Les Manuscrits de la Mémoire Morte

Les Trépassés de la Fange

Kit de Découverte



Pendraste

Les Manuscrits de la Mémoire Morte - Les Trépassés de la Fange

Kit de Découverte - version 1.0

- Auteur : **Lendraste**
- Maquette, Illustrations et Cartes : **Lendraste**
- Correcteurs : **Milune, Laurent**



Les textes, cartes et illustrations composant cet ouvrage sont la propriété intellectuelle exclusive de leur auteur. La version numérique de ce document est distribuée à titre gracieux et ne doit pas être partagée intégralement ou partiellement par un tiers sans la mention du site web d'origine (http://3m.loreval.fr) et le nom de son auteur (Lendraste). Cet ouvrage n'est pas un produit commercial et ne doit pas vous avoir été vendu sous quelque prétexte que ce soit.

© 2018 Lendraste, tous droits réservés.

Sommaire de l'ouvrage

Introduction 4
Comment utiliser ce kit ? 6
Alméra, Aodissia, Oraoris et les Seigneurs de la Fange 8
Un matin douloureux 10
La région sud D'Aodissia 14
Les Personnages 18
Animation d'une partie de Les Manuscrits de la Mémoire Morte 42
Règles du jeu 44
La Malédiction de Darestrass Lobos 56



Introduction

Les Manuscrits de la Mémoire Morte - Les Trépassés de la Fange (3M-TF) est un jeu de rôle. Il se présente ici sous la forme d'un Kit de Découverte du jeu ***Les Manuscrits de la Mémoire Morte - Les Racines de la Discorde*** (3M-RD). Ce dernier décrit l'intégralité du monde de jeu ***Alméra*** et s'appuie sur une adaptation du système **MOD-US**, formant un corpus spécifique de règles. **3M-TF**, dans le présent document, propose une version simplifiée de ce système, ne décrit qu'une petite portion du monde d'***Alméra*** et s'accompagne d'un court scénario et de personnages pré-tirés adaptés à cet environnement.

De quoi parle Les Trépassés de la Fange ?

Aux frontières des ***Marais de la Rôdemort*** et sur les rives du ***Gorgebleue*** et de son large estuaire, vivent plusieurs peuples au passé mouvementé. Le point névralgique des activités fluviales et commerciales de la région est ***Oraoris***, la cité conjointement érigée par la ***Fédération Aodissienne***, représentée par l'***Aodis Oraor***, et les ***Issaliens***, d'anciens pirates *nécromages* représentés par leur chef incontesté, le ***Grand Escogriffe***. Dans une ambiance de flibuste, de malédiction, de chasse au trésor, de mort-vivants et de nécromancie, **Les Trépassés de la Fange** vous ouvre les portes de l'insolite monde des ***Bourbeux*** (le sobriquet des ***Issaliens***) rempli de mystères et de secrets enfouis par des siècles de piraterie, dirigé par des seigneurs des mers féodaux qui ont su dompter la mort.

Quel est le but du jeu ?

Dans **3M-TF**, comme dans la plupart des jeux de rôle, le but du jeu est de s'amuser. L'un des joueurs, endossant le rôle de **Meneur de Jeu** (MJ), devra prendre la direction d'un récit interactif au travers duquel les autres joueurs, appelés simplement «joueurs», feront chacun vivre à un personnage, qu'ils auront créé ou choisi, d'intrépides aventures. La finalité du jeu, bâtie essentiellement sur le dialogue entre les

joueurs, est de tirer satisfaction et plaisir, pour le **MJ**, d'avoir créé et/ou fait découvrir les rouages d'une intrigue et, pour les joueurs, d'en avoir démêlé l'écheveau tout en vivant de palpitants moments.

Je suis un joueur, quel genre d'aventures vais-je vivre ?

Dans ce Kit de Découverte vous pourrez incarner un des six personnages proposés et découvrir par leurs yeux, l'ambiance et les rouages de la société issalienne d'***Oraoris*** au sein de laquelle la survie peut s'avérer difficile. Ce sont des habitants aguerris de cette ville, pas nécessairement ***Issaliens*** eux-mêmes mais à l'âme aventureuse et au mental assez fort et aiguisé pour côtoyer les ***Bourbeux*** et leurs coutumes étranges. Ils ont tout ce qu'il faut pour être prêts à partir vers le large et découvrir les secrets et les mystères de la ***Rôdemort*** et du ***Gorgebleue***, encore leur faudra-t-il déjà échapper aux pièges tendues par les malheureux hasards de ce pays où l'on peut être victime d'une malédiction séculaire sans le faire exprès.

Choisissez judicieusement votre avatar et allez combattre les vues étriquées des ***Seigneurs de la Fange*** sur la Justice.

Je suis un MJ, que dois-je faire ?

Si vous décidez d'être le **MJ** lors d'une partie de **3M-TF** (ou que vous avez été désigné par le sort), pas de panique. Lisez ce livret entièrement (y compris les historiques des personnages) et découvrez toutes les ficelles de votre rôle dans la section réservée au **MJ**. Il vous sera expliqué comment appréhender votre fonction et quelques conseils pour bien débuter vous seront donnés. Le scénario qui vous est proposé est spécialement conçu pour être rapidement plongé dans le bain issalien et vous permettre de comprendre les enjeux politiques et sociaux dans le microcosme de cette région d'Alméra.

Que vais-je trouver dans ces pages ?

Le chapitre suivant traite de la manière dont le contenu de ce kit peut être exploité.

Dans ce qui suit, vous découvrirez le contexte dans lequel les personnages vont évoluer. Seront décrits de manière succincte le continent, Alméra, le pays, la Fédération Aodissienne, et la région, les rives du Gorgebleue, en insistant particulièrement sur les Marais de la Rôdemort et Oraoris.

Vous seront ensuite présentés les personnages pré-conçus prêts à jouer de ce kit et à travers leur histoire, la lumière se fera sur le contexte socioculturel si particulier d'Oraoris.

La section suivante est dédiée au système de jeu. Les mécanismes de celui-ci seront expliqués en prenant pour exemples les personnages précédemment découverts.

La section finale, réservée au **MJ**, lui décrira le scénario disponible avec ce Kit de Découverte, lequel s'accompagne de conseils pour mener la partie.



Comment utiliser ce kit ?

Pour les néophytes comme pour les habitués, il est conseillé à tout **Meneur de Jeu** (**MJ**) de lire l'intégralité des textes de ce livret (y compris les historiques des personnages) avant même de faire part à vos joueurs de vos intentions. Vous pourrez choisir ce que vous leur direz à propos de ce jeu et si vous envisagez de leur faire lire une partie de cet ouvrage pour les familiariser avec l'univers de jeu, les règles ou les personnages qu'ils incarneront. Tout joueur ne désirant pas être **MJ** mais voulant découvrir le jeu et son univers peut lire le contenu de cet ouvrage jusqu'à la page 55 incluse sans risquer de se voir révéler le scénario proposé par ce kit.

Glossaire

Pour vous familiariser avec le vocabulaire employé dans cet ouvrage, voici un rapide glossaire de quelques termes propres aux jeux de rôle et à ce jeu en particulier.

- **Joueur** : toute personne participant au jeu est ainsi désignée.
- **MJ** : Meneur de Jeu, le joueur chargé d'animer le jeu.
- **PJ** : Personnage-Joueur, personnage incarné par un des joueurs sauf le **MJ**.
- **PNJ** : Personnage-Non-Joueur, personnage incarné par le **MJ**.
- **Fiction** : récit imaginaire qui se construit au cours de la partie de jeu de rôle.
- **Narration** : action réalisée par les joueurs pour construire la fiction de la partie.
- **Proposition** : élément de narration qui n'est intégré à la fiction que selon certaines conditions.
- **Système de résolution** : élément du jeu que le **MJ** utilise et dont les règles lui permettent de valider ou d'invalider les Propositions narratives des joueurs.
- **Destinée** : élément du système de résolution calculé par les joueurs (**MJ** excepté).
- **Fatalité** : élément du système de résolution défini par le **MJ**.

• **Dé** : outil utilisé en dernier recours par le système de résolution.

• **Feuille de personnage** : support écrit définissant le personnage d'un joueur et lui permettant d'évaluer la Destinée.

• **Scénario** : ressource du **MJ** lui permettant de bâtir et d'animer la partie de jeu de rôle.

Préparation du jeu

Vous ne pourrez pas jouer aussitôt après avoir lu ce document. Tenez compte de ce qui suit pour préparer au mieux votre première partie.

Section des feuilles de personnage

De la page 20 à la page 31 (non numérotées), l'ouvrage contient 6 couples de pages (présentées en vis-à-vis) dédiées aux **PJ**. Chaque couple est une **feuille de personnage** comportant un recto racontant l'histoire du personnage et un verso résumant les éléments de cette histoire selon un modèle donné.

Vous pourrez télécharger en ligne un document numérique extrait de ce présent ouvrage pour faciliter une impression recto-verso des feuilles. Chaque feuille revient à un joueur pour lui permettre de prendre connaissance de son personnage et l'interpréter en jeu.

Cartes et plans

Appuyez-vous sur la carte de la ***Fédération Aodissienne*** page 13 pour présenter le contexte géographique de ce kit.

Pour présenter la ville d'***Oraoris***, montrez le plan figurant page 70. Les **PJ** connaissent la ville, ses principaux bâtiments, leur localisation et leur fonction n'ont donc pas de secret pour eux. Notez la présence de repères libellés de **A** à **G** qui seront exploités dans le scénario.

Scénario et joueurs

Le scénario fourni dans ce kit requiert entre 2 et 7 joueurs pour être joué, l'un d'eux endossant le rôle de **MJ**. Cela signifie qu'il peut parfaitement être accompli par un seul **PJ**. Il est vivement conseillé qu'un groupe constitué uniquement de 1 à 3 **PJ** engage l'un des deux personnages issaliens proposés à savoir *Biff le Balafré* ou *Domingo Rodolfo le Rusé*.

Le scénario peut théoriquement être joué en 2 heures avec de l'habitude. Il est extensible à 4 heures selon ce que le **MJ** choisira de faire. Préférez mener le scénario en une seule partie pour des questions de rythme et d'intérêt : une coupure nuirait au suivi et à l'immersion dans la fiction.

Pensez aux dés

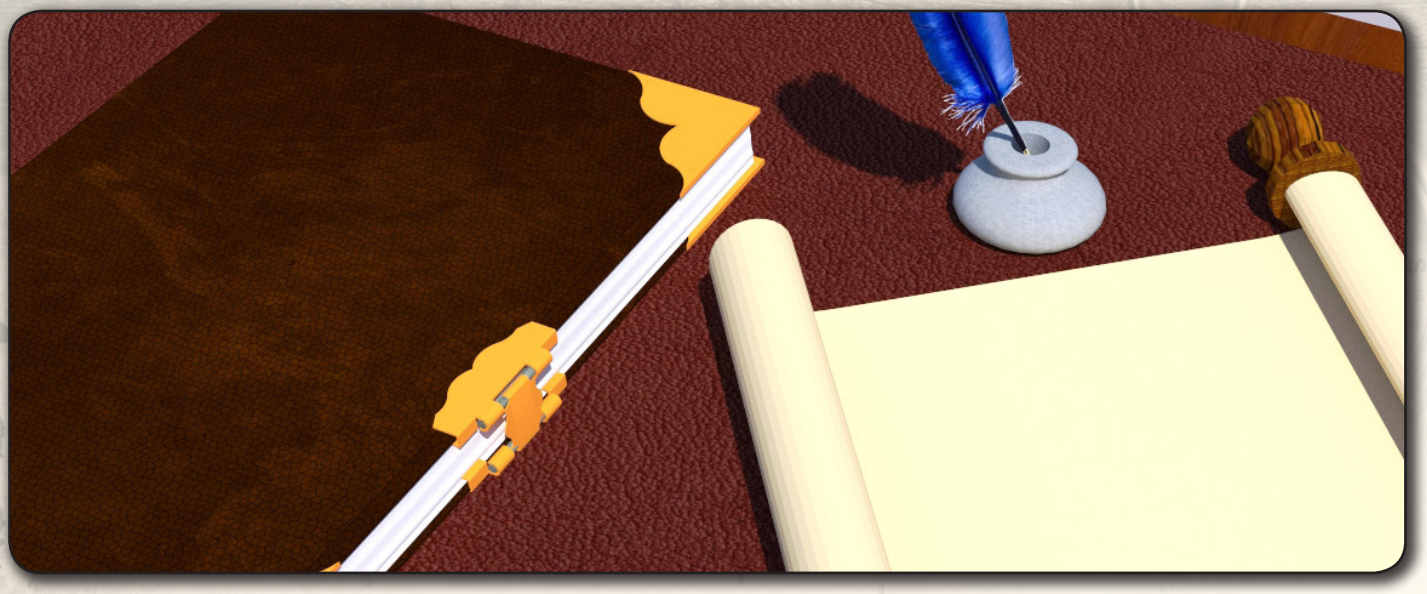
Munissez-vous de dés. La désignation **Dx** (**x** est remplacé par un nombre) indique le nombre de face du dé. Il vous faudra rassembler sur la table au moins un dé des types suivants : **D4**, **D6**, **D8**, **D10** et **D12**. Dans ce kit est mentionné le **D2** qui peut être simulé à l'aide de n'importe quel dé en considérant un résultat *pair égal à 1* et *impair égal à 2*.

Alméra, Aodissia, Oraoris et les Seigneurs de la Fange

Sur le monde d'Alméra, dans la Fédération Aodissienne, à Oraoris et dans sa région détestable et détestée, les Seigneurs de la Fange exercent leur pouvoir féodal comme au temps jadis. Tempérés par les lois des Aodis, ils imposent malgré tout leur étrange monnaie et leurs règles.

Leur territoire est parsemé de trésors, leur histoire de légendes et de faits qualifiés de piraterie. Peuple intransigeant, flirtant avec la mort depuis des siècles, les Nécromages Issaliens sont ici chez eux.





Un matin douloureux

Le jeune homme s'éveille, la tête encore douloureuse des suites d'une quelconque péripétie. Autour de lui, il reconnaît le triste décors d'une cale, et penchés au-dessus de lui, les traits abominables de l'homme d'équipage qui l'a pris sous son aile.

- Où suis-je ? se risque-t-il à demander.

- Sur Alméra, répond l'autre.

- Prends-moi pour un imbécile, s'énerve le jeune. Je sais très bien qu'on est sur Alméra, en Aodissia même, j'imagine. Mais on est à quai ? À Oraoris ?

- Mais oui, t'inquiète gamin. Il manque la moitié de l'équipage, on n'est pas près de partir.

Le jeune homme prend un instant pour réfléchir mais son front se plisse davantage sous l'effet de la douleur que par l'effort mental.

- Par la Moribonde, il s'est passé quoi ?! s'exclame-t-il.

- Hé Lomic, Tu me la joues Uyadan ou bien tu as trop bu ?

L'interrogé secoue négativement la tête, puis le regrette aussitôt. Uyadan est ce moment où tous les êtres vivants d'Alméra ont perdu la mémoire, mais cela remonte à l'époque de son arrière grand-père. La hantise des peuples d'Alméra n'est plus de perdre ses souvenirs comme lors d'Uyadan, mais de voir l'Empire des Morts partir à la conquête du monde.

- Ça va, ça va, finit-il par dire. Ouais, je dois avoir trop bu, mais qu'est-ce qui s'est passé, Ron ?

- Tu parles ! T'étais tellement dans les choux que tu as provoqué un Seigneur de la Fange.

Lomic sait instantanément que c'est la pire chose qu'il pouvait faire dans cette ville :

- Sang-noir !

- Tu peux le dire. Si ce Nécromage ne te jette pas une malédiction en raison de

l'outrage, t'as vraiment pas intérêt à te retrouver seul sur son territoire.

- Attends ! On ne s'est pas battu ?

- Pas trop, non. T'as dégainé ton sabre, t'as trébuché et ta caboche s'est encastrée dans une caisse.

- Vérole ! Et c'était qui ce Seigneur ?

- Jake Redhorn.

Lomic a connu le Seigneur Redhorn, un vieux loup de mer qui ne vivait pratiquement jamais à terre, mais dans les souvenirs brumeux de sa récente rencontre, il se souvient d'une jeune coq endimanché qu'il aurait pu confondre avec n'importe quel dandy d'Oraoris.

- C'est pas possible, c'est un vieux croûton le Jake.

- Renseigne-toi un peu ! le gronde Ron. L'ancêtre a refilé son nom depuis quatre ans déjà.

- À ce dandy ?!

- C'est exactement ce que tu lui as dit, oui. C'était pas bien malin.

- Par la Moribonde !

- Arrête de jurer, tu m'ulcères, s'énerve Ron.

- Oh, ça va, lâche Lomic.

- Pas vraiment jeunot. Insulter un Seigneur de la Fange est un crime et tout crime est puni de mort.

