie. Ktelos semblait invincible.

Pourtant, l'un de ces aventuriers, l'elfe **ASKETEL**, parvint à le tuer. Membre d'une large expédition d'aventuriers déterminés à trouver la tanière de Ktelos, il fut le seul à en revenir, apportant les preuves de la destruction du dragon.

Accueilli en héros, il fut porté en triomphe au château de Sauveterre pour en devenir le nouveau seigneur. Cependant, la ville sortait bien mal en point de ce qu'on appela dès lors « La Guerre du Dragon ».

De nombreux bâtiments avaient été brûlés, détruits, ravagés par le feu du dragon ; certains domaines agricoles étaient dévastés par l'acide ; des villages entiers n'étaient plus que des ruines invivables à la fin de la guerre.

Les armées du château et les paladins de l'ordre de Notre-Dame-du-Bouclier-Rompu étaient réduites à une fraction négligeable de leurs forces d'antan – leurs hiérarchies éliminées, leurs meilleurs éléments disparus au combat, leur capacité à se reformer réduite à néant par la disparition de l'encadrement et de son expérience.

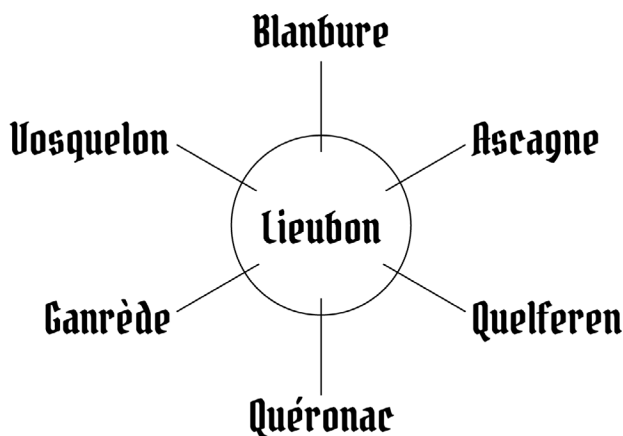
Enfin, les tués et les disparus se comptaient par centaines, peut-être par milliers. L'état du domaine poussa encore d'innombrables familles à fuir pour les royaumes voisins.

La nature a horreur du vide. La position stratégique de carrefour entre les royaumes voisins a attiré à Sauveterre de Lieubon **TOUTES SORTES DE CRIMINELS ET DE POURVOYEURS DE SERVICES SEMI-LICITES**, de contrebandiers et de brigands, transformant petit à petit la ville en sorte de relais turpide, satisfaisant désormais ceux qui veulent jouer, baiser, parier, boire, se cacher, se droguer, vendre et acheter, trafiquer, entôler, profiter des faiblesses de leurs prochains ou les maltraiter.

ASKETEL, le seigneur du château, a laissé faire, décourageant même les tentatives de restauration de l'ordre des paladins qui, à peine plus d'une poignée désormais, se contentent de patrouiller les campagnes pour chasser les monstres et n'interviennent plus en ville.

Il y eut une tentative de **RENVERSER** le seigneur pour ramener de l'ordre en ville, mais elle échoua. Conduite par quelques patriciens, appuyée par les magiciens de la ville, elle n'aboutit qu'à l'exécution de l'archimage de l'académie, le bannissement de vieilles familles et l'interdiction de la pratique de la magie dans l'enceinte de la ville sans autorisation.

Aujourd'hui, la petite cité de Sauveterre de Lieubon est certainement prospère, furieusement animée, cosmopolite, ouverte – un incontournable pour les voyageurs et les marchands, les étudiants et les aventuriers – mais aussi un repaire de l'iniquité et de la turpitude, de la corruption et de la violence. Les guildes de voleurs y dictent leurs lois et règnent par la force et la menace, des sorciers aux visages tatoués parcourent ouvertement ses rues. La servitude, forcée ou volontaire, est le lot d'une fraction toujours plus importantes de ses habitants et la peur règne partout. L'espoir de retrouver des temps de bienveillance et de paix semble définitivement avoir quitté Lieubon.



Les royaumes autour de Lieubon

AVENTURIERS

Nous conseillons de créer des aventuriers de niveau 3 pour cette aventure.

Le titre de l'aventure, **LES MASQUES DE SAUVETERRE**, désigne directement les aventuriers impliqués dans cette histoire. Habitants de Sauveterre, simples visiteurs peut-être, ce sont des personnes bienveillantes, sans doute outrées, révoltées, par la situation de leur ville, mais bien impuissantes face aux forces déléteres qui y prospèrent.

Un peu avant le début des aventures, chacun des aventuriers reçoit un don mystérieux, **UN MASQUE ÉTRANGE ET MAGIQUE**, qui lui offre à la fois un anonymat parfait et quelques pouvoirs exceptionnels. Lorsqu'il porte son masque l'aventurier ne peut plus être identifié par quiconque – il n'est plus que le masque lui-même et une ombre agissante. Rapidement, quelque chose pousse l'aventurier à se rendre à la Vieille Tour (J06), un bâtiment abandonné, une ruine ancienne au cœur du quartier de Saint-Aldredus. Là, il fait connaissance des autres aventuriers, attiré comme lui par une pulsion inexplicable.

Ils comprennent alors – oui, c'est scripté et péremptoire – qu'ils ont une chance, ensemble, sous le couvert d'une identité secrète et avec des capacités magiques uniques, de ramener la paix en ville. Il ne leur reste plus qu'à **IDENTIFIER, COMPRENDRE** et **DÉCIDER**.

Les joueuses peuvent se répartir les masques comme elles le souhaitent et, si la maîtresse de jeu le souhaite, choisir l'un des historiques proposés – ils sont épiciens (aussi bien pour les garçons que pour les filles) et conviennent à tous les peuples et à toutes les classes.

L'HISTOIRE DES MASQUES

LES MASQUES ont été créés, lors de la première guerre du dragon, aux temps antiques de Lieubon, par le sacrifice volontaire de cinq esprits de la nature appelés par les fées et convaincus de se matérialiser dans des artefacts destinés à cinq héros appelés à combattre et à vaincre le dragon. Plus tard, après la guerre, ils furent scellés sous la colline avec le reste du trésor du dragon.

Le temps passe. CERNICOPE est un trollinet – une fée ancienne capable de vivre dans le monde des hommes, la civilisation du fer et du feu, grâce à ses puissants pouvoirs de glamour. Peu scrupuleux et même carrément malhonnête, il fait profession de voleur d'objets magiques, de pilleur de tombes et de marchand de reliques et d'artefacts.

Il exerce depuis longtemps sur les routes des royaumes et connaît bien Sauveterre, en particulier ses accès secrets et dissimulés aux antiques domaines féériques (cf. les pierres dressées de Sauveterre). Il y puise quelquefois des objets qu'il peut revendre sans attirer l'attention de ses sœurs féériques qui le puniraient durement d'un tel sacrilège.

Il n'était pas revenu à Sauveterre depuis longtemps – la situation du pays ne s'y prêtait pas particulièrement après la guerre du dragon – mais la nécessité l'a conduit dernièrement à effectuer un nouveau prélèvement. Tout ne se passa pas comme il l'avait envisagé.

À peine franchies les portes sous la colline, Cernicope fut possédé par les cinq esprits des masques et il n'emporta qu'eux cette fois-là. Durant plusieurs jours, plusieurs semaines peut-être, Cernicope, toujours possédé, parcourut la ville, les yeux et les oreilles grands ouverts, à la recherche des cinq héros dont les masques avaient besoin. Une fois ceux-ci trouvés – les aventuriers, donc – Cernicope commença la distribution. Les masques furent déposés en des endroits où les aventuriers les trouveraient inévitablement, un lit, une étagère, une table, un bureau.

La découverte des masques, leur accord à chaque aventurier, furent sans doute des épreuves pour chacun et chacune – une histoire d'origine qu'il faudra certainement un jour raconter. Puis ce fut la rencontre des cinq héros et héroïnes, et le début des aventures...

LES MASQUES

Une fois son masque choisi, chaque joueuse peut décider de l'apparence alternative de son aventurier — une forme matérielle constituée d'ombre, portant une figure, un masque, reconnaissable et sans doute un peu effrayant ; la morphologie, la taille et la stature de l'alter-ego peuvent être différentes de celles de l'aventurier et même ne pas être humanoïdes ; la voix elle-même change, enchanteresse ou grondante. Toutefois, la description choisie est définitive et marque l'identité secrète du masque.

Les capacités et pouvoirs des masques ne se manifestent que lorsqu'ils sont portés et que l'aventurier a pris sa forme alternative. Toutefois, le petit bonus initial (premier paragraphe de la description) est toujours actif, que ce soit sous la forme normale ou l'identité secrète.

LA SENTINELLE

Le masque d'un esprit patient et attentif offre à son porteur une vigilance accrue et des sens aiguisés au plus haut point. Il ne peut être surpris, ni trompé par des mouvements de diversion.

⊗ **TRANSPOSITION DES SENS.** Un nombre de fois, entre deux repos, égal à 1 +niveau, le porteur peut utiliser une bassine ou un miroir pour projeter ses sens dans un endroit dont il connaît ou peut supposer l'existence. Il voit, ou entend, au choix, tant qu'il se concentre et n'entretient que des activités simples (comme se déplacer et dialoguer) tout ce qui se passe dans le lieu, jusqu'à une dizaine de pas de rayon au plus autour de son point de vue.

⊗ **LECTURE DU PASSÉ.** *Au prix d'une action, en échange d'un point d'aventure, le porteur touche un objet inanimé, une pierre dans un mur, un bibelot, et ainsi de suite. Il perçoit alors tous les événements qui se sont produits dans le champ de perception de l'objet (180° devant lui) depuis le dernier repos. Selon la nature de l'objet et de l'endroit, il est parfois possible d'obtenir des impressions sonores, mais rarement des conversations complètes.*

LE CHASSEUR

Le masque d'un esprit décidé et concentré qui confère à son porteur cette même capacité à garder son attention sur les buts à atteindre, lui accordant un avantage à tous les jets de sauvegarde contre les trucs de combat, les illusions, les charmes et les enchantements.

⊗ **TRACE DE SANG.** Au prix d'une manœuvre, un nombre de fois, entre deux repos, égal à 1 +niveau, le porteur marque un objet, comme un vêtement ou une pièce, d'un peu de son sang. Dès lors et jusqu'au prochain repos, il sait constamment où l'objet se trouve.