Le jeune homme semble réaliser seulement à l'instant qu'il ne devrait même pas être en vie après ce qui s'est passé. Perturbé, il essaie de rassembler ses souvenirs, une tâche vouée à l'échec. Ron l'observe d'un air amusé.

- Tu te fiches de moi ? le questionne Lomic.

- Un peu, lui concède l'aîné en éclatant de rire.

En colère, Lomic envoie une tape dans l'épaule de son compagnon.

- Hé, du calme gamin ! Sûr que t'es passé près de l'insulter le Redhorn, mais si t'as fini tête la première dans une caisse c'est parce que je t'ai poussé avant que tu ne t'adresses à lui. Heureusement, sinon crois-moi, ton cadavre s'agiterait au bout d'une corde et les Fossoyeurs du patron seraient en train de négocier ton rapatriement à l'heure qu'il est. Et pour ce genre d'ennui, je suis sûr qu'il se serait fendu d'un peu de Nécromagie pour te garder un moment à son service avant qu'on ne t'enferme.

Lomic frissonna. S'il avait déjà vu de nombreuses fois des camarades morts se relever et tenter de vivre une seconde vie, phénomène dont tout le monde sur Alméra était victime après son décès depuis la Levée des Morts, l'idée que son corps désincarné et débarrassé de sa conscience deviennent le jouet de son Capitaine ou du suzerain de ce dernier distillait une sorte de terreur dans son esprit. Un déni pur et simple de traditions pourtant ancrées chez les Seigneurs de la Fange depuis des siècles, si l'on en croit l'histoire écrite.

- J'imagine que je te dois la vie, suppose Lomic, contrit.

- C'est sûr. Pour me remercier, fait en sorte de vivre encore au moins 10 ou 15 ans sans faire de conneries. Et dessoule, on appareille à midi.

– Destination ?

– Le Capitaine nous ramène sur son territoire dans les Marais. Un rendez-vous avec notre Seigneur Urbain Tréfonds. Tu vois, c'était pas trop le moment de nous mettre en bisbille avec un autre Seigneur de la Fange, ça aurait été un mauvais coup pour notre Capitaine.

Ron aide Lomic à se remettre debout, ce qui n'est pas une mince affaire. Après lui avoir plongé la tête dans un seau d'eau, le vieux marin exécute une petite incantation de Nécromagie dont il a le secret. Il est loin d'être un spécialiste de la question mais le passé de Fossoyeur de son père lui a laissé quelques talents bien utiles dont un sortilège qui relègue la douleur d'une bonne cuite bien tassée à celle d'un léger mal de crâne. Un peu plus frais et remis de ses émotions, Lomic vient sur le pont se remplir les poumons de l'air iodé du Port Civil d'Oraoris où les navires de la flotte issalienne sont amarrés.

Oraoris est une jeune cité et l'aspect récent des constructions s'oppose à la sauvage implantation d'icelles sur les dénivelés d'une rive particulièrement encaissée et accidentée. De loin en loin, les manoirs des Seigneurs de la Fange, se distinguant par le faste et le grandiloquent, s'élèvent au-dessus des bâtisses accrochées à la paroi. Dominant toute la cité, la coupant même en deux, la Haute Ville culmine à plus de 350 mètres au dessus du niveau de l'eau. En son faîte, le Grand Donjon, une construction démesurée à l'usage du Grand Escogriffe, le chef des Seigneurs de la Fange, domine toute la région.

Souhaitée par ce dernier, la cohabitation forcée des Issaliens et de la Fédération Aodissienne complique quelques peu l'application équitable des lois. Si Lomic vient peut-être d'échapper de peu à la mort il s'estime mieux loti que ces Aodissiens précieux qui ne comprennent ni l'importance des traditions marines des Seigneurs de la Fange, ni la nécessité de ne céder à aucune faiblesse quand il s'agit de faire valoir ses droits.

– Hé Lomic, l'interpelle Ron en se penchant au bastingage.

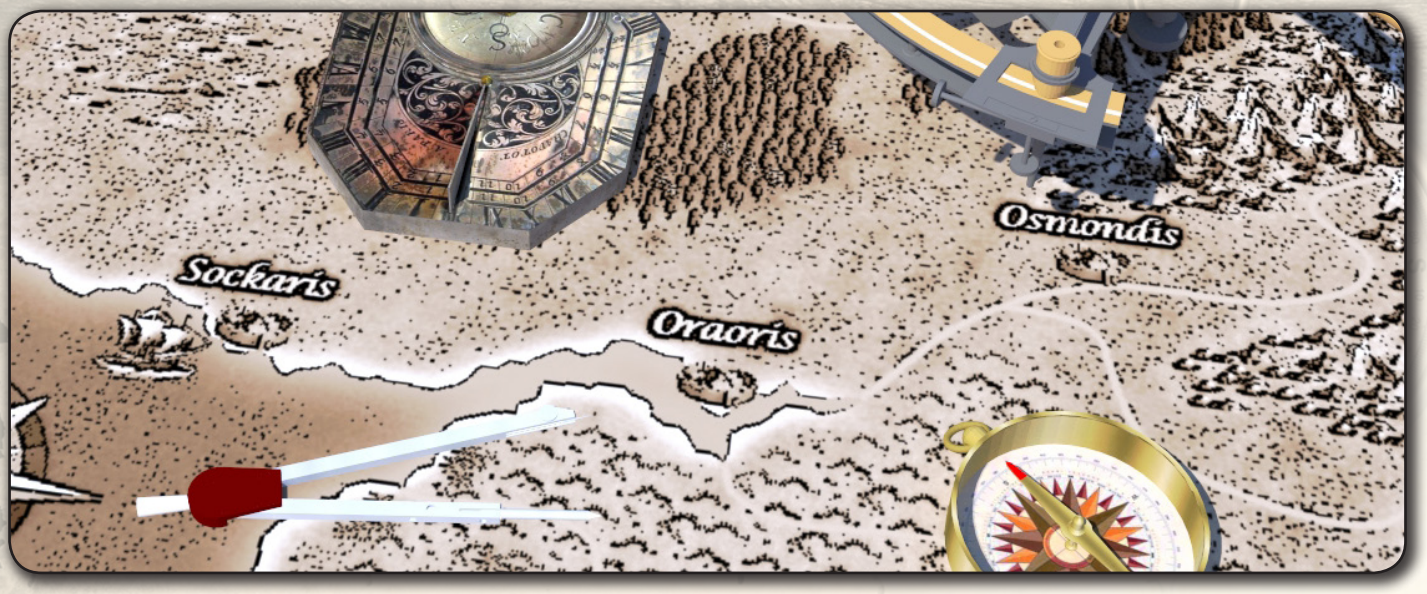
– Quoi ? fait le jeune en rejoignant son compagnon.

– Tu te souviens de ce que je t'ai dit concernant la territorialité des navires ?

– Heu, oui, bien sûr. Pourquoi ?

– Tu es ici en terre d'Urbain Tréfonds. N'en descend pas ! conclut Ron en montrant du doigt, sur le ponton, un personnage lourdement escorté qui, selon le récit de la mésaventure de Lomic, a tout lieu d'être le Seigneur Jake Redhorn.


Alméra Ouest - La Fédération Aodissienne
Monts Piqueciel
Unakis
Forêt de Chantepin
Urakis
Vert-Bois
Monts du Bord
Monts Ragelarme
Iluvianis
Moliadis
Silianis
Forêt de Rougeterre
Otarenis
Le Viveride
Aodissia
Grand-Bois
Lurienis
Nadivis
Noir-Bois
Mont-Airin
Doasietch
Forêt Drédane
Osmondis
Sockaris
Oraoris
Le Gorgebleue
Marais de la Rôdemort
La Rougemer



La région sud d'Aodissia

Le contexte de ce Kit de Découverte est placé dans le sud de la Fédération Aodissienne, le long des deux rives du Gorgebleue, le fleuve marquant la limite entre les territoires des Cités-Etats de la Fédération et les territoires privés des Seigneurs de la Fange, cachés dans les Marais de la Rôdemort.

Les Cités-Etats du sud

Au nombre de 3, les Cités-Etats du sud du territoire aodissien sont parmi les plus insolites du pays. Elles sont toutes bâties sur la rive droite du Gorgebleue, qui s'écoule de l'est vers l'ouest, et profitent très largement du fleuve et de l'accès à la mer pour favoriser leur activité navale.

Sockaris

À l'embouchure du Gorgebleue se dresse la cité de Sockaris. Il s'agit du principal port d'attache des Rougemériens dont les ancêtres ont été, un temps, les maîtres de l'activité commerciale de l'Empire d'Asten. Les Rougemériens ont cessé d'être de bons commerçants lors de la chute de l'Empire pour redevenir les grands marins qu'ils étaient, fortement attachés à leurs croyances, déifiant et glorifiant l'océan. Les Rougemériens passent en moyenne moins de jours à terre à l'année qu'elle ne comporte de mois. Leur vie est presque entièrement menée sur leur embarcation à un point tel que les Rougemériens malencontreusement nés à terre sont affublés de la pire des malédictions, celle de porter malheur à leurs pairs.

Les Rougemériens disputent la domination des mers et des fleuves aux Issaliens, une peuplade restée longtemps leur ennemie. Même s'ils partagent toujours une grande inimitié, ils ne se livrent à aucune guerre autre que la confrontation culturelle. Cependant, pour ce qui est du Gorgebleue, la bataille, aussi amicale soit-elle, reste rude. Les Issaliens, maîtres de la cité d'Oraoris plus en amont, interdisent tout trafic passant par chez eux, surtout s'il est rougemérien. Leur rendant la pareil, les Rougemériens ont donc interdit l'accès des Issaliens à leur port, ce dont ils n'ont cure.

Osmondis

Appelée Nouvelle Darkil par ses habitants, la cité d'Osmondis est située à l'est près des montagnes qui bordent Aodissia. La région est relativement sèche et son climat rappelle aux Darkiliens leurs origines. Les Darkiliens possèdent une flotte et réalisent du commerce fluvial avec leurs voisins en aval, les Issaliens, mais du fait de leurs pauvres compétences en matière de navigation et de leur peu d'intérêt pour elle, les Darkiliens ne descendent pratiquement pas davantage le Gorgebleue.

Les Darkiliens entretiennent une société patriarcale très croyante, totalement dominée par leur religion. Leur culture est littéralement construite sur la base de leur culte et le noyau familial darkilien est dirigé par des traditions séculaires que d'aucuns jugeraient archaïques. Malgré cela ils forment un grand peuple très uni, disposant d'un des corps d'armée les plus efficaces qui soit pour lutter contre les Morts, les Soldats de la Foi.

Oraoris

Entre Osmondis et Sockaris, Cité-État patrie secondaire des Issaliens, des flibustiers passés maîtres dans la maîtrise de la nécromagie, Oraoris est le siège du gouvernement représenté par le Grand Escogriffe, mystérieux dirigeant des Seigneurs de la Fange. Si la Cité-État bénéficie du même régime politique et économique que le reste d'Aodissia, plusieurs exceptions rendent son territoire très particulier pour les étrangers. Ne serait-ce que la propension des Issaliens à considérer tout autre peuple comme des ressources en morts-vivants malgré la Levée des Morts qui leur ôte tout pouvoir sur eux, ce sont surtout le système économique déroutant et quelques-unes de leurs lois qui bousculent considérablement les habitudes.

Pour garder la maîtrise du fleuve Gorgebleue et l'accès privilégié aux Marais de la Rôdemort et aux Îles Sales constituant leur capitale d'origine, les Issaliens interdisent la navigation entre est et ouest, ceci davantage pour entraver les visées commerciales des Rougemériens que dans le souci de protéger le trafic fluvial. Malgré la Levée des Morts, les Issaliens continuent de développer et d'enseigner la *nécromagie* qui a contribué à bâtir leur société des siècles durant.

Les Marais de la Rôdemort et les Îles Sales

Les premiers Issaliens ne portaient pas ce nom. Ils le doivent à une déformation du nom qu'ils se donnaient, celui d'Îlessaliens, parce qu'ils avaient élu domicile aux Îles Sales, un ensemble de petites îles rocailleuses situées au milieu d'un grand lac perdu dans la jungle des Marais de la Rôdemort. Les dits marais, protégés au nord par une mangrove quasi-impénétrable qui cache la rive sud du Gorgebleue, demeurent le territoire exclusif des Issaliens où toutes leurs lois étranges s'appliquent sans condition. C'est un pays mystérieux, rempli de légendes, de morts-vivants et de trésors enfouis qui attirent les aventuriers les plus aguerris.

Les peuples

Les Humains sont divisés en une quinzaine de peuples différents, chacun ayant sa propre culture. La culture la plus répandue est toutefois celle des Aodissiens, culture mixte émergeant de l'union des différents

peuples qui constituaient jadis l'Empire d'Asten. Dans la région d'Oraoris, principal point d'ancrage de ce Kit de Découverte, seules 5 cultures sont vraiment représentées : les Rougemériens qui, malgré leur inimitié avec les Issaliens, s'efforcent de s'installer à Oraoris en se réfugiant derrière les lois aodissiennes ; les Darkiliens qui recherchent autre chose que la rectitude de leur culture ; les Dredanii dont un rare petit nombre arrive à supporter les affres de la citoyenneté ; les Aodissiens venus participer à l'intégration des Issaliens ; les Issaliens eux-mêmes, les plus nombreux à vivre dans cette région.

Les Aodissiens

Constamment déroutés par les rouages tordus de la société issalienne, les Aodissiens s'efforcent de faire fortune à Oraoris grâce aux échanges parfois fructueux qui s'opèrent entre la monnaie issalienne (les *Contrats* et les *Dettes*) et le denier aodissien. Même s'ils représentent la culture la plus répandue d'Aodissia, ils sont en minorité à Oraoris et sont plus souvent brinquebalés ou mis en danger par le mode de vie des Seigneurs de la Fange qu'ils sont en mesure de dominer leur environnement.

Le cœur de la culture aodissienne dépend aujourd'hui de l'organisation politique et religieuse sur laquelle les Aodis ont bâti le pouvoir de la nation et sa capacité à évoluer tout en se préservant de la menace de l'Empire des Morts. Il en ressort que le culte d'Aod est un élément important de son développement spirituel, une caractéristique indispensable à l'obtention d'un nombre important de croyants capables de déployer les pouvoirs de la magie divine, la seule en mesure de contrer les *Morts*. Les Aodissiens considèrent les institutions aodissiennes comme faisant partie intégrante de leur quotidien. Leur absence, notamment dans certaines cultures, leur cause parfois du souci.

Les Dredanii

La Forêt Drédane, vaste domaine forestier situé au nord d'Oraoris, abrite les voisins les plus farouchement opposés à la culture issalienne tant elle leur paraît abjecte et contre-nature. Bien que les Dredanii ne puissent accuser pour autant les Issaliens de tous les maux, ils nourrissent une forte haine envers les principes de leurs voisins. Détestant tout ce qui s'oppose au développement naturel, les Dredanii ne peuvent s'empêcher de soupçonner leurs voisins d'être responsables de la Levée des Morts, un acte aussi contre-nature que les pratiques séculaires des Bourbeux.

Les Dredanii sont des animistes et s'entourent du pouvoir des esprits de la nature avec l'appui de leurs chamans et de leurs druides. Ils vivent en harmonie avec la nature et sont farouchement indépendants, défendant leur territoire avec la plus grande férocité. Les Aodis ont de tout temps autorisé les Dredanii à vivre comme ils l'entendaient à condition que leurs intentions hostiles à l'égard de toute forme de civilisation citadine ne viennent pas perturber l'existence que leurs voisins ont choisie. En cela, les Dredanii préfèrent massivement l'isolement à la confrontation, ne serait-ce que celles des idées, mais génération après génération, des Dredanii curieux sortent des bois et tentent de comprendre les autres Humains plutôt que les juger.

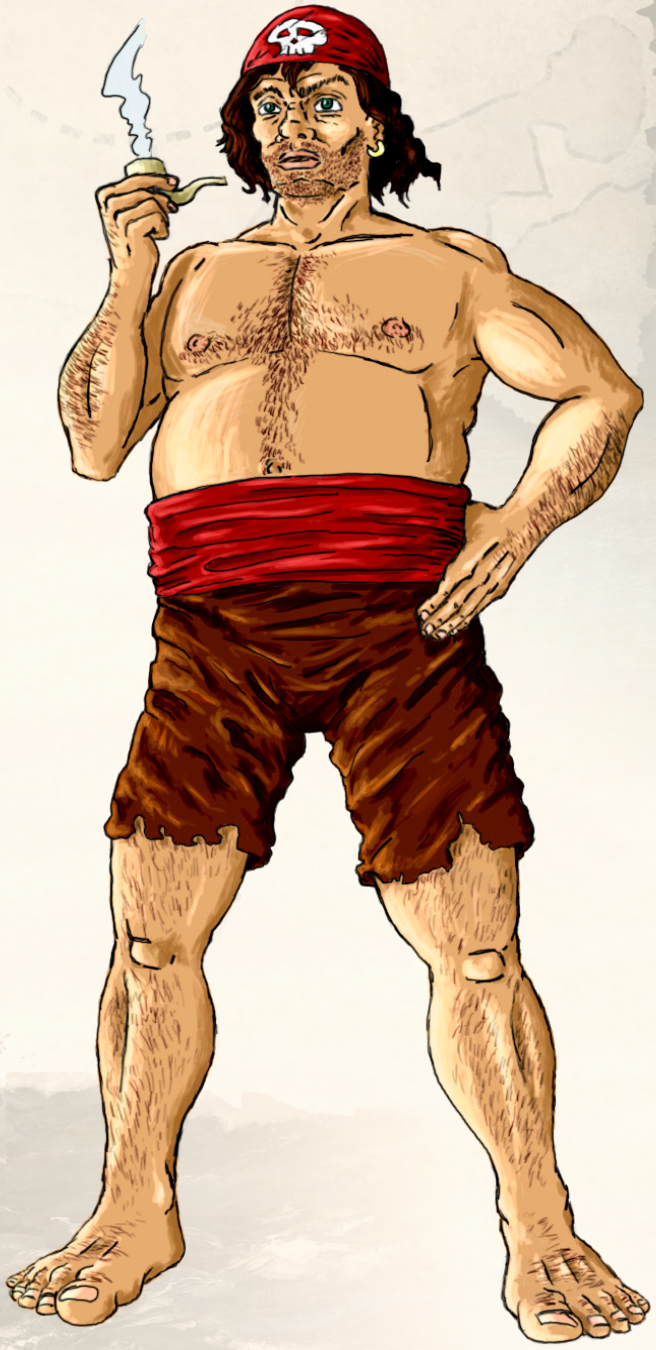
Issaliens, Rougemériens et Darkiliens

Dans les villes d'Oraoris, Sockaris et Osmondis, les peuples respectifs des Issaliens, Rougemériens et Darkiliens sont dominants. Néanmoins, toute les Cités-États d'Aodissia abritent des représentants de toutes les cultures Humaines et même non-Humaines, comme les Gnolls, les Elfins et les Dudins. Si les Dredanii et les Aodissiens sont également en nombre principalement à Oraoris, les autres peuples sont vraiment moins fréquents dans ces régions.

Climat et mode vestimentaire

Les régions sud d'Aodissia sont globalement chaudes. Toutefois, d'un bout à l'autre du Gorgebleue, le climat évolue de façon assez significative. La côte, à l'embouchure du Gorgebleue et au large de Sockaris, subit l'influence maritime, offrant un climat chaud et changeant, parfois violemment pluvieux. Oraoris jouit d'un climat presque tropical, généralement agréable au nord du fleuve et particulièrement humide au sud, dans les Marais de la Rôdemort, où la moiteur est presque constamment présente. Osmondis et ses environs changent du tout au tout par rapport à Oraoris, cerné par un climat tout aussi chaud mais en revanche beaucoup plus aride.

La température moyenne dans ces régions est entre 10 et 25 degrés Celsius lors des saisons froides et entre 20 et 40 degrés Celsius lors des saisons chaudes. Sous les épaisses frondaisons de la Rôdemort il peut parfois faire un peu plus frais mais avec un taux d'humidité encore plus important. Les habitants sont habitués à ce climat tant physiquement que sur le plan vestimentaire, préférant largement les sandales aux bottes ou à n'importe quelle autre chaussure fermée, ainsi que des vêtements léger et peu épais quand ils ne préfèrent pas carrément des pantalons courts et être torse nu.





Les Personnages

Six personnages vivant à Oraoris sont développés dans les pages qui suivent. Chacun se présente sous le forme d'une page d'historique qui permet de savoir dans quel milieu les personnages sont nés et ont été élevés, ce qu'ils ont fait de leur vie jusque là, et ce qu'ils ont appris de leurs différentes expériences. En vis-à-vis vous trouverez le «verso» de la feuille de personnage qui, elle, contient en quelque sorte une vision simplifiée de cet historique sous la forme de Modules et de Rangs. Cette partie de la feuille de personnage sera le principal outil permettant de résoudre certaines situations de jeu. Détaillons un peu ces notions.

Feuille de personnage

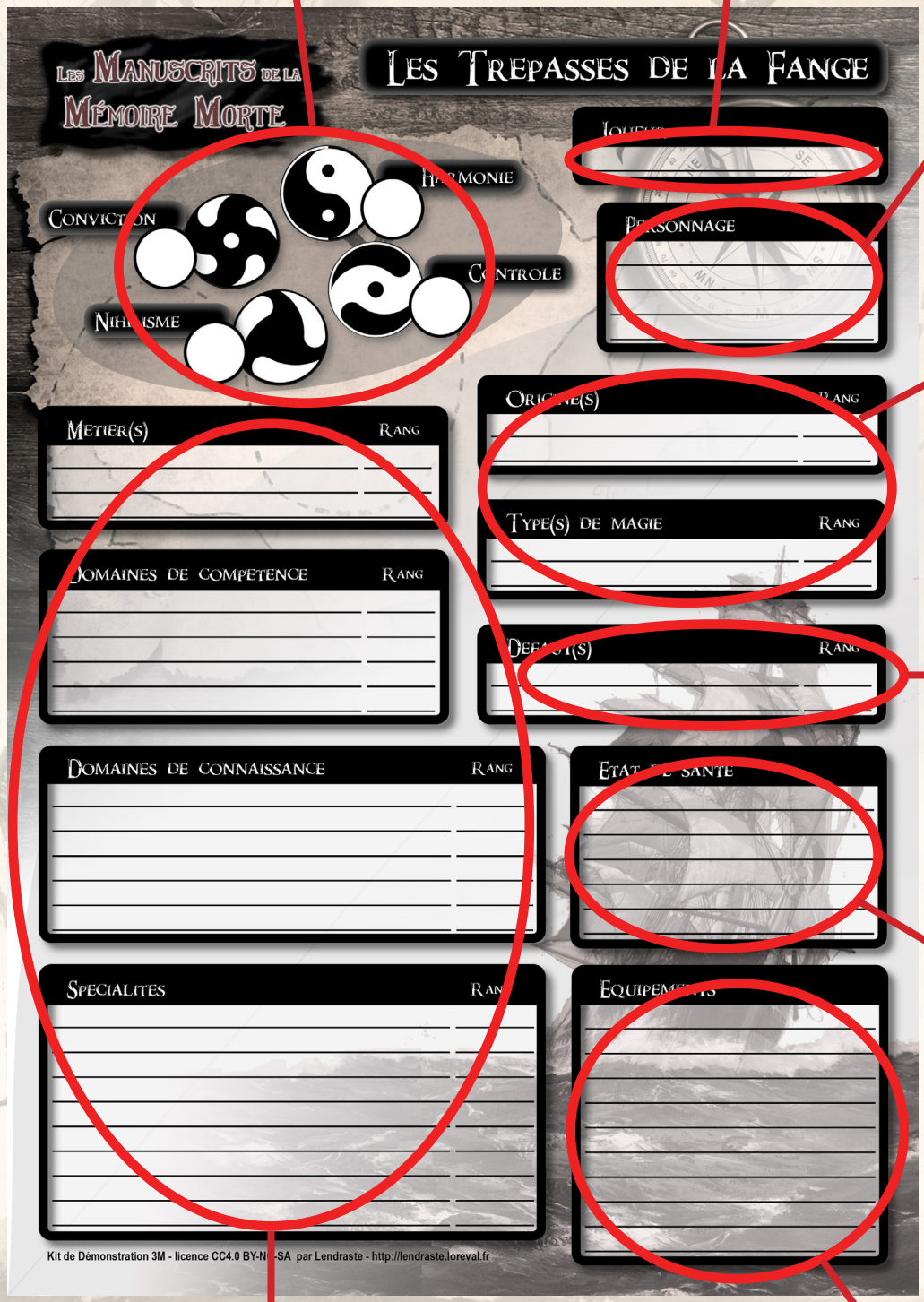
Ci-contre voici un exemple de feuille de personnage. Vous pouvez identifier les sections suivantes :

- **Joueur** : cette case permet de noter le nom du joueur qui incarne le personnage.
- **Personnage** : cette case regroupe les informations essentielles pour identifier le personnage, notamment son nom, son éventuel titre, son âge et ses mensurations générale.
- **Origine, Type(s) de magie, Métier(s), Défaut(s), Domaines de compétences, Domaines de connaissances, Spécialités** : ces zones contiennent les Modules qui représentent l'existence du personnage.
- **État de Santé** : cette case permet de noter des Modules représentants l'état de santé du personnage. En l'absence de tout Module dans cette case, le personnage est considéré comme en bonne santé et au mieux de sa forme.
- **Équipements** : cette case permet de lister les possessions actuelles du personnage.
- **Conviction, Harmonie, Contrôle, Nihilisme** : Il s'agit de Modules particuliers appelés Substrats et définissant la Quintessence du personnage. Un seul d'entre eux possède un Rang de 1. Cette notion sera explicitée plus tard.

Définition de la Quintessence du personnage. L'une de ces bulles porte le score de 1. Les autres restent vides. (cf. page 40)

Zone libre pour écrire le nom du joueur qui incarne le personnage.

Nom et description succincte du personnage.



Modules de l'Origine du personnage et du Types de magie maîtrisé. (cf. page 32)

Éventuels Défauts du personnage.

Indications et notes sur l'État de santé du personnages.

Modules concernant les Métiers, les Domaines de Compétence, les Domaines de Connaissance et les Spécialités du personnage. (cf. page 32)

Équipements portés par le personnage. (cf. page 39)

SEGMAG le TEMPÊTUEUX

Origine : Dredani

Les Dredanii sont considérés comme des sauvages. Défenseurs de la nature, vivant en harmonie avec elle, ils dédaignent les civilisations modernes et citadines. Même la Levée des Morts ainsi que la relative protection accordée par les solides murs des cités et les Chevaliers du Destin ne les ont pas incités à se rapprocher des autres peuples qu'ils jugent incapables de comprendre le respect dû aux forces naturelles. Segmag est l'image même d'un échec sur le plan culturel. Son père, un chasseur, était tombé amoureux d'une Aodissienne. Avec l'impossibilité de vivre leur amour au sein des leurs, ils vécurent en marge tant des Dredanii que des Aodissiens (qui voyaient d'un aussi mauvais œil la relation de leur fille avec un « sauvage »). Bien après la naissance de Segmag et sa formation en tant que jeune chasseur, ce sont les Dredanii eux-mêmes qui décidèrent de son sort lors d'un raid durant lequel son père fut tué. Sa mère et lui parvinrent à s'enfuir et à trouver la relative protection de la famille de sa mère à Oraoris. Inconsolable, elle dépérit et devint l'ombre d'elle-même au contact d'une famille qui haïssait son fils. Segmag ne tarda pas à s'éloigner de cet environnement toxique, mettant à profit ce que son père lui avait enseigné pour se trouver une place dans la société d'Oraoris.

Métiers : Chasseur et Mercenaire

Segmag a reçu les enseignements de son père dans la plus pure tradition des chasseurs dredans. Il se fit une place de choix auprès d'un maître de chasse d'Oraoris avant que son talent ne soit jalousé et ne lui attire des ennuis. Nourrissant une haine croissante tant pour les Dredanii qui ont tué son père que pour les Oraorinii qui détestent les premiers à travers lui, Segmag se chercha un autre emploi et devint chasseur de prime. Après des débuts difficiles où la chasse du gibier humain et la nécessité de tuer l'affecta moralement, il acheva sa reconversion en rejoignant un petit groupe de mercenaires auprès desquels il apprit à profiter de cette société qu'il abhorre. Segmag accepta de continuer à travailler avec ses collègues à l'occasion (ses talents de pisteur leur étaient des plus utiles) mais préféra garder son indépendance.

Domaines de compétence : Combat, Traque et Survie

Segmag est rompu à toutes les techniques de combat à distance et rapprochées telles qu'on les pratique chez les Dredanii, ce qui, allié à la connaissance des postures oraorinies lui confère un net avantage. Il a appris de son père toutes les techniques de traque et de survie en milieu sauvage au cours de longues séances de chasse et d'entraînement.

Domaines de connaissance : Coutumes des Bourbeux, Terres de la rive droite du Gorgebleue, Les rues d'Oraoris

Segmag a appris à connaître les Issaliens (les Bourbeux est une appellation insultante) et leurs manières. Ils dominent largement Oraoris, mais leur mode de vie et leur idéologie reste assez proche de la façon dont Segmag entend mener son existence. De fait il connaît bien la ville et la région au nord du Gorgebleue où il a vécu et où il a chassé de nombreuses proies.

Spécialités : Manier l'arc court, Manier le coutelas, Esquiver au corps-à-corps, Combat à mains nues

Segmag a appris l'art du combat au coutelas et à mains nues auprès de son père. Relativement agile et doué pour l'esquive au corps à corps, il constitue un adversaire redoutable en combat rapproché. Mais c'est probablement à l'arc qu'il est le plus dangereux et le plus sournois, attendant, tel un chasseur, le meilleur moment pour décocher ses flèches.

Défaut : Colérique

Segmag a une propension forte à s'emporter pour un rien. Il n'aime ni les Dredanii, ni les Oraorinii, même s'il occulte généralement l'origine des rares amis qu'il peut compter. De fait, il a tendance à utiliser la colère comme moyen d'isolement. Cette rage non feinte est le prétexte inconscient de son rejet de toute relation excepté celles qui se créent sur le terrain ou de façon inopinée. Segmag sera d'une méfiance absolue envers quelqu'un qui souhaite obtenir quelque chose de lui, un trait adouci par sa capacité à négocier ses services, ce qui est tout de même son gagne-pain.

Les Manuscrits de la Mémoire Morte

Les Trepasses de la Fange

Joueur



Personnage

Segmag le Tempêtueux
Humain de 28 ans
1.76m - 87kg
Brun aux yeux verts

Origine(s)	Rang
Dredani	*2*

Metier(s)	Rang
Mercenaire	*1*
Chasseur	*2*

Type(s) de magie	Rang

Domaines de competence	Rang
Combat	*2*
Traque	*1*
Survie	*1*

Defaut(s)	Rang
Colérique	*-2*

Domaines de connaissance	Rang
Coutumes des Bourbeux	*2*
Terres de la rive droite du Gorgebleue	*2*
Les rues d'Oraoris	*1*

Etat de sante

Specialites	Rang
Manier l'arc court	*2*
Manier le coutelas	*1*
Esquiver au corps-à-corps	*2*
Combat à mains nues	*1*

Equipements

Arc court + carquois 30 flèches
Coutelas
Vêtements de baroudeur
Gibecière
Sandales
Quelques Dettes
Quelques deniers aodissiens

Kit de Démonstration 3M - licence CC4.0 BY-NC-SA par Lendraste - http://lendraste.loreval.fr

BIFF le « BALAFRÉ »

Origine : Issalien

Comme tout Issalien, Biff arbore avec fierté l'origine douteuse de son peuple. Autrefois composée des rebuts de la civilisation impériale astenite, la communauté qui s'installa dans les Îles Sales des Marais de la Rôde-mort devint une nation à part entière, fière de son indépendance et de sa souveraineté. Les lois issaliennes, jugées injustes par les historiens, ont pourtant contribué à créer une puissante structure étatique, certes toujours vue par ses voisins comme un ramassis de hors-la-loi, mais à la sécurité intérieure presque irréprochable. Punissant le moindre délit ou crime, même le plus insignifiant, par la peine de mort, réduisant en esclavage leurs propres morts pendant des décennies, la nation issalienne a survécu à ses dissensions internes et à ses voisins incapables de la déloger de son inexpugnable refuge. La mort a toujours été dans le sillage des Issaliens, que ce soit au travers des hordes de morts-vivants à leur service qu'au travers des nombreux raids et pillages auxquels ils se sont livrés. Si Uyadan a quelque peu atténué l'impact de ce passé sulfureux, et la Levée des Morts bouleversé les coutumes des Issaliens, leur pleine intégration dans la Fédération Aodissienne demeure assez superficielle. Biff est né « matelot », tel qu'on appelle les citoyens issaliens. Résident aux Îles Sales, il a eu le privilège de suivre l'enseignement de Nécromonde, l'académie de Nécromagie, et l'opportunité d'obtenir une place dans l'équipage des Fossoyeurs de son seigneur.

Métier : Fossoyeur

Biff, né d'une famille d'Issaliens terriens, avait un grand oncle Fossoyeur. Marqué par sa rencontre avec ce vieux membre de sa famille qui lui narra, alors qu'il était gamin, les terribles tragédies résultant de la Levée des Morts, Biff se mit très vite en tête de devenir comme son oncle, ce héros. Le destin lui accorda le don requis, sa capacité à manier la magie des arcanes, et il prit cela comme une invitation à concrétiser ses rêves. Les Fossoyeurs sont chargés de donner sépulture et de mettre hors d'atteinte des autres Nécromages les dépouilles des défunts ayant remboursé leurs dettes. Si les Morts sont rarement récalcitrants, ils le sont devenus avec la Levée des Morts.