⊗ **PROIE.** *En échange d'un point d'aventure, le porteur sait la localisation à cet instant précis, d'un humanoïde dont il connaît soit le nom, soit l'apparence réelle. Une créature de niveau égal ou supérieur peut effectuer un jet de sauvegarde pour empêcher la détection.*

LE DESTRUCTEUR

Le masque d'un esprit colérique et véhément, prompt à casser et détruire, même quand il ne le désire pas. Son porteur bénéficie d'un bonus de +1d8 à tous ses dégâts (physiques et magiques), mais il lui est difficile, souvent, de retenir ses coups et de laisser des adversaires debout.

⊗ **CASSE.** Au prix d'une manœuvre, un nombre de fois, entre deux repos, égal à 1 +niveau, le porteur détruit un élément de décor, comme une porte, un mur de séparation, une large table de chêne, des chaînes et ainsi de suite. C'est parfois suffisant pour convaincre les gens de son sérieux, et certainement pour s'ouvrir des routes inattendues. Pour les murs porteurs, prière de porter plusieurs coups.

⊗ **POINT FAIBLE.** *En échange d'un point d'aventure, le porteur touche automatiquement une cible et lui inflige les dégâts maximaux. Une même créature ne peut être affectée qu'une seule fois entre deux repos par ce pouvoir.*

LE PROTECTEUR

Le masque d'un esprit bienveillant et altruiste, qui confère à son porteur une grande vivacité et des réactions plus rapides, lui accordant un bonus de +1d8 en initiative et +2 en défense.

⊗ **SYMPATHIE.** Un nombre de fois, entre deux repos, égal à 2 +niveau, le porteur effectue un jet de sauvegarde au moment où l'un de ses compagnons doit résister à un danger – il suffit que l'un des deux réussissent pour que le jet soit réussi.

⊗ **ANNULATION.** *En échange d'un point d'aventure, le porteur annule tous les dégâts d'une attaque donnée, qu'elle vise une créature spécifique en vue ou toutes les créatures à l'intérieur d'une zone.*

LE PURIFICATEUR

Le masque d'un esprit supérieur qui punit et récompense, et cherche à changer le monde. Son porteur est le plus menaçant et le plus terrifiant des masques. Il bénéficie d'une immunité contre les effets de la peur et de la terreur, ainsi que contre les maladies et les poisons.

⊗ **ANGOISSE.** Un nombre de fois, entre deux repos, égal à 2 +niveau, le porteur obtient, par la menace et l'intimidation, une réponse à une question précise en interrogeant un figurant capable de comprendre ses paroles.

⊗ **CHANGEMENT D'ALIGNEMENT.** *En échange d'un point d'aventure, le porteur convainc un figurant, par la peur, les menaces et la contrainte, de lui transférer sa loyauté jusqu'au prochain repos et de lui obéir (bien que ça ne soit jamais au péril de sa vie ou de celles de ses proches). La portée des services que le porteur peut obtenir dépend beaucoup des risques que la cible prend et de la dangerosité de son propre camp. Un figurant de niveau égal ou supérieur peut résister avec un jet de sauvegarde.*

LES HISTORIQUES

Chaque joueuse peut choisir un historique pour son aventurier – c'est une manière de l'intégrer un peu plus complètement au contexte de l'aventure. Chaque historique convient à tous les sexes, tous les peuples et toutes les classes.

L'HÉRITIER

Ton aventurier est le cadet de l'une des familles patriciennes qui participa à la rébellion contre le seigneur Asketel. Son père fut tué durant les opérations de retour à l'ordre, ses biens en grande partie saisis et toute ta famille exilée. Il a vécu de longues années au loin, dans le dénuement, développant des compétences qu'il n'aurait sans doute jamais approchées sinon, s'aguerrissant au travers de quelques aventures bizarres et dangereuses. De retour à Sauveterre de Lieubon afin de régler de vieux papiers et, peut-être, récupérer des avoirs cachés qui n'avaient pas été confisqués, il trouve un soir, sur son lit à la taberge, un étrange masque aux propriétés étonnantes.

Le nom de ton aventurier est encore connu et respecté dans certains milieux et il peut espérer faire jouer quelques anciennes amitiés, peut-être même des faveurs. Toutefois, ce même nom n'a pas été oublié des autorités du château et la discrétion reste de mise – le ban est toujours actif et Asketel semble particulièrement rancunier.

LE CARAVANIER

Ton aventurier est le descendant d'une longue lignée de marchands-caravanners qui tracent les routes entre les royaumes en passant par Sauveterre de Lieubon. Toutefois, les choses ne sont plus ce qu'elles étaient. Le chaos et la violence ont envahi les rues d'une cité jadis calme et sûre. Les voyageurs peuvent y trouver toutes sortes d'accommodements agréables, mais ils sont soumis à l'arbitraire. Pour n'avoir pas voulu se soumettre à l'extorsion des voleurs de la ville, le frère de ton aventurier a été sévèrement battu et ses marchandises placées sous scellées avec des prétextes fallacieux. Ton aventurier a tenté, sans succès, toutes sortes de démarches officielles et officieuses pour démêler cet imbroglio. Et puis, un soir, en rentrant à sa chambre à la taberge, il trouve sur son lit un étrange masque aux propriétés étonnantes.

Ton aventurier est assez au fait des usages et des pratiques commerciales de la route. Il a de nombreux amis dans la communauté des voyageurs, bien qu'ils ne soient pas souvent en ville, et connaît aussi les rouages des marchés parallèles et les officines discrètes où se négocient biens et services particuliers.