Magie : Nécromagie

La maîtrise de la Nécromagie est une condition indispensable pour entrer au service des Fossoyeurs. Biff eut la chance d'être doté de ce pouvoir. Élève modèle à Nécromonde, il fit des études sans histoires. L'un de ses professeurs enseigne maintenant à la Tour de la Nécromagie d'Oraoris.

Domaines de compétence : Magie, Survie

Décidé à mener la vie aventureuse rêvée de son grand-oncle, Biff a insisté pour faire partie de la brigade de récupération des Fossoyeurs de son seigneur ce qui l'entraîne sur des terrains dangereux lors de missions parfois périlleuses.

Domaines de connaissance : Les navires issaliens, Les coutumes des Bourbeux, La magie d'entrave, La magie de sapience.

Malgré un accident qui le défigura, Biff est resté un Fossoyeur de terrain. Il n'aime rien tant que de voguer sur les flots et courir après les morts échappés de la tombe et qui devraient y retourner sans délai.

Spécialités : Manier la dague, Lancer « Détection de la mort », Lancer « Identifier un mort », Lancer « Soumission cadavérique IV », Lancer « Paralyser II ».

Même s'il faut savoir se défendre autant contre les morts que contre les vivants, Biff s'est surtout spécialisé dans l'enquête et la neutralisation. Il lui est arrivé plus d'une fois de reprendre aux Morts un cadavre de son peuple. Les Issaliens n'ont pas tant de considération pour les défunts des autres peuples qui leur ont servi d'esclaves des siècles durant et qui le feraient encore si la Levée des Morts n'y avait pas mis un terme.

Défaut : Hideux

Biff a failli mourir lors de sa première mission, touché au visage de l'oreille droite au menton opposé par un coup d'épée, il fut soigné à la va-vite par cautérisation avant d'être, in extremis, tiré des griffes de la mort par un soigneur. La cicatrice résultant de ce traitement, la coupure et les chairs brûlées, déforment le bas de son visage et notamment sa bouche dont les lèvres fondues par les flammes peinent à retenir sa salive et la plupart des liquides qu'il ingurgite. Ce défaut d'apparence nuit à ses relations, mais il est sûr d'une chose, ceux qui le fréquentent avec plaisir dans chaque port ne sont pas avec lui pour sa belle gueule et ont de fortes chances d'être d'authentiques amis.

Les Manuscrits de la Mémoire Morte

Les Trepasses de la Fange

Joueur

Personnage

Biff le Balafré
Humain de 31 ans
1.75m - 67kg
Chauve aux yeux bleu-vert



Metier(s)	Rang
Fossoyeur	*2*

Origine(s)	Rang
Issalien	*2*

Type(s) de magie	Rang
Nécromagie	*2*

Domaines de competence	Rang
Survie	*1*
Magie	*2*

Defaut(s)	Rang
Hideux	*-2*

Domaines de connaissance	Rang
Les navires issaliens	*1*
Les coutumes des Bourbeux	*1*
La magie d'entrave	*1*
La magie de sapience	*1*

Etat de sante

Specialites	Rang
Manier la dague	*1*
Lancer « Détection de la mort »	*1*
Lancer « Identifier un mort »	*1*
Lancer « Soumission cadavérique IV »	*1*
Lancer « Paralyser II »	*1*
Lancer « Annuler la magie»	*0*
Lancer « Contre-sort »	*0*

Equipements

Dague
Vêtements d'exploration
Vêtements de marin
Sacoche
Sandales
Bottes
Quelques Dettes
Quelques Contrats
Quelques deniers aodissiens

Kit de Démonstration 3M - licence CC4.0 BY-NC-SA par Lendraste - http://lendraste.loreval.fr

DUA ZINAT la « FORCENÉE »

Origine : Darkilienne

Les Darkiliens sont un peuple à la société patriarcale et polygame millénaire, guidé par une foi quasi-aveugle en Dar, leur dieu créateur. Après la chute de l'Empire d'Asten, lors de la création de la Fédération Aodissienne, la population de Darkil se scinda en deux, les plus conservateurs désireux de rester à Darkil, leur territoire situé dans le l'est du continent, et les plus modernes, écoutant la proposition des Aodis de participer à leur Fédération, donc dans l'ouest d'Alméra. La cité d'Osmondis fût érigée par ces derniers. Si Uyadan ne coupa pas définitivement les ponts entre Darkil et Osmondis, parvenant même à rapprocher ces peuples divisés sur la forme et non sur le fond, la Levée des Morts les brisa définitivement. Dua Zinat, née fille dans une digne famille darkilienne d'Osmondis, n'avait que le choix d'être mariée, devenant la première épouse d'un riche fils d'Osmondis pour la gloire de son père. Elle en décida tout autrement le jour où elle dit vouloir suivre la voie de Darjak afin de devenir soldat et qu'on lui refusa tout net une telle hérésie. À l'âge de 12 ans, dépitée, elle s'embarqua clandestinement pour Oraoris où elle tenta d'intégrer les Chevaliers du Destin. Elle n'eut qu'un bref aperçu de ce qui l'y attendait, avant que son caractère et sa volonté de ne pas perdre son temps en des enseignements futiles ne deviennent un problème insurmontable.

Métier : Mercenaire

Rendue à la vie civile avec un pécule des plus ridicules, Dua arpenta le port d'Oraoris à la recherche d'une nouvelle opportunité. N'ayant peur de rien, elle demanda après toutes les compagnies de mercenaires et les milices privées, mais personne ne voulait d'une gosse, darkilienne, qui plus est. Son insistance lui valut toutefois de rencontrer Simba, un Issalien qui avait de nombreuses relations et qui lui trouva une place de choix au service d'un ancien Soldat de la Foi originaire lui aussi d'Osmondis. Celui-ci errait de loin en loin et vendait ses talents particulièrement recherchés. Il se fichait de l'origine de Dua et accepta de lui enseigner son art de combat, la prenant comme apprentie pendant quelques années.

Domaines de compétence : Combat, Commandement

Auprès de son mentor, Dua apprit à se battre et à mener des hommes comme un Soldat de la Foi, une opportunité qu'elle n'aurait manqué pour rien au monde, dans l'espoir un jour de retourner à Osmondis et de montrer aux siens comment sa carrière a évolué. Bien que son mentor sache comment la gérer, l'impatiente Dua finit invariablement par griller les étapes et sortir du rang pour mener sa propre existence. À peine adulte, elle tenta à nouveau de s'engager comme mercenaire avant de conclure très rapidement qu'elle avait aussi vite fait de monter sa propre compagnie. Si elle eut, à différentes époques, quelques compagnons d'armes plus attirés par sa stature et sa beauté orientale que par son autorité, elle ne s'est jamais laissée dicter la moindre conduite. D'un abord sec et péremptoire, sa capacité à commander, aidée en cela par l'autorité naturelle qui émane d'elle, est quelque peu tempéré par son impatience et son refus d'accorder la moindre excuse à la première erreur commise.

Domaines de connaissance : Les bonnes personnes d'Oraoris, Les terres de la rive droite du Gorgebleue, Les coutumes des Bourbeux, La Fédération Aodissienne

En quelques années Dua a déjà parcouru nombre de lieues le long du Gorgebleue, apprenant tout ce qu'elle peut de son étrange peuple d'adoption et gardant de bonnes connaissances de tout ce qui a pu lui être enseigné sur les autres cultures et Aodissia. Elle a néanmoins tenu à rester loin d'Osmondis, apprenant que son promis a l'intention de remettre la main sur elle pour la punir comme il se doit de sa trahison.

Spécialités : Manier la lance, Manier le bouclier, Manier l'arc court

Dua est rompue à toutes les techniques martiales des Soldats de la Foi, concrétisant par ce biais son rêve de petite fille. Même si elle ne s'est jamais vraiment confrontée à cet ordre martial, elle n'aurait pas à rougir face à eux. Elle doit à ce rude entraînement sa carrure et sa musculature qui ont maintenant tendance à faire fuir les hommes. En même temps, elle est tout à fait satisfaite de repousser ainsi les avances.

Défaut : Impatiente

Ce qui vaut à Dua Zinat d'avoir échoué dans le mercenariat au lieu d'une belle carrière chez les siens (ce qui, il faut l'admettre, n'était culturellement pas évident, voire impossible) est sa constante impatience. Cette même impatience qui lui a coûté sa place de recrue des Chevaliers du Destin, qui lui a fait manquer nombre d'affaires et à laquelle elle doit d'être régulièrement seule à la tête de sa compagnie de mercenaires.

Les Manuscrits de la Mémoire Morte

Les Trepasses de la Fange

Joueur



Personnage

Dua Zinat la Forcenée
Humaine de 29 ans
1.85m - 90kg
Rousse aux yeux bleus

Origine(s)	Rang
Darkilienne	*2*

Metier(s)	Rang
Mercenaire	*2*

Type(s) de magie	Rang

Domaines de competence	Rang
Combat	*2*
Commandement	*2*

Defaut(s)	Rang
Impatiente	*-2*

Domaines de connaissance	Rang
Les terres de la rive droite du Gorgebleue	*2*
Les bonnes personnes à Oraoris	*2*
Les coutumes des Bourbeux	*2*
La Fédération Aodissienne	*1*

Etat de sante

Specialites	Rang
Manier la lance	*2*
Manier le bouclier	*2*
Manier l'arc court	*1*

Equipements

Arc court + carquois 30 flèches
Lance
Bouclier
Armure de cuir
Sandales
Quelques Dettes
Quelques Contrats
Quelques deniers aodissiens

Kit de Démonstration 3M - licence CC4.0 BY-NC-SA par Lendraste - http://lendraste.loreval.fr

KARLA POLOFIN la « CURIEUSE »

Origines : Rougemérienne et Aodissienne

Les Rougemériens, appelés ainsi en raison de leur profond attachement à la Rouge Mer, l'océan qui s'étend depuis la côte ouest d'Alméra jusqu'aux confins inexplorés du monde, forment un peuple de marins accomplis aux croyances bien ancrées et à la dévotion sans pareille envers la mer. Leur passé glorieux s'efface devant l'impérieuse raison d'adorer l'océan et plus particulièrement Normot, le Disciple d'Aod que l'on dit né de l'eau, ainsi que Sockar, l'Aodis qui serait son fils. Œuvrant pour la Fédération Aodissienne en tant que messagers, transporteurs et commerçants à bord de tout ce qui va sur l'eau, que ce soit par les fleuves ou en Rouge Mer, les Rougemériens s'opposent idéologiquement aux Issaliens qui ont été leurs ennemis bien avant Uyadan. Hélas née à terre, à Sockaris, Karla Polofin a eu une enfance terriblement malheureuse, loin de ses parents qui, accrochés aux croyances rougemériennes, refusaient de l'embarquer sur leur voilier de peur qu'elle ne leur porte malheur. Si elle put, à de nombreuses occasions, jouer sur des bateaux à quai et tout apprendre d'eux, elle n'eut, depuis son plus jeune âge, que peu d'occasion de naviguer. Principalement élevée par ses grands-parents à Sockaris, elle développa une forte rancune envers ses parents qui l'avaient pour ainsi dire abandonnée, ainsi qu'un certain dégoût pour les coutumes de son peuple, au point de finir par les rejeter en bloc. S'intéressant plus à la vie des Aodissiens qu'à ceux des Rougemériens, elle forgea son caractère au contact d'enfants de son âge qui la rejetaient tout autant.

Métier : Roublard

Si Karla a suivi quelques temps les cours prodigués par la Guilde du Savoir à Sockaris, son assiduité ne mit pas longtemps à défaillir. Rejetée de toute part et, bien qu'elle aimât ses grands-parents, se considérant plus ou moins comme orpheline et livrée à elle-même, elle commença à commettre quelques larcins pour garantir tant son indépendance financière que pour satisfaire à l'image qu'on lui renvoyait d'elle, celle d'une laissée pour compte. Attirant bien trop l'attention par ses maladresses de débutante, ses exactions déplurent aux voleurs des rues du quartier où elle sévissait. Le chef du petit groupe qui opérait sur place la contacta et lui proposa de les rejoindre ou de quitter définitivement son territoire. Pour la première fois que quelqu'un s'intéressait à ce qu'elle savait faire, Karla ne put refuser de tenter l'aventure. Ce qu'elle apprit de la vie, des peuples et du monde lui vint alors par le biais de cette nouvelle famille.

Domaines de compétence : Manipulation, Cambriolage, Combat

Karla apprit autant à travailler son agilité et ses talents qu'à se battre, car la concurrence était rude à Sockaris. Elle se révéla assez douée pour devenir rapidement la sous-cheffe du groupe jusqu'à ce qu'un conflit ne coûtât la vie à son mentor. Avec les deux survivants de son groupe, elle quitta Sockaris pour tenter sa chance à Oraoris, là où les voleurs sont rares.

Domaines de connaissance : Coutumes des Bourbeux, Les usages de la monnaie issalienne, Les Légendes des Bourbeux, Les rues d'Oraoris

À l'âge de 18 ans Karla débarqua à Oraoris et fut séduite par l'ambiance. Elle apprit très vite que les Issaliens ne plaisantaient pas avec le crime, condamnant à mort les coupables du moindre forfait, quelle qu'en soit la gravité. Pourtant elle n'eut jamais peur de braver le danger et se fit une place dans cet univers libéré des croyances absurdes de son peuple d'origine. Navire ou bâtisse, aucune construction mobile ou fixe d'Oraoris n'eut longtemps de secrets pour elle et elle s'amusa à pouvoir vendre ses services de cambrioleuse aux plus offrants, une proposition des plus alléchantes pour ceux qui veulent récupérer certains biens sans avoir à se salir les mains et à risquer la potence ou le billot.

Spécialités : Manier les couteaux, Escalader à mains nues les façades d'Oraoris, Crocheter les serrures de porte, Faire les poches

Karla n'a pas eu le moindre mal à mener sa barque dans la Cité-État des Pirates Nécromages, sachant très bien se défendre, connaissant les parois d'Oraoris comme sa poche, n'étant arrêtée ni par les portes trop solides, ni par les bourses trop étroites.

Défaut : Addiction à l'adrénaline

Karla est accroc au risque. Chaque méfait qu'elle commet est une condamnation à mort et Karla aurait probablement dû être pendue des centaines de fois. Mais elle a toujours réussi à s'en sortir, à ne jamais être identifiée ou pourchassée, ou alors par des personnes qui n'ont pas su rester assez longtemps en vie pour la ramener devant le juge. Le problème est que Karla aime ça et, à choisir entre une action sans le moindre risque et celle lui procurant le plus d'adrénaline tellement elle est audacieuse et folle, elle choisit le plus souvent la seconde option. Devant cet état de fait, ses anciens compagnons de Sockaris ont fini par s'éloigner d'elle.

Les Manuscrits de la Mémoire Morte

Les Trepasses de la Fange

Joueur



Personnage

Karla Polofin la Curieuse
Humaine de 35 ans
1.67m - 50kg
Châtain aux yeux bleus

Origine(s)	Rang
Rougemerienne	*1*
Aodissienne	*1*

Metier(s)	Rang
Roublard	*2*

Type(s) de magie	Rang

Defaut(s)	Rang
Addiction à l'adrénaline	*-2*

Domaines de competence	Rang
Manipulation	*2*
Cambriolage	*2*
Combat	*2*

Domaines de connaissance	Rang
Coutumes des Bourbeux	*1*
Les usages de la monnaie issalienne	*1*
Les légendes des Bourbeux	*1*
Les rues d'Oraoris	*1*

Etat de sante

Specialites	Rang
Manier les couteaux	*1*
Escalader à mains nues les façades d'Oraoris	*2*
Crocheter les serrures de porte	*1*
Faire les poches	*2*

Equipements

Panoplie de couteaux (5)
Vêtements classiques
Tenue moulante et chaussures souples
Sandales
Quelques Dettes
Quelques deniers aodissiens
Outils de crochetage
Petite sacoche
(quelques richesses cachées)

Kit de Démonstration 3M - licence CC4.0 BY-NC-SA par Lendraste - http://lendraste.loreval.fr

JEMMA SKYRIDGE la « FIDÈLE »

Origine : Aodissienne

Les Aodissiens, formant depuis Uyadan (et un peu avant à en croire les Aodis) une peuplade relativement jeune, se targuent d'être les représentants d'une civilisation commune émergeant du marasme culturel né de la création de la Fédération Aodissienne. Reliquats de l'Empire d'Asten, les générations se sont succédées à la reconstruction d'une société bâtie sur des impératifs différents, plus sains et plus ouverts que ceux qui ont détruit la civilisation astenite. La société aodissienne s'est donc à la fois renforcée en tant que culture indépendante et transformée au contact des différents peuples qui ont forgé ou retrouvé leur indépendance après l'Empire. La famille de Jemma est venue s'installer à Oraoris qui promettait de devenir la capitale du commerce aodissien. Non seulement la Guilde des Marchands n'a pas daigné mettre un pied dans le fief des Issaliens mais de plus le père de Jemma s'est très largement endetté pensant faire des affaires qui finalement n'ont jamais vraiment décollé. Jemma est née à Oraoris et a reçu une éducation typiquement aodissienne jusqu'à ce qu'elle passe le test de l'Eglise d'Aod et que ses dons lui soient révélés.

Métier : Prêtresse

Jemma a hésité quelques temps entre la Chevalerie du Destin et la Prêtrise pour finalement choisir la seconde option, faisant ainsi plaisir à son père timoré qui craignait que devenir militaire ne lui coûtât rapidement la vie et ce malgré les encouragements de sa mère l'incitant à faire un choix plus personnel. Volontaire et curieuse, Jemma s'investit inconditionnellement dans ses études jusqu'à être attirée par une particularité propre à quelques prêtres d'Oraoris : la Nécromancie. Son attirance pour l'art honni des Issaliens ne rencontra pas l'approbation de son père dont l'avis fut, cette fois, promptement ignoré. Sa mère regretta d'ailleurs son précédent conseil. Décidée à embrasser une carrière d'enseignante dans l'Eglise d'Aod, Jemma, telle une éponge, absorba goulûment toutes les leçons de ses professeurs et plus particulièrement celles d'un Nécromancien.

Magie : Nécromancie, Prêtrise d'Aod

Jemma commença par arpenter les chemins de la Prêtrise d'Aod. Elle remarqua les points communs de cette discipline avec la Nécromancie et se découvrit bien plus d'attraits pour cette dernière. Ces deux formes de magie se complètent selon elle.

Domaines de compétence : Magie, Education

Jemma s'est beaucoup exercée à l'usage de la magie de la foi, aussi bien à travers la Prêtrise d'Aod que par son approche particulière de la Nécromancie. Elle s'est convaincue de devoir maîtriser autant de formes de magie que possible afin d'être en mesure d'enseigner dans plusieurs domaines à la fois. Faisant montre d'une très grande pédagogie, elle a déjà pu montrer à ses mentors ses propres qualités d'enseignante et n'a pas tardé à se faire une place dans la branche éducative de l'Église d'Aod, véhiculant des idées parfois controversées sur le mariage des deux pouvoirs de la foi.

Domaines de connaissance : La magie curative, La magie de sapience, les Légendes des Bourbeux, Les cultures d'Alméra

Les prédispositions de Jemma à aider autrui l'ont poussées à se parfaire dans la magie curative, tandis que sa curiosité la poussait à regarder au-delà des limites de ses perceptions, au travers de la sapience. Si les connaissances de Jemma sont assez vastes et générales en ce qui concerne le continent, elle n'a pas manqué de s'intéresser aux légendes qui se racontent sur ces Issaliens qui la fascinent, au point d'aller régulièrement les fréquenter dans des lieux où les jeunes femmes ne sont pas toujours les mieux traitées.

Spécialités : Lancer « Soins IV », Lancer « Divination précise », Lancer « Détection des formes de magie », Lancer « Détection des morts-vivants », Lancer « Barrière anti-Mort »

Jemma, en plus d'être une bonne soigneuse, s'intéresse principalement à la divination, à l'étude de la magie et des énergies et aux Morts, de façon plus défensive qu'autre chose.

Défaut : Embonpoint

Jemma n'a jamais été très sportive et n'a pas non plus manqué de bonne chair dans sa jeunesse. Même si Jemma doit ses nombreux kilos en trop à ses fréquentations et à l'abondance de nourriture et de boissons alcoolisées dans les milieux qu'elle côtoie. Son activité est essentiellement sédentaire. Son embonpoint a même largement contribué à son orientation.

Les Manuscrits de la Mémoire Morte

Les Trepasses de la Fange

Joueur

Personnage

Jemma Skyridge la Fidèle
Humaine de 26 ans
1.65m - 92kg
Brune aux yeux noisette



Origine(s)	Rang
Aodissienne	*2*

Metier(s)	Rang
Prêtresse	*2*

Type(s) de magie	Rang
Prêtrise d'Aod	*1*
Nécromancie	*1*

Domaines de competence	Rang
Magie	*2*
Éducation	*1*

Defaut(s)	Rang
Embonpoint	*-2*

Domaines de connaissance	Rang
La magie curative	*1*
La magie de sapience	*1*
Les légendes des Bourbeux	*1*
Les cultures d'Alméra	*1*

Etat de sante

Specialites	Rang
Lancer « Soins IV »	*1*
Lancer « Divination précise »	*1*
Lancer « Détection des formes de magie »	*1*
Lancer « Détection des morts-vivants »	*1*
Lancer « Barrière anti-Mort »	*1*
Lancer « Annuler la magie »	*0*
Lancer « Contre-Sort »	*0*

Equipements

Robe de prêtresse
Sandales
Sacoche
Symbole d'Aod
Poignard & gaine
Quelques deniers aodissiens
Quelques Dettes
Quelques Contrats

Kit de Démonstration 3M - licence CC4.0 BY-NC-SA par Lendraste - http://lendraste.loreval.fr

DOMINGO RODOLFO (LEANDRO) le « RUSÉ »

Origine : Issalien

Comme tout Issalien, Domingo arbore avec fierté l'origine douteuse de son peuple. Autrefois composée des rebuts de la civilisation impériale astenite, la communauté qui s'installa dans les Îles Sales des Marais de la Rôdemort devint une nation à part entière, fière de son indépendance et de sa souveraineté. Les lois issaliennes, jugées injustes par les historiens, ont pourtant contribué à créer une puissante structure étatique, certes toujours vue par ses voisins comme un ramassis de hors-la-loi, mais à la sécurité intérieure presque irréprochable. Punissant le moindre délit ou crime, même le plus insignifiant, par la peine de mort, réduisant en esclavage leurs propres morts pendant des décennies, la nation issalienne a survécu à ses dissensions internes et à ses voisins incapables de la déloger de son inexpugnable refuge. La mort a toujours été dans le sillage des Issaliens, que ce soit au travers des hordes de morts-vivants à leur service qu'au travers des nombreux raids et pillages auxquels ils se sont livrés. Si Uyadan a quelque peu atténué l'impact de ce passé sulfureux, et la Levée des Morts bouleversé les coutumes des Issaliens, leur pleine intégration dans la Fédération Aodissienne demeure assez superficielle. Domingo est né « matelot » dans l'équivalent de la noblesse chez les Issaliens. Petit-fils d'un Seigneur de la Fange, Adolpho Leandro, il a joui toute son enfance des avantages de la position de son sang.

Métier : Marinier

Domingo fut formé à la vie de marin, voguant de voiliers en voiliers et connut plus de navires de la flotte de son grand-père que de filles au cours de sa vie. Il se détacha pourtant assez vite du cordon ombilical de la notoriété de son nom pour opérer comme mousse, puis marin, puis charpentier de bord, puis navigateur, avant de goûter au poste d'officier en second. Après 15 ans d'une vie déjà bien remplie de marinier jusqu'à l'âge de 24 ans, il briguait le titre de capitaine jusqu'au jour où son grand-père abandonna le nom d'Adolpho Leandro pour prendre sa retraite. Dépossédé de son nom, Domingo vit son capitaine échapper au complot ourdi pour le renverser et prendre sa revanche en provoquant un accident. Relégué au rang de simple charpentier, Domingo chut du mat qu'il devait réparer et se blessa à la jambe.

Domaines de compétence : Navigation, Charpenterie, Commandement

Domingo sait y faire sur un navire et a fait ses preuves à des postes clés de l'équipage. Si d'aucuns se demandent comment l'on passe de charpentier à navigateur, ce n'est probablement pas à la portée du premier venu. En l'occurrence, Domingo savait très bien lire les cartes et évita le naufrage du bâtiment à deux reprises, un acte qui lui permit d'avoir du crédit en tant que navigateur, en tout cas bien plus que celui qui dirigeait le deux-mats vers les récifs.

Domaines de connaissance : Les navires issaliens, Les bonnes personnes d'Oraoris, Au large du Gorgebleue, La Politique des Seigneurs de la Fange

En tant qu'Issalien typique, Domingo Rodolfo s'est fait des relations et a acquis de solides bases sur tout ce qu'il convient de savoir à propos de son peuple et sur les lieux d'importance. Devant la concurrence flagrante entre les Îles Sales et Oraoris, montée en puissance par sa facilité d'accès, il était naturel, pour Domingo, d'investir dans la nouvelle capitale des Bourbeux.

Spécialités : Lire les cartes marines, Construire / entretenir un voilier, Manier la dague, Manier l'arbalète

L'éducation et l'expérience de Domingo l'ont conduit à la maîtrise de quelques atouts essentiels à son métier. De bons appuis pour monter en grade, hélas insuffisants quand on n'a plus l'appui d'un Seigneur de la Fange, fut-il son grand-père.

Défaut : Pied bot

L'accident provoqué de Domingo mit un terme temporaire à ses ambitions. Amené à terre et contraint d'y rester en convalescence, il ne se remit jamais pleinement de sa blessure et sa cheville droite demeura définitivement tordue. Son traumatisme psychologique dura lui-même un certain temps. Il mit des années à se reconstruire, refusant de s'appuyer sur les richesses acquises de sa famille et secrètement désireux de devenir le futur porteur du nom Adolpho Leandro qui, dans son esprit, revient de droit à son sang. C'est ainsi qu'il se fit de nombreux contacts à Oraoris et obtint de travailler de temps en temps comme charpentier, navigateur ou officier en second indifféremment selon les opportunités. Il n'a hélas toujours pas trouvé le moyen d'entrer définitivement dans un équipage ni comment il allait s'y prendre pour satisfaire son ambition toujours vivace.

Les Manuscrits de la Mémoire Morte

Les Trepasses de la Fange

Joueur

Personnage

Domingo Rodolfo (Leandro) le Rusé, Humain de 31 ans
1.81m - 92kg
Blond aux yeux marron



Origine(s)	Rang
Issalien	*2*

Metier(s)	Rang
Marinier	*2*

Type(s) de magie	Rang

Domaines de competence	Rang
Navigation	*1*
Charpenterie	*1*
Commandement	*1*

Defaut(s)	Rang
Pied bot	*-2*

Domaines de connaissance	Rang
Les navires issaliens	*2*
Les bonnes personnes à Oraoris	*2*
Au large de l'estuaire du Gorgebleue	*2*
La politique des Seigneurs de la Fange	*2*

Etat de sante

Specialites	Rang
Manier la dague	*2*
Manier l'arbalète	*2*
Lire les cartes marines	*2*
Construire / entretenir un voilier	*1*

Equipements

Arbalète légère + 30 carreaux
Dague
Vêtements usés de marin
Sandales
Sacoche et rouleaux de cartes
Quelques Dettes
Quelques Contrats
Quelques deniers aodissiens

Kit de Démonstration 3M - licence CC4.0 BY-NC-SA par Lendraste - http://lendraste.loreval.fr

Module

Un **Module** apparaît sous la forme d'un libellé court décrivant en un minimum de mots un élément de la vie du personnage. Par exemple, dans la case *Métier(s)* de *Segmag le Tempêtueux* l'on trouve le **Module** « Chasseur ». Ou encore dans la case *Domaine de connaissance* le **Module** « Coutumes des Bourbeux ». Derrière ce nom se trouve un ensemble d'expériences de vie, de savoir-faire, d'histoires, de pratiques, etc. relatif à ce que représente ce libellé. En l'occurrence, le fait de pratiquer le métier de la chasse indique que le personnage a déjà traqué du gibier, piégé ou tué celui-ci, dépecé et vendu et/ou préparé ou mangé ledit gibier, etc.. Toutes ces expériences n'ont pas besoin d'être détaillées. Le bon sens (et quelques connaissances générales sur le contexte) permettent normalement de savoir à quoi s'en tenir. Le joueur comme le **MJ** pourront toujours broder un peu sur ces tranches de vie pour en tirer l'essentiel, à savoir si le **Module** est ou non utile pour résoudre un problème donné.

Rang

Le **Rang** est la valeur que l'on donne aux **Modules**. Dans le système de jeu **MOD-US**, cette valeur varie de 1 à 5. Par convention, les personnages débutants ne peuvent avoir de valeurs de **Rangs** supérieures à 2. Cette valeur représente la qualité du vécu et l'intérêt que le personnage nourrit dans ce **Module**, ce qui indique aussi l'expérience qu'il en tire. Plus le **Rang** d'un **Module** est élevé, plus les bénéfices de ce **Module** dans une situation donnée sont importants.

Interprétation de la feuille de personnage

Les feuilles des personnages révèlent quelques éléments supplémentaires relatifs à l'univers de jeu.

Type(s) de magie

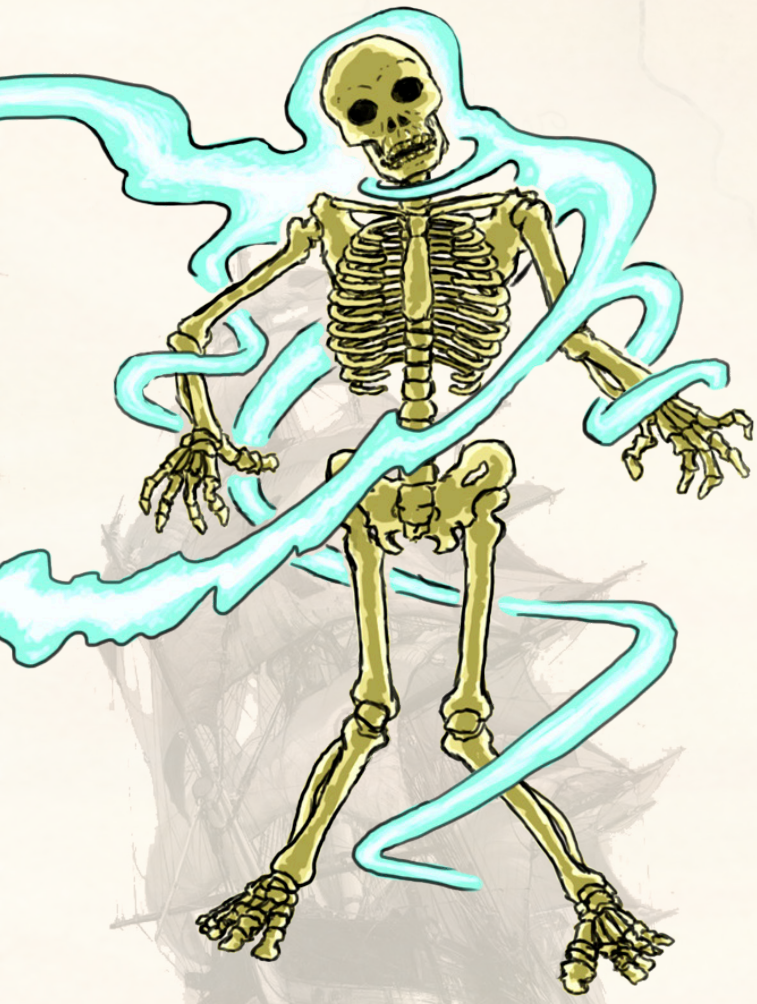
Un personnage disposant de **Modules** dans cette case est généralement considéré comme



un jeteur de sorts. Cela confère à ce personnage des pouvoirs particuliers qui seront détaillés ci-après dans le système de jeu. Dans les ***Manuscrits de la Mémoire Morte - Les Trépassés de la Fange***, il existe 5 types de magie, mais les personnages présentés ici n'usent que de 3 d'entre eux :

La Nécromagie

Cette forme de magie est la magie ancestrale pratiquée par les Issaliens. Elle permet globalement de relever et d'assujettir des morts-vivants ou, dans une moindre mesure, de comprendre et/ou de contrecarrer ce qui, aujourd'hui, anime les Morts. La Nécromagie partage de nombreux points communs techniques avec la magie enseignée officiellement à Aodissia, la magie dite Académique. Le procédé est en fait similaire, mais la Nécromagie semble plus « sale » et moins respectueuse de la notion de mortalité. Elle s'accommode très bien avec le mode de vie particulier des Issaliens qui ont toujours considéré les cadavres comme des ressources.



La Prêtrise d'Aod

Cette pratique qui s'accompagne de la maîtrise d'une forme de magie dite «divine» est considérée comme le seul rempart des Aodissiens contre les Morts. Principalement utilisée par les Chevaliers du Destin, à la fois armée et force de l'ordre de la Fédération Aodissienne, elle est aussi maîtrisée par les prêtres qui en sont les principaux enseignants. Le pouvoir lui-même découle de la force de la foi et de l'adoration envers la déité Aod qui est, depuis quelques siècles, la déité tutélaire des Aodissiens. L'ignorance de la source exact du pouvoir des croyants est largement acceptée par les dépositaires qui n'ont pas besoin d'explications «scientifiques» et donnent à leurs capacités une dimension religieuse assumée.