LE GAMIN DES RUES

Ton aventurier est né à Sauveterre de Lieubon bien des années après la fin de la guerre du dragon. Il n'a connu la ville que sous son organisation actuelle et rien ne l'étonne vraiment – il n'a sans doute pas idée de ce à quoi une cité civilisée devrait réellement ressembler. Orphelin, il a vécu dans quelques familles d'accueil, mais surtout à la rue, avec pour compagnons la faim, la misère et la peur. Bien sûr, il aurait pu rejoindre l'une ou l'autre des bandes de voleurs qui proposent petits boulots et abri aux mêmes comme lui, mais il a vite compris que c'était une machine à abus qu'il ne voulait pas nourrir. Il s'est donc débrouillé comme il

pouvait jusqu'à présent, vivant au jour le jour et affûtant quelques capacités bien utiles pour survivre. Jusqu'à ce soir où il trouva, posé sur son galetas dans quelque grenier isolé, un étrange masque aux propriétés étonnantes.

Ton aventurier connaît la ville comme ses poches, ses rues et ses venelles, ses taberges et ses salons, et sans doute une bonne partie de ses habitants les plus importants. Il connaît les rumeurs les plus récentes et quelques-unes des plus anciennes légendes. Toutefois, il n'est jamais vraiment sorti de la ville et de ses environs immédiats et manque un peu d'horizons.

LE PALADIN

Ton aventurier est un paladin vétérane, un vieux de la vieille, blanchi sous le harnois. Il a connu la guerre du dragon et pleure encore tous ses compagnons disparus au combat. Il ne sait pas vraiment comment il a survécu, mais aujourd'hui c'est le plus vieux des paladins de Sauveterre de Lieubon, plus ou moins à la tête d'une dizaine de preux, une fraction de la puissance de l'ordre. La cité est tourmentée, habitée par des forces malveillantes, mais les paladins n'y peuvent pas grand-chose, sans soutien du seigneur Asketel. Alors ton aventurier envoie ses troupes dans le long des routes, sur les frontières du domaine, pour protéger ce qui peut l'être avec ses moyens, et soupire après la paix disparue, de plus en plus impuissant et désespéré. Jusqu'à ce soir-là, quand il trouva sur son lit à la commanderie, un étrange masque aux propriétés étonnantes.

Ton aventurier possède une forme de position officielle au sein de la ville, en tant que commandeur de l'ordre de Notre-Dame-du-Bouclier-Rompu – une position qui ne fut jamais confirmée, mais jamais non plus remise en question par les jeunes paladins de l'ordre. Il a accès au château, peut y déposer des plaids et jouit d'une certaine renommée et même d'une forme de respect, même chez les criminels.

LE SECRÉTAIRE

Ton aventurier était le secrétaire, assistant, garde du corps – tout cela à la fois sans doute – et aussi l'ami de l'archimage qui dirigeait l'académie de magie de Sauveterre de Lieubon. Meneur de la rébellion contre Asketel, ce dernier fut exécuté après que le mouvement eut été vaincu (contre toute attente et sans qu'on comprenne bien comment). Les magiciens furent chassés de la ville, l'académie fermée. Ton aventurier se demande depuis lors comment la défaite fut possible. Le puzzle semble impossible à reconstituer ; les pièces ne s'assemblent pas correctement et aucune logique ne se dégage des événements. Qui trahit la rébellion qui cherchait à chasser un seigneur incompetent et complaisant qui livrait la cité à la débauche et à la violence ? Ton aventurier traîne désormais ses guêtres dans la cité, de taberge en taberge, souvent ivre, miséreux, moqués par ceux qui ne l'ont jamais connu autrement, pire peut-être, pris en pitié par ceux qui le fréquentaient du temps de sa splendeur. Jusqu'à ce soir-là, quand il trouva sur sa paillasse un étrange masque aux propriétés étonnantes.

Ton aventurier, encore jeune, fut aux premières loges des événements qui secouèrent la cité – la guerre du dragon, la rébellion contre Asketel. C'est une mémoire vivante de l'histoire récente de Sauveterre, et pourtant, bien des éléments restent flous, incompréhensibles. Des ombres demeurent qui pourraient dissimuler un danger sans précédent.

LANCER LA PARTIE

GUENWIS, la femme d'un caravanier a été enlevée par deux voleurs, d'une part parce que son mari a manqué le paiement d'une certaine taxe d'entrée, d'autre part parce qu'elle est très belle et tout ce qui s'ensuit. Les aventuriers ne devraient pas mettre beaucoup de temps à retrouver la femme et ses ravisseurs – c'est l'histoire d'une scène tout au plus.

Toutefois, c'est l'occasion pour les joueuses d'effectuer un certain nombre de **CHOIX** que la maîtresse de jeu doit expliciter : est-ce que les aventuriers vont tuer les bandits ? Les capturer ? Les livrer à une justice qui n'en fera rien ? Les chasser ? Leur donner une leçon ? La peine de mort n'existe normalement pas en Argosia (où l'on pratique plutôt une justice de réparation) ; la peine la plus lourde que l'on prononce est le bannissement dans le Typhon. C'est peut-être pour cela que l'exécution de l'archimage fut un tel choc pour tout le monde.

C'est ce choix initial qui devrait diriger toute l'ambiance du reste de la campagne : version *Batman* ou version *Justice sauvage* ?

FRACTIONS MAJEURES

ASKETEL

ASKETEL est le seigneur du château de Sauveterre de Lieubon depuis un peu moins de trente ans. Il succéda alors à l'ancien seigneur, tué avec toute sa famille par le dragon Ktelos. C'est un elfe, un ancien aventurier, porté à la direction du domaine après ses actions héroïques qui menèrent à la destruction du dragon.