La Nécromancie

Point de rencontre entre la Prêtrise d'Aod et la Nécromagie, la Nécromancie est un art magique religieux imprégné par la culture issalienne. Quand les Aodissiens se sont installés à Oraoris, ils ont importé la Prêtrise d'Aod comme moyen de lutte contre les Morts, là où la Nécromagie était impuissante. Quelques rares Issaliens inspirés par

la dimension religieuse de l'église d'Aod se sont mis à croire dans le pouvoir de la mort comme en celui d'une divinité et ont réussi, par leur foi, à déployer des capacités surnaturelles techniquement similaires à la Prêtrise d'Aod, mais à l'usage culturellement proche de ce que les Issaliens ont créé avec la Nécromagie.

Sorts des personnages

Dans le cadre « Spécialités » de deux personnages, Jemma et Biff, sont indiqués des **Modules** de la forme *Lancer « sort », « sort »* étant le nom des sorts maîtrisés de ces personnages. Les explications sur la manière d'interpréter tous les renseignements fournis sont donnée dans la section des règles consacrée à l'usage de la magie («Lancer un sort», page 53). Dans ce qui suit seul le texte descriptif du sort est utile pour comprendre sa fonction et l'avantage que le personnage peut en tirer.

Animer les morts

Nécromagie, Nécromancie	
Animation	
Puis. : **I-V**	Fatalité : **D4+**

La Fatalité de base pour Animer les morts I est D4, en passant au D supérieur pour chaque niveau de puissance jusqu'à D12 pour Animer les morts V. Le D de Fatalité est également le D de Fatalité générale que représente le Cadavre Animé par ce sort dans toute sorte d'opposition auquel il peut prendre part. Cette même puissance joue un rôle dans la qualité des compétences accordées au mort-vivant ainsi créé. Le mort-vivant reste sous le contrôle du lanceur de sort le temps que dure le sort, puis il s'en échappe devenant un Mort. Ce contrôle s'exerce par la voix ou le geste et le mort-vivant est limité par son intelligence pour savoir ce qu'on attend de lui. Il réagira plutôt bien aux ordres simples, même si sa manière de l'exécuter dépendra entièrement du contexte et de sa capacité d'interprétation. Là encore, plus le mort-vivant est puissant meilleure est la compréhension.

Annuler la magie

Magie Académique, Magie de l'esprit, Nécromagie, Nécromancie, Prêtrise d'Aod	
Environnement	
Puis. : **I-V**	Fatalité : **D2+**

Cet effet permet de détruire l'effet d'un sort en cours. Il ne peut en aucun cas empêcher le lancement d'un sort, ne permettant que de dissiper son résultat. L'effet à annuler possède une puissance, une durée et une zone d'effet données. Pour l'annuler complètement, le lanceur de sort doit prévoir une annulation de puissance au moins équivalente, de durée au moins égale à la durée restante de l'effet et de zone d'effet au moins égale à celle définie. Si ces conditions ne sont pas remplies, l'annulation n'est que partielle ou sans effet. Une puissance insuffisante réduira la puissance de l'effet en cours de son montant. Attention toutefois, certains sorts ont des effets binaires (par exemple, «paralysé» ou «non paralysé») sur lesquels la variation de puissance sera sans conséquence. Une durée insuffisante stoppera l'effet pour la durée de l'annulation mais celui-ci reprendra ensuite. Une zone d'effet insuffisante n'empêchera pas l'effet d'agir sur la zone non couverte par l'annulation. À noter que l'annulation fonctionne quel que soit le type de magie, attendu que la nature des effets ne dépend pas du type de la magie, contrairement à son origine. La Fatalité de base est D2.

Barrière anti-Mort

Magie Académique, Nécromagie, Nécromancie, Prêtrise d'Aod	
Entrave	
Puis. : **II**	Fatalité : **D6**

Cet effet de puissance II définit une zone (il faut donc souvent associer une zone d'effet agrandie pour rentabiliser cet effet, ainsi qu'une durée pour en disposer dans le temps) au travers de laquelle les morts-vivants et les Morts ne peuvent évoluer. Cette entrave est mystique et non physique, elle n'arrêtera pas les projectiles ou les sorts si le mort-vivant en dispose. On peut se servir d'une surface pour délimiter un sol sur lequel le mort-vivant ne pourrait pas marcher ou un volume qu'il ne peut pas traverser. À part une faible aura scintillante indiquant l'emplacement de l'enchantement, rien n'indique son effet ni sa puissance. Le lanceur garde la perception exacte de la zone et sait généralement quand il se terminera. La Fatalité de cet effet est D6.

Barrière repoussant les Morts

Magie Académique, Nécromagie, Nécromancie, Prêtrise d'Aod	
Entrave	
Puis. : **III**	Fatalité : **D8**

*Cet effet de puissance III crée une zone au fonctionnement et aux limites identiques à la **Barrière anti-Mort**, sauf qu'à son contact les morts-vivants et les Morts sont pris d'une irrésistible envie de fuir les lieux le plus vite possible. La Fatalité de cet effet est D8*

Contre-sort

Magie Académique, Magie de l'esprit, Nécromagie, Nécromancie, Prêtrise d'Aod	
Défensif	
Puis. : **I-V**	Fatalité : **D8**

Un Contre-sort n'est pas exactement un sort mais une manipulation permettant de briser la structure d'un sort composée par un autre lanceur de sort avant qu'il ne fasse effet. Pour réussir cet exploit, il faut consacrer des efforts dépendant de la puissance du sort en cours d'exécution usant d'un Contre-sort de puissance au moins égale à celle du sort à contrer. Il n'y a aucune contrainte de durée ou de zone d'effet sur un contre-sort, uniquement une contrainte de portée pour atteindre le lanceur à contrer. On ne peut contrer ainsi que le lancement d'un sort du même type de magie que celle maîtrisée par le lanceur de sort à contrer. Cette règle considère que Prêtrise d'Aod et Nécromancie sont du même type et que Magie Académique et Nécromagie sont du même type également. La Fatalité de base est D2.

Détection de la magie

Magie Académique, Magie de l'esprit, Nécromagie, Nécromancie, Prêtrise d'Aod	
Sapience	
Puis. : **I**	Fatalité : **D2**

Ce sort permet de détecter l'usage de la magie ou une magie à l'œuvre dans un effet de sort ou un enchantement tant sur un personne qu'un objet. L'information obtenue est binaire, indiquant simplement s'il y a ou non une magie à l'œuvre. Elle agrémente la vision du bénéficiaire de la perception extra-sensorielle d'une sorte d'effluve translucide et colorée autour de tout ce qui est magique, enchanté et/ou sous l'effet d'un sor-

tilège. Cette vision opère sur une vingtaine de mètres dans le champ de vision du bénéficiaire, lui occultant naturellement ce qu'il ne voit pas directement. Il doit par ailleurs appesantir son regard un minimum sur les lieux, les objets ou les personnes pour déceler la trace de magie. En aucun cas ce sort ne permet de voir ce qui a été et n'est plus sous l'influence de magie, il faut que la magie soit active pour être détectée. La Fatalité de cet effet est D2.

Détection de la mort

Magie Académique, Magie de l'esprit, Nécromagie, Nécromancie, Prêtrise d'Aod	
Sapience	
Puis. : **I**	Fatalité : **D2**

Ce sort permet de détecter si un quelconque être normalement vivant n'est pas mort. À l'instar de la ***Détection de la magie*** *qui décèle si une magie est à l'œuvre, Détection de la mort permet au bénéficiaire de détecter si un être est mort en concentrant son regard sur lui. Cette indication est binaire, mais sait faire la différence entre un être et quelque chose d'inanimé, voire d'inerte. Dit autrement, l'information obtenue est à trois niveaux, et indique en substance si l'entité considérée est morte, non-morte ou tout simplement ni morte, ni non-morte. Les morts-vivants et les Morts sont détectés comme mort par ce sort. La Fatalité de cet effet est D2.*

Détection des formes de magie

Magie Académique, Magie de l'esprit, Nécromagie, Nécromancie, Prêtrise d'Aod	
Sapience	
Puis. : **III**	Fatalité : **D6**

Ce sort permet de déceler les magies à l'œuvre, à la fois en identifiant la nature des énergies manipulées, la manière dont elles sont imbriquées et quels types de magie les ont mis en œuvre. Le bénéficiaire pourra notamment faire la différence entre un objet enchanté et un sort, si un effet de sort est dispersé ou non, si une magie a été récemment utilisée et ne fait plus effet, quel type de magie a créé l'effet, comment cet effet est lié à son bénéficiaire, la puissance de l'effet, etc.. La portée de la détection et le mode opératoire est identique à celui de la ***Détection de la magie****. La Fatalité de cet effet est D6.*

Détection des morts-vivants

Nécromagie, Nécromancie, Prêtrise d'Aod	
Sapience	
Puis. : **III**	Fatalité : **D6**

Cette forme évoluée de Détection de la mort permet au bénéficiaire de repérer et d'identifier à coup sûr un mort-vivant ou un Mort présent sur une vingtaine de mètres dans son champ de vision. Cette capacité s'affranchit même des obstacles visuels présentant une aura lumineuse légèrement verdâtre autour des morts-vivants présents dans l'espace. Le sort ne donne pas d'indication de distance et, si le bénéficiaire n'a pas de visuel sur sa cible, il ne saura pas comment la rejoindre à moins de connaître le terrain. En revanche l'intensité de l'aura est proportionnelle à la force de l'énergie nécromantique qui anime le Mort ou le mort-vivant, ce qui est aussi, bien souvent, synonyme de puissance de la créature. La Fatalité de cet effet est D6.

Divination

Nécromancie, Prêtrise d'Aod	
Sapience	
Puis. : **II**	Fatalité : **D4**

*Ce sort est une version plus développée du sort **Divination basique**. Il permet d'interroger le destin de la cible sur une question plus précise qui sera formulée comme une hypothèse, par exemple « si ma cible emprunte ce couloir, est-ce que son avenir est plutôt positif ou négatif ? ». La réponse sera toujours du niveau de précision de Divination basique, sans plus. De la même façon que Divination basique, c'est le lanceur de sort qui obtient la réponse. La Fatalité est D4.*

Divination basique

Nécromancie, Prêtrise d'Aod	
Défensif	
Puis. : **I**	Fatalité : **D2**

La divination est une pratique permettant d'obtenir une réponse à une question posée sur son avenir proche ou lointain. Les réponses obtenues par le biais de la divination sont généralement vagues ou cryptiques, voire les deux. La Divination basique permet au lanceur de sort d'obtenir une évaluation binaire (positif ou négatif) de ce que réserve l'avenir proche de la cible du sort. Ce critère « positif » ou « négatif » est subjectif puisque dépendant de ce que la cible considère comme « positif » ou « négatif » pour elle. C'est le lanceur de sort qui est informé de la réponse et il n'est évidemment pas tenu de dire quoi que ce soit de ce qu'il apprend à la cible. La Fatalité de cet effet est D2.

Divination précise

Nécromancie, Prêtrise d'Aod	
Sapience	
Puis. : **III**	Fatalité : **D6**

*Ce sort est le même que **Divination** sauf qu'il améliore la qualité des réponses obtenues, à savoir que le lanceur de sort est informé du domaine dans lequel le « positif » ou le « négatif » interviendra. Par exemple, si la cible risque sa vie en empruntant un chemin, la réponse donnera une réponse négative à propos de la santé de celle-ci ou, si une action peut lui rapporter beaucoup d'argent, la réponse sera positive à propos de sa fortune. C'est toujours le lanceur de sort qui obtient la réponse. La Fatalité de cet effet est D6.*

Identifier un mort

Nécromagie, Nécromancie	
Sapience	
Puis. : **I**	Fatalité : **D2**

Ce sort permet, quel que soit l'état d'un cadavre, que celui-ci soit un mort-vivant, un Mort ou un simple cadavre, d'identifier qui il était de son vivant. Le nom exact de la cible est alors connu du lanceur de sort. Cela peut toutefois poser problème si la personne en question a vécu toute sa vie sous un pseudonyme, comme le font par exemple les Seigneurs de la Fange, le vrai nom risquerait alors de ne pas être très connu. La Fatalité de cet effet est D2.

Paralyser

Magie Académique, Magie de l'esprit, Nécromagie, Nécromancie, Prêtrise d'Aod	
Entrave	
Puis. : **I-V**	Fatalité : **D2+**

Ce sort oppose à tout être mobile une force bloquant sa capacité de mouvement. Les êtres artificiels, les morts et les vivants sont tous affectés par cet effet. Il n'empêche aucunement les victimes d'utiliser leurs sens et de penser ou d'utiliser des pouvoirs purement mentaux, pas plus qu'il n'empêche de respirer (même si la poitrine ne peut plus bouger ce qui affecte donc la capacité pulmonaire). La victime ne peut plus bouger la mâchoire, mais pourra éventuellement émettre des sons. La puissance détermine l'efficacité de la paralysie, laquelle a un rapport direct avec la force de la ou des victimes. I est la puissance pour paralyser des petites entités à la force inférieure à l'humain. II pour une force humaine. III pour une force surhumaine (surhomme, ours, cheval, etc.). IV pour une force considérable (ours géant, sylvain, orque (le mammifère marin !), attelage de chevaux, etc.). V pour une force extraordinaire (dragons baleine, etc.). Si la puissance de l'effet lancé est insuffisante pour stopper l'entité, elle sera ralentie. La différence entre la puissance requise pour la paralyser et celle utilisée permettra évaluer l'ampleur de ce ralentissement. La Fatalité de base de cet effet est D2. L'effet est dispersible.

Soins

Magie de l'esprit, Nécromancie, Prêtrise d'Aod	
Curatif	
Puis. : **I-V**	Fatalité : **D2+**

Ce sort permet de refermer instantanément les blessures. La puissance du sort détermine le degré de blessure que l'on peut soigner, blessure légère avec la puissance I, blessure sérieuse avec la puissance II, blessure critique avec la puissance III, blessure mortelle avec la puissance IV (pour sauver in extremis un PJ de la mort), blessure destructrice avec la puissance V. Attention toutefois, les blessures destructrices (de puissance V) ne peuvent être soignée théoriquement par un soins V qui est incapable de régénérer ce qui n'existe plus. Comme les effets de ce sort sont dispersibles, le soins V est le plus souvent utilisé en zone. Cela étant, un soins V lancé très précisément au même moment qu'une magie destructrice de puissance V a la capacité de « contrer » l'effet destructeur et d'éviter ainsi la perte définitive de la zone touchée. La Fatalité de base est de D2. L'effet est dispersible.

Soumission cadavérique

Nécromagie, Nécromancie	
Mentalisme, Altération	
Puis. : **III-V**	Fatalité : **D6**

Ce sort permet d'exercer un contrôle sur un mort-vivant, l'obligeant à mener une action précise. Ce sort fonctionne aussi bien sur les Morts que sur les morts-vivants contrôlés ou indépendants, il ne peut toutefois toucher, selon la puissance, que les morts-vivants à l'esprit simple et/ou représentant un danger équivalent à D4 (puissance III), D6 (puissance IV) ou D8 (puissance V). Il se peut que cette évaluation ne soit pas suffisante et le MJ peut statuer qu'un mort-vivant représente une Fatalité plus grande. Ce pouvoir prendra le pas sur le contrôle exercé par un nécromage ou un nécromancien sur un mort-vivant qu'il a levé grâce à Animer les morts. Il peut aussi être utilisé pour prendre le contrôle d'un mort-vivant déjà contrôlé par ce sort, mais dans ce cas, la difficulté à l'atteindre sera

haussée au dé supérieur. À noter que si le contrôle de puissance inférieure est de durée plus longue que le dernier contrôle employé, à la fin de ce dernier, le précédent contrôleur récupère la main sur le mort-vivant. Le contrôle est mental et ne requiert aucun mode de communication. Il n'est pas rare qu'un nécromage ayant levé un mort use en plus de ce sort pour contrôler sa propre création, lui procurant l'avantage d'un contrôle purement mental et donc plus précis que celui accordé par ***Animer les morts****. La Fatalité de base est D6.*

Équipements

Il n'y a rien de réellement particulier à préciser sur l'équipement si ce n'est la présence des différentes formes de monnaies utilisées à Oraoris. On notera qu'on ne cherche pas à quantifier à l'unité près ce que les personnages possèdent, attendu qu'ils ne disposent que de peu de richesses sur eux mais que ce n'est pas un problème dans ce Kit. En revanche, il est assez intéressant de comprendre de quoi il est culturellement question :

Deniers aodissiens

Le denier est le nom de la monnaie. L'unité est une pièce classique, frappée, en alliage d'argent et de nickel. Les sous, subdivision du denier, sont en pièces frappées aussi, en valeur de 1, 5 et 20 dans un alliage de cuivre et de nickel. Même si le troc est largement utilisé à Oraoris et dans le reste d'Aodissia, le denier est devenue petit à petit une valeur de services, voire de biens, surtout pour les plus démunis. Les vieilles pièces de monnaie impériales en or et en argent pur circulent encore mais ont généralement plus de valeur que le denier avec un ratio moyen de 100 deniers la pièce d'or impériale et 5 deniers la pièce d'argent impériale.

Les Contrats

Les Issaliens d'origine utilisaient jadis la monnaie impériale, qu'ils pillaient allègrement chez leurs voisins, jusqu'à ce que les Seigneurs de la Fange n'établissent un système de valeur complètement décorrélé de la richesse : les Contrats. À l'origine, un Contrat a une valeur de bien ou de service. Il est établi en paiement de ce bien ou de ce service comme bien ou service « à devoir ». Le Contrat est une sorte de chèque mais la valeur qu'il représente n'est jamais payée en tant que telle. Du reste, les payeurs peuvent décéder sans jamais avoir eu l'occasion de payer leur dette. De fait, la valeur des Contrats est restée intrinsèque aux Contrats eux-mêmes devenant avec le temps des billets dont la valeur équivaut au bien ou au service qui est inscrit dessus.

Les Dettes

La Dette est venue par après combler une lacune du système des Contrats, inventé par un Seigneur de la Fange qui en voyait tous les bénéfices à long terme. La Dette est une sorte de contrat inversé, contracté par ceux qui ne possèdent rien pour indiquer qu'en paiement d'un bien ou d'un service ils doivent à leur créditeur une valeur de ce bien ou de ce service. La Dette est ainsi conservée par celui qui achète un bien ou un service et vaut, en quelque sorte, une valeur monétaire négative. Craignant que les endettés ne se débarrassent des Dettes qu'ils contractaient, les administrateurs des Contrats et des Dettes ont, dès ce jour, gérés ceux-ci pas des enchantements

nécromagiques, et leurs valeurs ont été centralisées auprès d'un organisme d'état, la Banque Issalienne. Les possesseurs de Dettes pouvaient ainsi vivre à crédit dans la société et s'ils étaient endettés à leur mort, ils payaient de leur corps en années de servitudes (sous forme de morts-vivants) ce qu'ils devaient à leurs créditeurs ou leurs héritiers. Ce procédé a permis aux plus riches de disposer d'une importante main d'oeuvre des siècles durant, creusant ce faisant les inégalités sociales à leur bénéfice. La Levée des Morts empêchant les Nécromages de garder le contrôle de leurs morts-vivants, a remis en question le fonctionnement de ces principes séculaires et, de fait, largement diminué voire inversé l'intérêt de la Dette du point de vue des puissants.

La Quintessence

Dans l'***Omnivers*** (dont Alméra fait partie), toute chose et tout être incarne une raison d'être. Au nombre de 4, ces raisons sont qualifiées de ***Substrats*** et s'appellent ***Conviction***, ***Harmonie***, ***Contrôle*** et ***Nihilisme***. Les ***Substrats*** se manifestent en toute chose, constituant sa nature profonde : sa ***Quintessence***.

La Quintessence d'un personnage

Mieux que les choses inanimées ou les concepts, les êtres incarnent à la fois tous les ***Substrats***. L'un d'eux, dit ***Substrat Dominant***, est toutefois le plus représentatif de l'individu à un instant donné. Cette ***Quintessence*** est décrite par ce qu'on appelle la ***Cartographie de la Quintessence***. Dans le Kit de Découverte de **Les Manuscrits de la Mémoire Morte - Les Trépassés de la Fange**, cette Cartographie est très simplifiée. Des 4 ***Substrats*** de la ***Quintessence***, l'un d'eux est choisi pour porter le **Rang 1** et sera le ***Substrat Dominant***.

Chaque ***Substrat*** est considéré comme un **Module**, mais leur nature diffère un peu de celle des **Modules** plus classiques, étant donnée la qualité universelle de la ***Quintessence***. Il convient de noter qu'un personnage n'a pas forcément conscience de sa nature profonde, il n'y a donc aucune conséquence directe entre le ***Substrat Dominant*** et le comportement du personnage. Le joueur est le seul à décider de la manière dont son personnages développe ses principes et ses valeurs au cours de la narration, si celles-ci corroborent le ***Substrat Dominant***, cela voudra juste dire que le personnage assume sa nature.

Les Substrats de la Quintessence

Un ***Substrat*** est à la fois un courant métaphysique et idéologique porteur d'un choix existentiel. Les 4 ***Substrats*** s'opposent par nature et attirent chacun l'***Omnivers***, les choses, les idées et les êtres qui le composent vers leur propre finalité, les tiraillant sans cesse sans jamais leur permettre de se précipiter dans l'une ou l'autre direction. Du moins en théorie. À dire vrai, il est évident que certaines choses ou certains êtres de l'***Omnivers*** sont absolument assujettis à un ***Substrat***.

Harmonie



L'***Harmonie*** est le modèle idéologique de l'accomplissement de soi par soi. Ne comptant que sur ses propres qualités et talents pour s'améliorer et se grandir, les êtres gouvernés par l'***Harmonie*** se figurent qu'ils sont le résultat de leurs propres choix et que tenir ce cap est la seule finalité vers laquelle tendre. L'***Harmonie*** symbolise de ce fait le mariage parfait entre la volonté de l'esprit, la santé du corps et la force de l'âme.

Contrôle



Le ***Contrôle*** admet, comme la ***Conviction***, que des forces *omniverselles* surpassent la compréhension, mais il s'interdit de se laisser porter par le courant qu'elles représentent. Cette idéologie considère que la vraie place des êtres conscients est de dominer ce qui les entoure, que c'est en surpassant l'insurpassable que l'être s'accomplit. Il n'est pas ici question de faire partie d'un tout mais d'en être le maître.

Conviction



La ***Conviction*** soutient que des forces au-delà de soi et parfois même au-delà de la compréhension, s'emboîtent et s'articulent pour mener l'***Omnivers*** et que les êtres et les choses ne sont que des rouages de cette machinerie. Des rouages qui bougent dans le grand mouvement cosmique et qui ne sont en phase avec leur rôle que s'ils l'acceptent. La ***Conviction*** est le véhicule de la foi et des croyances, de cette capacité à se soumettre, à épouser même, des forces qui nous dépassent pour en faire partie.

Nihilisme



Le ***Nihilisme*** part du principe que toute chose ayant une fin, il n'y a pas d'avenir pour l'individualité des choses et des êtres, que tout a pour ambition de retourner au néant et que lutter contre cette idée est une absurdité. Disparaître est dans l'ordre des choses. Cette manière de considérer l'existence se veut la seule voie pour éclairer la conscience sur la vraie nature de ce qui compose l'***Omnivers*** et de relativiser sur leur importance.

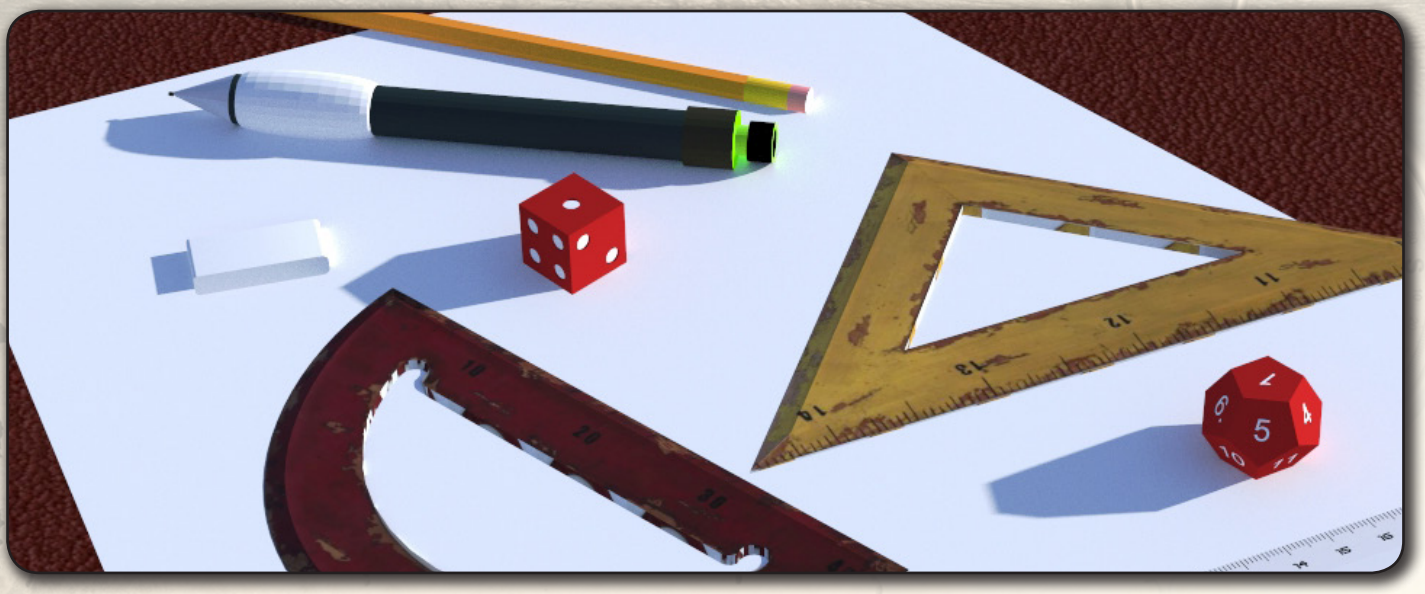
Animation d'une partie de Les Manuscrits de la Mémoire Morte

Si vous êtes joueur, laissez au Meneur de Jeu (MJ) le soin de lire ce qui suit et vous l'expliquer. Si vous êtes MJ, vous découvrirez ici comment animer une partie de jeu de rôle de Les Manuscrits de la Mémoire Morte - Les Trépassés de la Fange.

À la suite de quoi, vous sera détaillé le scénario de ce kit au travers duquel vous découvrirez différents exemples de narration et de résolution.

Gare aux malédictions !





Règles du jeu

Une partie de **Les Manuscrits de la Mémoire Morte** se déroule sous la forme d'un échange entre les joueurs et le Meneur de Jeu (**MJ**). Ce dernier est considéré comme le principal narrateur. C'est lui qui va mettre en place le contexte et une intrigue.

Mode de narration

Il existe deux façons de mener la narration lors d'une partie de **Les Manuscrits de la Mémoire Morte**.

Narration standard

Ce mode de narration est le plus souvent utilisé. C'est le mode de narration par défaut. Le **MJ** est alors le narrateur principal, celui qui prend la parole le plus souvent pour exposer les faits et décrire les environnements et ainsi emmener le récit vers une situation donnée. À tout moment les joueurs peuvent prendre la parole pour demander des précisions ou faire une **Proposition** qui viendra s'insérer dans le contenu fictionnel. Il n'y a aucune restriction ni limitation particulière lors de ce processus de narration partagée, le **MJ** gérant au cas par cas les situations et/ou les **Propositions** litigieuses ou concomitantes.

Narration séquencée

Ce mode de narration est plus structuré et donne un temps de parole à chaque joueur lors d'un tour de table pré-établi. Le **MJ** choisira le moment opportun pour basculer dans le mode de **Narration Séquencée** et ne le prolongera que le temps nécessaire avant de revenir au mode de **Narration Standard**. Le choix de ce mode de narration est amené par les situations requérant de gérer plus précisément les **Propositions** des Joueurs lors d'une scène où chacun d'eux va avoir son mot à dire et des actions précises à faire jouer à leur personnage. C'est généralement le cas lors d'une scène d'action ou un affrontement. La **Narration Séquencée** apporte autant de structure que possible en évitant d'entacher le rythme. Elle se déroule de la façon suivante :

• Lorsque le **MJ** déclare le mode de **Narration Séquencée**, il donne la parole au joueur situé à sa gauche.

• Le joueur désigné fait une **Proposition**.

• Si la **Proposition** du joueur implique un ou plusieurs protagonistes à la table (un **PJ** d'un joueur, les **PNJ** du **MJ**), ces derniers peuvent **Réagir**.

• Qu'un protagoniste soit ou non impliqué (**PJ** comme **PNJ**), son joueur peut **Intervenir**.

• On résout toutes les **Interventions** et **Réactions**, puis la **Proposition** et on passe au joueur suivant à la gauche du joueur courant.

• Le **MJ** est considéré comme le dernier joueur du tour de table et interprète les **PNJ**, puis il redonne la parole au joueur à sa gauche pour un nouveau tour de table.

Bien entendu, en tant qu'arbitre, le **MJ** prend également la parole pour gérer les **Propositions** des joueurs et leurs conséquences dans le récit fictionnel (**Proposition** réalisée ou **Péripétie**, voir paragraphe suivant).

Proposition

À tout moment lors de la partie un joueur peut faire une **Proposition**. Cela consiste à indiquer que son personnage tente de mener telle ou telle action dans la fiction. De deux choses l'une, ou bien la **Proposition** semble raisonnable et parfaitement réalisable sans le moindre souci par le personnage, auquel cas la **Proposition** fait désormais partie du récit fictionnel, soit il y a un doute sur sa faisabilité, auquel cas on fait intervenir le système de résolution.

***Exemple** : Antoine incarne Segmag le Tempêtueux. Le **MJ** lui raconte qu'il a contracté une mission de chasse à l'homme et qu'il a deux jours pour s'en acquitter. Antoine propose que Segmag se serve de tous ses contacts et ses talents pour accomplir sa tâche. Segmag est un pro et il a déjà réalisé de nombreuses fois ce genre de contrats. Sa proie est un bureaucrate aodissien sans expérience et le **MJ** accepte donc la **Proposition**. Segmag met donc la main sur l'individu, mais à ce moment, il fait face à une complication. Le petit bureaucrate a de son côté loué les services d'un garde du corps qui connaît à peu près bien son métier. Antoine **Propose** que Segmag s'en débarrasse sans autre forme de procès, usant d'un tir à l'arc bien placé. Cette fois, le **MJ** a un doute sur la faisabilité et va faire intervenir le système de résolution.*

Destinée et Fatalité

Dans toute situation de doute, le joueur va calculer la **Destinée** du personnage et le **MJ** va introduire la notion de **Fatalité**.

Destinée

La **Destinée** est une valeur numérique, à savoir la somme des **Rangs** des **Modules** du personnage qui ont un rapport avec la **Proposition**. Chaque **Module** choisi peut requérir une validation de la part du **MJ** ou des autres joueurs. Le **MJ** ne retiendra que ceux qui répondent, en terme d'expérience vécue, d'historique, de talents et d'habitudes, à ce que le personnage entreprend.

***Exemple** : dans son affrontement avec le garde du corps de sa proie, Segmag use de tous les talents dont il dispose pour abattre un adversaire à l'arc. Il rassemble donc les*

Modules *Dredani, Mercenaire, Chasseur, Combat et Manier l'Arc Court. Le* ***MJ*** *demande une justification pour Dredani, ce à quoi Antoine répond que son peuple forme les siens depuis très jeune au maniement des armes et à la survie dans la nature, tirer à l'arc étant le moindre des apprentissages. Le* ***MJ*** *accepte cette explication puis la* ***Destinée*** *est calculée et se monte à 2 + 1 + 2 + 2 + 2 = 9.*

Fatalité

La **Fatalité** est l'instrument du destin par lequel soit le personnage suit la voie de la **Proposition**, soit s'engage dans celle contée par le **MJ** et que l'on appelle une **Péripétie**. Cette **Fatalité** est représentée par un dé dont le nombre de faces détermine l'intensité. Les **Fatalités** basses (**D0**, **D2**, **D4**) ne soulèvent aucun enjeu particulier. Les **Fatalités** hautes (**D6**, **D8**, **D10**, **D12**) élève les enjeux de la **Proposition**. Dans l'absolue, les **Fatalités** s'expriment ainsi :

- **D0** : évident, le personnage réussit à coup sûr ce qu'il entreprend. Pas d'enjeux.
- **D2** : facile. Pas d'enjeux.
- **D4** : moyen. Pas d'enjeux.
- **D6** : difficile. Péripétie mineure.
- **D8** : très difficile. Péripétie significative.
- **D10** : extrêmement difficile. Péripétie majeure.
- **D12** : presque impossible. Péripétie dramatique.

La **Fatalité** est toujours évaluée par le **MJ** dans le contexte de la **Proposition**. Autrement dit elle ne concerne que les protagonistes impliqués et leurs capacités propres, les éléments du décors et la situation décrite. De ce fait il n'existe pas d'échelle absolue de référence et ce qui est aisé pour un personnage dans une situation donnée peut s'avérer difficile pour un autre dans des conditions analogues.

Exemple *: le* ***MJ*** *considère qu'abattre le garde du corps de la cible de Segmag va s'avérer extrêmement difficile pour lui. C'est en effet un adversaire préparé au combat, méfiant par nature, expérimenté, résistant et opiniâtre. Il établit donc une* ***Fatalité*** *de* ***D10****.*

Résolution

Toute **Proposition** au résultat fictionnel incertain requiert une résolution. Il y a cependant deux cas de figures. Soit le dé de **Fatalité** ne peut donner qu'un score inférieur ou égal à la **Destinée** du personnage, soit le dé de **Fatalité** peut dépasser la **Destinée**. Dans le premier cas, inutile de lancer le dé. La **Proposition** du joueur est acceptée et le personnage accomplit ce que son joueur a raconté. Dans le second cas, on lance le dé et on se trouve confronté à deux résultats possibles :

1. le joueur lance le dé de **Fatalité** et produit un résultat inférieur ou égal à la **Destinée** de son personnage. La **Proposition** du joueur est acceptée inconditionnellement. Le **MJ** reprend à son compte les termes de la **Proposition**, les intègre au récit et continue à narrer la suite jusqu'à ce qu'un joueur pose une question ou émette une nouvelle **Proposition**.