Il a cependant été bien décevant. Il n'a jamais pris aucune décision officielle allant dans le sens d'une reconstruction pacifiée de la ville et du domaine, favorisant plutôt le chaos et l'installation d'une violence dont il n'est pourtant pas à l'origine. Il n'est pas un tyran, peut-être seulement un incompetent ou un faible, bien qu'il ait su réprimer la révolte des patriciens et des mages.

En vérité, Asketel n'est autre que **KTELOS** lui-même. Le dragon s'infiltra jadis chez les aventuriers qui le chassaient sous cette forme, afin d'organiser sa propre mort et donner le change. Après les avoir conduit à sa tanière, il sacrifia ses compagnons au cours d'un puissant rituel pour sceller son domaine et protéger sa nouvelle identité.

Asketel a agi ainsi par vengeance pour reprendre le contrôle et la domination sur la région de Lieubon qui son géniteur occupait jadis, avant que les fées ne l'en chassent. Il recherche le trésor de son ancêtre, caché sous la colline, derrière des portes inviolables.

Bien entendu, la réapparition des masques de Sauveterre l'inquiète – ce sont eux qui ont vaincu son père et l'on contraint à l'exil, à la misère et à la mort entre les mains d'autres dragons. Mais c'est aussi une bonne nouvelle : quelqu'un peut ouvrir les portes des fées !

Asketel dispose d'une immense puissance personnelle – il suffit de dire que c'est un dragon – mais use difficilement de son pouvoir de seigneur de Sauveterre, terré presque par habitude dans son château comme jadis il se terrait dans sa tanière. De toute manière, il ne lui est pas facile d'agir : ses actes sont surveillés et commentés par la ville tout entière, à commencer par les serviteurs du château.

✂ Après que **CERNICOPS** a livré les masques à leurs futurs porteurs, il est retourné sous la colline pour récupérer d'autres artefacts, en passant par les pierres de l'une des tours du guet (cf. *les pierres dressées de Sauveterre*). Malheureusement, il a été capturé, révélant du même coup le secret des pierres dressées au seigneur Asketel. Ce dernier l'a mis au secret dans les geôles du château et tente d'en tirer toutes les informations dont il a besoin sur les accès sous la colline.

⊗ Quand LES MASQUES commencent à faire parler d'eux, Asketel prend peur. Il renforce les patrouilles du guet et les sentinelles au château. Dès qu'il comprend que les masques s'occupent de certaines affaires, il y prend intérêt lui-aussi, que ce soit pour comprendre leurs motivations ou peut-être en tirer des moyens de pression ou des leviers.

⊗ L'un des souverains des royaumes voisins a UNE FILLE à marier (ou UN FILS si tu décides qu'Asketel n'est pas spécialement hétérosexuel). Dans l'éventualité d'une possibilité pouvant peut-être conduire à une alliance potentielle, le ou la candidate est en visite à Sauveterre, reçue avec tous les égards au château – après tout, rien ne se fera sans son accord explicite et le goût qu'elle pourrait trouver pour l'elfe. Asketel envisage l'accord avec un certain intérêt, car celui lui ouvrirait quelques nouvelles opportunités pour renforcer son pouvoir sur la région, et il fait tout pour se montrer accueillant, bienveillant et séduisant. Si seulement ça ne tombait pas au même moment que ces histoires de masques.

LE CONSEIL DES SIX

SIX ORGANISATIONS CRIMINELLES qui se faisaient la guerre pour le contrôle du domaine de Lieubon, après la guerre du dragon, se sont finalement entendues pour se partager le territoire et les activités licites et illicites qu'elles peuvent y mener. Ces six guildes sont étrangères au domaine et ont leurs bases dans les royaumes voisins. Leur objectif est d'abord et avant tout de faire fortune, d'accaparer tout ce qu'elles peuvent de la richesse des habitants de la ville et des caravanes de passage. Tous les moyens sont bons, la violence comme la négociation, pour protéger leurs intérêts.

La plupart des membres de ces guildes présents à Sauveterre comptent parmi les pires individus qui existent, le genre qu'on met un peu à l'écart tant ils sont instables, cruels et violents, à l'abri des autorités des royaumes. Ils portent chacun un tatouage discret – sur le bras, le cou, la poitrine – à l'effigie de leur guilde d'appartenance.

Les guildes entretiennent chacune une dizaine de membres à Lieubon, pour gérer les affaires courantes mais, en cas de besoin, des renforts ou des spécialistes plus puissants peuvent être envoyés pour régler les complications (comme celles que représentent les aventuriers). Certains de ces spécialistes sont de véritables légendes dans les milieux criminels d'Argosia. Le reste sont des employés, des gros bras locaux non affiliés, mais prêts à tout pour une part du gâteau.

Les guildes, et leurs membres, partagent un même trait : la paranoïa. Elles sont incapables de faire confiance à quiconque ; le moindre accord est surveillé et remis en doute à la moindre occasion. Chacun doit constamment faire les preuves de sa loyauté ou subir des punitions disproportionnées. Les employés extérieurs de ces guildes, très nombreux, sont maltraités et tenus par la menace et une crainte que la constante violence rend très concrète. Faire un exemple ne signifie pas seulement battre un traître ou même l'assassiner, mais encore éliminer toute sa famille de la manière la plus flamboyante possible.

⊗ **LA GUILDE DES DEUX SERPENTS**, originaire de Blanbure, dirigée par **MOYANT** (ticube sournois), s'occupe principalement de contrebande et de corruption politique dans la plupart des royaumes.

⊗ Moyant tente de résoudre les raisons politiques de son affectation à Sauveterre, loin du royaume. S'il y parvient, la place est à prendre, disputée par ses deux lieutenants. Il doit toutefois lutter contre une cabale entretenue par des concurrents qui n'hésiteront sans doute pas à envoyer un assassin si le ticube était près d'atteindre ses objectifs.

⊗ **LA GUILDE DE LA DAGUE ÉCARLATE**, originaire d'Ascagne, dirigée par **MALASUINTHA** (félic séduisante), fait dans les jeux et les paris truqués ou non (avec un certain nombre d'arènes en ville) et dans le recel d'objets volés.

⊗ Malasuinthia détourne de l'argent et des ressources pour son compte personnel. C'est très bien fait et elle a toujours fait attention de camoufler ses traces ou de diriger les soupçons vers d'autres « coupables ». Toutefois, un vérificateur est en route depuis le royaume, du genre méticuleux et pas commode.

⊗ **LA GUILDE DU CRÂNE ENFLAMMÉ**, originaire du **QUELEFERN**, dirigée par **EURILDIS** (gnomesse malhonnête), travaille dans la contrebande d'objets de valeur, et dans la fonte et la retaille des bijoux et joyaux.

⊗ Eurildis a mis la main sur des bijoux appartenant aux anciennes familles patriciennes de la ville. Elle hésite entre les revendre au prix fort sur les marchés des royaumes, comme antiquités et souvenirs de temps anciens, et les démonter pour faire du neuf. Parmi ces bijoux, tout un lot appartenait à la mère de l'héritier.

⊗ **LA GUILDE DU CHIEN RAMPANT**, originaire du Queronac, dirigée par **RAGINHART** (humain neurasthénique), fait dans l'extorsion, le rançonnage et les enlèvements, avec une certaine brutalité.

⊗ Raginhart cache un jeune noble venu du royaume, en faisant passer sa disparition pour un enlèvement. En vérité, le jeune homme a fâché des gens puissants qui ont mis sa tête à prix ; dans le même temps, ses propres parents, ignorant de l'histoire, ont engagé des aventuriers pour le retrouver – aventuriers que de patients tueurs suivent à la trace, profitant de toutes leurs avancées.

⊗ **LA GUILDE DU SOLEIL BLEU**, originaire du Ganrède, dirigée par **BERTILO** (t'skael hédoniste), gère les maisons de plaisir, les réseaux de prostitution et de trafic d'êtres vivants.

⊗ Bertilo est beunaise dans sa position de chef de guilde. Il est loin de la surveillance de ses chefs et organise les choses à sa guise. Toutefois, ses résultats financiers ne sont plus aussi bons qu'auparavant. Au pays, on le trouve arrogant et complaisant. On commence à envisager de le remplacer.

⊗ **LA GUILDE DU POISSON D'ARGENT**, originaire du Vosquelon, dirigée par **MORAG** (elfe nonchalante), est spécialisée dans l'espionnage, les infiltrations et même les assassinats.

⊗ Morag ne dirige pas la guilde de Sauveterre depuis bien longtemps, mais elle connaît bien son travail – obtenir le plus d'informations possibles sur les dirigeants des cités et des domaines. Ce qu'elle a découvert sur Asketel commence à l'inquiéter ; si ses soupçons se confirmaient, il lui faudrait trouver un moyen de se sortir de ce guépier le plus vite possible.

LES SORCIERS

Attirés par un mystérieux pouvoir qui pulse dans les profondeurs de la ville, **UN CONVENT DE SORCIERS ET DE SORCIÈRES** s'est installé en ville quelques mois après la rébellion contre Askatel, profitant de l'expulsion des magiciens. Ils marchent librement en ville, reconnaissables à leurs effrayants visages tatoués, protégés par des gardes du corps orques couverts de poudres colorés.

Les sorciers font peur, mais offrent divers services qui trouvent de nombreux clients : fourniture de poisons et de toxines, de préparations alchimiques rares et puissantes, de rituels interdits ou dangereux, contrats d'assassinat ou d'envoûtement. Pour ceux qui n'ont pas les moyens de payer, ils proposent des contrats d'indenture et se constituent ainsi, petit à petit, un vaste réseau de serviteurs et de faveurs.

Les sorciers collaborent avec le conseil des six et avec Askatel, leur offrant un rabais sur les biens et services et obéissant, en apparence, à leurs lois et leurs directives. Toutefois, leur objectif reste de s'en débarrasser un jour et d'établir un royaume sorcier puissant.

✂ **LURIEL** (cf. G14 et K19) est un enchanteur réputé, mais c'est aussi le grand-prêtre de la déesse de la magie dans le domaine (et, comme souvent, son église est bien dissimulée). Il est très embêté avec ces sorciers – il les soupçonnait, comme de bien entendu, de servir la déesse de la nuit, mais ce sont de fervents zélotes de **LA DÉESSE DE LA MAGIE**. Il s'en tient aussi éloigné que possible, mais plusieurs fois, les sorciers sont venus au temple accomplir des libations et des sacrifices à la déesse et il n'a pu les en empêcher.

✂ Quelque part en ville, en un lieu tenu secret, les sorciers ont installé **UN BABÉLIEN**, une créature d'outre-dimension, qui absorbe les énergies magiques de la colline. Les sorciers l'ont branché à de multiples tuyaux et en tirent un ichor puissant et corrompeur qui alimente leurs laboratoires et leurs rituels. Le lieu est un amphithéâtre de l'académie de magie, juste aussi de cryptes perdues où se dressent des pierres féériques (cf. les pierres dressées de Sauveterre).

✂ Les sorciers protègent un dangereux secret : **UNE PUISSANTE LICHE** se cache à Sauveterre avec le babélien. Son existence ne doit en aucun cas être révélée. Elle est recherchée, avec une certaine obstination, par les kourganes. Viendrait-elle à être dénoncée, une armée de spectres convergerait vers la cité pour l'anéantir et il est probable qu'ils ne prendraient aucune précaution avec les vivants sur leur chemin. Un puissant rituel de non-détection protège la liche et le babélien tant qu'ils sont dans la ville – un rituel dont la principale composante fut l'hospitalité et la protection accordée par le seigneur de la ville aux sorciers. Si celui-ci venait à disparaître, les sorciers auraient une journée pour obtenir la protection du nouveau seigneur ou ils devraient s'enfuir aussi vite que possible. Cela les incline à protéger Askatel autant que possible, mais leur position est compliquée et ils négocieront tout ce qu'il est possible de négocier.

FACTIONS MINEURES

La liste qui suit, bien qu'elle soit classée sous le titre de « factions mineures » pour obéir à la nomenclature habituelle des 7hex, est plutôt un catalogue de menaces et d'affaires qui pourront occuper les aventuriers – autant d'enquêtes et d'opérations qui permettent à la maîtresse de jeu de mettre en scène les enjeux plus importants des factions majeures.

LE PRINCE-MARCHAND

TEUGAUD DE KIRICINE est un riche marchand-caravanier qui s'est installé en ville il y a moins d'une dizaine d'années, attiré par l'ambiance hédoniste et cruelle de la ville – un endroit où il pourrait se laisser aller à toutes ses pulsions, tous ses désirs. Discret, bien protégé par de nombreux gardes du corps imperturbables, il se livre à ses deux passions : les fêtes débridées et sans complexes en compagnie de jeunes femmes et de jeunes hommes qu'il ramasse ici et là, drogue et abuse ; le commerce sans règles et sans lois, brutalisant ses concurrents, manipulant participations croisées, prêts ingénus et pressions amicales pour se faire un chemin dans toutes les bourses jusqu'à ce que plus personne ne puisse s'opposer à lui. Il est devenu l'ombre qui hante les gran'routes, assez puissant pour se faire respecter même du conseil des six.

⊗ Teugaud a racheté l'ancien hôtel particulier de la famille de l'héritier. C'est là qu'il donne ses fêtes débridées et qu'il traite désormais ses affaires courantes. Il a renvoyé la plupart des anciens serviteurs, mais il en reste probablement quelques-uns qui se souviennent du jeune homme. Teugaud a découvert des coffres secrets appartenant au père de l'héritier et bon nombre de papiers intéressants, traitant d'affaires commerciales, de petits arrangements et dévoilant d'anciennes intrigues, lui donnant ainsi non seulement quelques avantages dans ses affaires, mais aussi de quoi faire pression sur l'héritier s'il venait à réapparaître.

LES GAMINS DES RUES

La violence qui marque la vie des habitants de Sauveterre a des conséquences bien réelles : les orphelins sont innombrables et le temple de la déesse de la mort ne peut s'occuper de tous, malgré ses efforts (et ceux des temples des royaumes voisins). Les gamins abandonnés sont nombreux en ville qui survivent comme ils peuvent, de toutes les manières, en attendant un jour de rejoindre un gang ou une guilde. Ils subissent des abus de toutes sortes qui les endurent encore, s'ils survivent.

⊗ **LES CHIENS GALEUX**, c'est le nom d'une bande de gamins, tout juste adolescent, qui se sont regroupés autour d'un ogrillon prépubère nommé **AYLBRIGHT**. Sans pitié, insaisissables, ils dépouillent tout le monde et chacun sans se préoccuper des conséquences. Même les membres des guildes sont devenus des cibles ouvertes. Ils n'hésitent pas à blesser et à torturer, profitant du nombre pour submerger les adultes et les voler. Ils s'introduisent partout et connaissent tous les secrets de la ville, sans forcément savoir ce qu'ils signifient. Tout va mal tourner, à un moment ou à un autre : soit les enfants tueront quelqu'un et la chasse sera ouverte ; soit l'un d'entre eux sera tué et leur vengeance incendiaire sera terrible.

LA COMMUNE LIBRE DES PUTAINS DE SAUVETERRE

Les prostituées travaillant à **LA TABERGE DU GIROFLE ET DE LA CANNELLE (K09)** se sont soulevées contre les propriétaires des lieux, des affidés de la guilde du soleil bleu, après un énième acte de violence insupportable. Les trois bandits qui géraient l'établissement ont été proprement étripés par la douzaine de filles. Bien entendu, la guilde n'a pas tardé à réagir, mais elle en fut pour ses frais quand plusieurs des prostituées se révélèrent plus coriaces que prévu. La situation est en statu-quo : les nouvelles dirigeantes de la taberge (**GAILLARDE, SORCHA** et **LINOS**) invitent toutes les putains de Sauveterre qui désirent s'affranchir de leurs proxénètes à les rejoindre. Peu de filles ont, pour l'instant, répondu à l'invitation, par crainte des représailles – la guilde du soleil bleu va certainement envoyer sur place des gros bras chargés de rétablir l'ordre.

⊗ En vérité, toute cette affaire est un traquenard monté par Gaillarde et ses amies – des chasseuses de prime qui souhaitent attirer loin de chez lui **ALBRIC CROCS-D'AIRAIN**, l'un des cadres du soleil bleu, afin de lui faire la peau. Malheureusement pour elles, il ne va pas venir seul et pourra compter sur l'aide des sorciers – un trop gros morceau pour les filles, à moins qu'on ne leur prête main forte. Dans tous les cas, dès qu'elles ont mis la main sur Albric, elles disparaissent avec lui, abandonnant à leur destin les filles qui leur auront fait confiance.

LE GUET DE SAUVETERRE

Le guet de Sauveterre est une mascarade dont même ses membres sont conscients. Il a certes son utilité : gérer les coups de chaud et les bagarres, ramasser les ivrognes, chasser de temps à autres les monstres qui s'infiltrent en ville, lutter contre les incendies et autres catastrophes... mais pour le reste, on ne peut guère compter sur lui pour arrêter les voleurs ou protéger les habitants de la ville contre le chaos et la violence. En vérité, le guet est un élément actif de ce chaos – ses officiers trempent dans toutes sortes de trafics et ses agents louent leurs services aux caïds qui en ont besoin – comme gardes du corps, sentinelles ou même gros bras chargés d'appuyer leurs revendications.

⊗ **LE CONSEIL DES SIX** existe parce qu'on ne lui a pas laissé le choix. Derrière sa création se trouve un groupe d'officiers du guet qui, lassés des violences mais aussi séduits par les gains possibles, ont brutalisé les voleurs jusqu'à ce que ces derniers cèdent et acceptent la paix imposée. Ces officiers, connus des voleurs sous le nom commun du **JUGE**, touchent de larges commissions, mais maintiennent l'ordre d'une main de fer. Toutes les tentatives des guildes des royaumes de les éliminer ont été des échecs sanglants. Le guet, pour inefficace qu'il semble être, reste une force qu'on ne peut pas négliger – il semble tout savoir, et vite encore, et peut mobiliser des forces para-militaires brutales et décidées en peu de temps.

CERNICOPE ET LES PIERRES DRESSÉES DE SAUVETERRE

Le passé féérique de la colline s'exprime encore, ici ou là, par d'anciennes inscriptions en ogmaïque, à demi-effacées, sur les pierres de soubassement des maisons les plus vieilles ou même sur certains moellons du château ou des remparts. En revanche, ont été oubliés des vestiges plus importants, pour cette histoire et pour les aventuriers. Il existe en effet cinq groupements de trois pierres dressées, trois menhirs de plusieurs mètres de hauteur, assemblés tout autour de la colline.

Trois de ces groupements se trouvent dans les profondeurs des tours du guet de la ville (Go9, Ko7, M10). Le secret de ces lieux a été perdu depuis longtemps et la présence des gardes empêche quiconque d'y venir enquêter. Il faut descendre dans les caves, retrouver les portes enfouies sous des couches de matériel abandonné et s'enfoncer plus loin encore dans les profondeurs de la ville pour trouver les cryptes perdues.

On trouve un quatrième groupement dans les profondeurs de la vieille tour (Jo6), là-même où les aventuriers se retrouvent, attirés par les masques. Une exploration un peu poussée de la tour (ou simplement quelques indices laissés au gamin des rues) permet de les découvrir sans difficulté. La vieille tour a toujours eu mauvaise réputation – personne n'y va jamais car on s'y sent rapidement mal à l'aise, oppressé, angoissé ; seuls les fées et les porteurs des masques y trouvent quelque confort.

Le cinquième de ces groupements est situé dans les profondeurs de l'académie de magie, mais il est impossible d'y accéder depuis la surface – les anciens accès à la crypte ont été bouchés il y a fort longtemps.

Cernicope utilise l'un ou l'autre des cercles de pierres selon ses besoins pour entrer sous la colline – le territoire féérique inaccessible à l'humanité. Grâce à lui, les aventuriers pourraient se rendre à n'importe quel de ces lieux.

⌘ Les masques sont puissants et sans doute capables de remettre de l'ordre en ville, mais seuls, ils ne peuvent rien contre Asketel/Ktelos. Toutefois, les pierres dressées sont aussi des armes en tant que telles : si chaque aventurier muni de son masque se place au centre de l'un des cinq cercles, ils débloquent de nouveaux pouvoirs :

⌘ Chaque aventurier se retrouve à voler au-dessus de la ville et Asketel, forcé de reprendre sa forme draconique, vient les y combattre dans un grand final aérien.

⌘ Les aventuriers bénéficient des améliorations suivantes : Défense +3, +30 points de vie, +1d8+1d4 dégâts physiques et magiques, la capacité monstrueuse **DISPERSION DES DÉGÂTS** trois fois entre deux repos et la capacité **RÉSISTANCE LÉGENDAIRE** une fois entre deux repos.

⌘ **DISPERSION DE DÉGÂTS** (Permanent – trois fois entre deux repos, l'aventurier réduit de moitié les dégâts provenant d'une source unique).

⌘ **RÉSISTANCE LÉGENDAIRE** (Permanent – l'aventurier réussit automatiquement un jet de sauvegarde de son choix entre deux repos).