2. le joueur lance le dé de **Fatalité** et produit un résultat supérieur à la **Destinée** de son personnage. La **Proposition** est rejetée. L'action ou l'intervention tentée par le personnage fait quand même partie de

l'histoire, mais le **MJ** poursuit la narration en fonction des cas suivants :

1. la **Fatalité** est **D0**, **D2** ou **D4** : la **Proposition** du joueur a eu un effet quasiment nul sur la situation posée par le MJ. La fiction subira juste une variation par rapport à ce que le **MJ** avait initialement narré. Si le Joueur voulait que son personnage empêche une situation de se produire, elle surviendra, s'il voulait provoquer une situation particulière, elle ne se produit pas.

2. la **Fatalité** est **D6**, **D8**, **D10** ou **D12** : la **Proposition** du joueur est rejetée et le **MJ** introduit une **Péripétie** dans la fiction. Il pourra se baser sur la **Proposition** pour décrire, par exemple, des effets ou des événements contraires à ceux escomptés ou modifier son récit pour y introduire des éléments nouveaux et perturbateurs.

Exemple *: Antoine oppose une* ***Destinée*** *de 9 à une* ***Fatalité*** *de* ***D10****. Le score du dé pouvant être supérieur à la* ***Destinée****, il convient de jeter le dé. Pas de chance, Antoine fait 10. Non seulement le score du dé est supérieur à la* ***Destinée****, la* ***Proposition*** *d'Antoine est donc rejetée, mais de surcroît, la* ***Fatalité*** *est* ***D10****, une* ***Péripétie majeure*** *survient.*

Péripétie

La **Péripétie** est un outil donné au **MJ** pour créer des rebondissements inattendus. Le but n'est pas de briser l'élan narratif des joueurs ou de casser toute la construction fictionnelle, mais de leur donner du répondant, d'ajouter des obstacles et d'accroître la dramaturgie de l'instant. La gravité de la **Péripétie** dépendra du dé de **Fatalité** utilisé.

Inventer les **Péripéties** est le rôle le plus délicat du **MJ**. Voici quelques interprétations possibles :

• **D6 - Péripétie mineure** : quelque chose vient perturber la position ou la situation du personnage de façon temporaire. Dans un combat, son arme pourrait se coincer ou lui échapper des mains. Dans une poursuite, il pourrait trébucher et être ralenti ou un élément du décor peut lui tomber dessus le forçant à esquiver et à revoir sa tactique à court terme. Dans une enquête, il peut attirer l'attention d'un ancien ami ou ennemi qui vient le gêner alors qu'il touchait au but, ou prend pour indice un fait ou un élément totalement étranger à ses recherches. Dans une joute verbale il peut laisser échapper un mot de travers ou bégayer au moment de conclure, etc..

• **D8 - Péripétie significative** : la situation du personnage est perturbée par un élément qui change durablement sa position. Un élément du décor change définitivement la configuration du terrain ou un événement oblige le personnage à revoir sa tactique à moyen terme. Dans un combat, son arme est perdue ou cassée. Tout un pan d'une explication est rendue caduque ou reste incomprise par les protagonistes dans un discours. Dans une poursuite un passage s'effondre obligeant à choisir une autre voie. Lors d'une investigation un indice disparaît ou est détruit avant qu'il ne puisse en prendre connaissance, etc..

• **D10 - Péripétie majeure** : un ou plusieurs obstacles viennent remettre en question toute la situation du personnage, lui laissant l'opportunité de réagir mais l'obligeant à revoir complètement

ses décisions. En combat, il pourrait être menacé par la chute d'un élément du toit ou la fragilisation du plancher, ou encore l'arrivée annoncée des forces de l'ordre alors qu'il est mal vu de se battre en public. Lors d'une investigation, il pourrait être pris en chasse par un groupuscule ennemi l'éloignant de son enquête. Dans une joute verbale, un élément totalement imprévisible pourrait mettre à bas toute sa stratégie oratoire. Dans une tentative d'entrer discrètement dans une bâtisse, il pourrait avoir attiré l'attention d'une sentinelle, etc..

• **D12 - Péripétie dramatique** : un élément de la situation ou la situation dans son ensemble change immédiatement et sans prévenir, mettant le personnage devant un nouveau problème (et généralement plus intense que le précédent) le prenant immédiatement en défaut. Il pourrait être surpris en train de crocheter une serrure par les forces de l'ordre. La saillie rocheuse sur laquelle il s'appuie durant son escalade pourrait brusquement se détacher. Durant une poursuite, il pourrait tomber nez à nez avec un ennemi mortel. Dans un affrontement, il pourrait marcher sur une trappe qui cède sous son poids ou être balayé par un mouvement de balancier imprévu, etc..

Exemple *: Lors de son affrontement avec le garde du corps de sa cible, le récit de la chasse de Segmag s'oriente vers une* ***Péripétie majeure****. Le* ***MJ*** *raconte que Segmag manque sa cible à deux reprises, le temps que le mercenaire se rapproche trop dangereusement de lui. Fuyant pour éviter le corps à corps, Segmag est pris en chasse et croise malencontreusement deux amis de son poursuivant qui le prennent également en chasse.*

Les Propositions du MJ

Le **MJ** fait de facto des **Propositions** narratives lorsqu'elles impliquent un **PJ**. Il ne peut en effet pas décider de la manière dont le personnage d'un joueur vivra ce moment à la place du joueur. Si un joueur ne conteste pas une **Proposition** du **MJ** (voir **Réaction**), alors elle s'applique sans condition. Si un joueur **Réagit** à une **Proposition** du **MJ**, il fait une **Contre-Proposition** et celle-ci sera gérée comme une **Proposition** du joueur de telle sorte à ce que jamais le système de résolution ne soit utilisé par le **MJ**. Dit autrement, le **MJ** ne lance jamais les dés.

Exemple *: le* ***MJ*** *raconte que Segmag, poursuivi par 3 hommes qui connaissent apparemment assez bien la ville d'Oraoris, est rabattu vers le port civil, un lieu peu fréquenté par les forces de l'ordre et très découvert. Antoine* ***Réagit*** *en indiquant que Segmag tente d'échapper à la nasse pour repartir vers la ville haute dans les rues les plus abruptes. Cela devient sa* ***Proposition****.*

Propositions entre joueurs

Généralement, les **PJ**, les héros de l'histoire, collaborent, mais il peut arriver qu'ils s'opposent. En pareil cas, les mêmes règles de narration s'appliquent, mais dans le cas d'une **Proposition** d'un joueur impliquant un **PJ** et d'une **Contre-Proposition** (**Réaction**) du joueur dont le **PJ** est impliqué, il faut choisir laquelle des deux s'applique. Dans ce cas le système de résolution s'applique à la fois pour la **Proposition** et pour la **Contre-Proposition**. 4 cas de figures peuvent se présenter.

• La **Proposition** et la **Contre-Proposition** sont validées par le système : la **Contre-Proposition** s'applique.

• La **Proposition** est validée et la **Contre-Proposition** ne l'est pas : la **Proposition** s'applique et une **Péripétie** peut surprendre le **PJ** acteur de la **Contre-Proposition**.

• La **Proposition** est invalide et la **Contre-Proposition** est valide : la **Contre-Proposition** s'applique et une **Péripétie** peut surprendre le **PJ** acteur de la **Proposition**.

• La **Proposition** et la **Contre-Proposition** sont invalides : Une **Péripétie** survient pour chacun ou communément pour tous les protagonistes.

Exemple *: en train de fuir, Segmag croise inopinément Jemma Skyridge, jouée par Alexandra. La prêtresse essaye d'arrêter son ami pour lui parler. Antoine déclare que Segmag cherche à éviter Jemma. Cette situation confronte les deux personnages. Le système donne raison à la* ***Proposition*** *d'Alexandra mais aussi à la* ***Contre-Proposition*** *d'Antoine. C'est cette dernière qui l'emporte et Segmag poursuit sa route en laissant Jemma sur place sans la moindre explication.*

Intervention

Lors de la **Narration Séquencée**, l'**Intervention** est une **Proposition** qui peut être faite à tout moment sur la base de la **Proposition** d'un autre joueur de la table (**MJ** inclus). Le but est de prendre l'initiative et faire mener une action au personnage pour modifier la situation à son avantage ou simplement invalider la **Proposition** initiale. Un joueur ne peut réaliser qu'une et une seule **Intervention** entre deux de ses tours de jeu. Le **MJ** est soumis à la même règle, n'étant autorisé à intervenir qu'une seule fois quel que soit le nombre de protagonistes **PNJ** qu'il gère lors d'une scène en **Narration Séquencée**.

À noter que l'**Intervention** étant une **Proposition**, il est possible d'**Intervenir** dessus. Les **Propositions** d'**Intervention** sont résolues dans l'ordre inverse dans lequel elles ont été faites, dans le sens où c'est le dernier qui a parlé qui prend les devants.

Une **Proposition** faite lors d'une **Intervention** peut également venir appuyer une autre **Proposition** pour, par exemple, mener une action concertée avec l'autre personnage. Dans ce cas cette **Intervention** s'inscrit dans une **Proposition** commune qui sera résolue par un seul des joueurs.

Exemple *: avec la présence d'un autre* ***PJ*** *dans la scène, le* ***MJ*** *bascule en* ***Narration Séquencée****. Il estime que c'est à son tour de jouer et* ***Propose*** *que l'un des poursuivants s'en prenne directement à Jemma. Avant même qu'Alexandra n'ait le temps de faire une* ***Contre-Proposition****, Antoine* ***Intervient*** *et* ***Propose*** *que, d'un ou deux tirs de flèche, il décroche du linge suspendu entre deux maisons pour gêner l'individu. Le* ***MJ*** *décide d'****Intervenir*** *à son tour pour l'un des* ***PNJ*** *poursuivants qui tente d'atteindre Segmag d'un tir d'arbalète au moment où il s'arrête pour viser. Segmag* ***Réagit*** *pour se protéger de cet assaut. Cette* ***Contre-Proposition*** *sera résolue en premier, puis l'****Intervention*** *de Segmag, puis la* ***Proposition*** *initiale du* ***MJ*** *si elle est encore possible et qui fera sûrement* ***Réagir*** *Alexandra.*

Réaction

La **Réaction** est une **Contre-Proposition** dont le but est de changer la finalité d'une autre **Proposition** dans laquelle le personnage

est directement impliqué. Généralement, une **Réaction** consiste à contrecarrer une **Proposition** en s'opposant à son résultat dans la fiction. Elle diffère d'une **Intervention** dans le sens où la **Réaction** ne peut émaner que du **PJ** directement concerné par une **Proposition** et qu'elle ne change pas le cœur de la **Proposition** mais uniquement sa finalité là où l'**Intervention** précède la **Proposition**.

***Exemple** : la résolution de la situation précédemment décrite et cet enchaînement d'**Interventions** entraînent les conséquences suivantes dans la fiction. En voulant éviter le tir de son poursuivant Segmag se tord la cheville et loupe le coche pour stopper ou ralentir l'assaillant de Jemma. Alexandra **Réagit** alors en **Proposant** que Jemma s'écarte au dernier moment pour éviter le contact avec le mercenaire. Le **MJ** demande à Alexandra d'estimer la **Destinée** de Jemma face à une **Fatalité D6**.*

État de santé

L'état de santé d'un personnage est représenté par des Modules d'affliction. Par défaut, il est inutile d'inscrire le moindre Module dans la case État de santé de la feuille de personnage, ce dernier étant considéré comme en bonne santé. Toutes blessures, toutes altérations de la santé, qu'il s'agisse de maladies ou d'empoisonnements, de handicaps ou d'une fatigue intense, doivent être mentionnées sous la forme d'un Module d'affliction (décrivant l'affliction le mieux possible) de Rang négatif ou nul. Nul, si les afflictions sont purement cosmétiques, négatif pour indiquer quel impact cela pourra avoir sur la Destinée du personnage si de telles afflictions sont concernées par une Proposition.

***Exemple** : en continuant d'échapper à ses poursuivants, Segmag est gêné dans sa course par sa blessure à la cheville (Cheville droite tordue -1). Lorsque Antoine établit la **Destinée** du personnage pour semer ses ennemis il doit compter ce **Module** dans son addition et donc retrancher 1 de la **Destinée** qu'il vient de calculer.*

Les Rangs des afflictions

Pour des raisons de facilité les afflictions sont catégorisées et à chaque catégorie correspond un unique Rang négatif. Lorsque le récit impose à un personnage de subir une affliction, elle est évaluée pour être placée dans l'une de ces catégories :

- **Blessure légère, maladie bénigne, trouble mineur (-1)** : ce type d'affliction n'impacte pas significativement l'état de santé et le personnage en guérira de lui-même avec le temps et sans forcément devoir y appliquer des soins.

- **Blessure sérieuse, maladie virulente, trouble sérieux (-2)** : ce type d'affliction désigne des blessures profondes ou des maladies dont la gravité est suffisante pour que l'absence de soins aient des conséquences à plus ou moins long terme. Sans soins, un personnage ne guérira pas de lui-même, pourra avoir des séquelles à vie et pourra même voir sa situation empirer. Ce type d'affliction ne touche toutefois aucun organe vital.

- **Blessure critique, maladie maligne, trouble majeur (-4)** : ce type d'affliction est dramatique si elle n'est pas rapidement prise en charge par des soins adaptés. S'il s'agit d'une blessure, elle peut affecter un organe sensible (tel que les yeux, les poumons, les reins, etc.). Elle peut avoir des

conséquences à court terme et entraîner la mort si elle s'aggrave.

• **Blessure létale, maladie fatale, trouble mortel (-8)** : cette affliction est normalement fatale au personnage à moins, dans le cas d'un PJ, qu'elle ne soit prise en charge sur l'instant par des soins appropriés (le plus souvent magiques, la médecine n'étant par exemple par capable de réparer une gorge tranchée ou un cœur transpercé sur l'instant). En cas d'échec des soins, c'est la mort. En cas de réussite le personnage peut subir un handicap plus ou moins permanent en fonction des soins déployés.

Comment meure-t-on ?

Il n'y a pas de limites au nombre de **Module** d'affliction de **Rang -1** à **-4** qu'un personnage peut collectionner. Il ne peut être tué que s'il succombe à une affliction de **Rang** -8 et encore, un **PJ** dispose d'une chance supplémentaire de s'en sortir appelé le « *Répit du héros* ». À moins que la situation narrée ne laisse aucune équivoque (une tête tranchée, une désintégration, etc.), un **PJ** atteint d'une blessure létale, d'une maladie fatale ou d'un trouble mortel offre à ses compagnons ou à lui-même une petite chance de le sauver de la mort en permettant de mener une ultime action. La magie curative est suffisamment puissante sur ***Alméra*** pour arracher un condamné des griffes de la mort, encore faut-il être connaisseur, compétent ou simplement équipé pour y faire face.

En dehors de ça, le récit pilote naturellement le décès d'un personnage quel qu'il soit. Souffrant de multiples blessures plus ou moins sérieuses un personnage peut tout à fait mourir, le **MJ** pouvant décider que la perte de sang provoque un arrêt cardiaque qui constitue alors le coup fatal.

Proposition impliquant une affliction

Dans une scène d'action menée en **Narration Séquencée**, généralement une scène de combat, il n'est pas rare d'entendre des **Propositions** narratives impliquant l'état de santé d'un tiers ou de son propre personnage. Elles peuvent être sobres et directes, indiquant simplement que le **PJ** tue son adversaire en lui coupant la tête, ou au contraire être plus subtiles, si le **PJ** veut simplement faucher son ennemi ou le désarmer. Dans ce cas de figure le **MJ** doit évaluer la Fatalité en fonction de l'impact souhaité sur la santé de la cible en suivant la règle suivante :

* Plus l'affliction qu'un **PJ** souhaite infliger est grave, plus la **Fatalité** est grande.

De la même façon, quand un **PJ Réagit** à une **Proposition** pour se protéger d'une action menée pour lui infliger une affliction, la **Fatalité** de la **Réaction** dépend de l'impact souhaité sur la santé du **PJ** en suivant la règle suivante :

* Plus l'affliction qu'un **PJ** risque de subir est grave, plus la **Fatalité** pour y échapper est basse.

Exemple *: le **MJ** raconte que l'un des poursuivants de Segmag parvient presque à lui couper la route. Désireux de se débarrasser au plus tôt de cet importun, Antoine **Propose** que Segmag se précipite sur son ennemi et enfonce dans sa cuisse la pointe d'une flèche espérant ainsi le ralentir considérablement. Estimant qu'il s'agit d'une blessure sérieuse, le **MJ** annonce alors pour Segmag une **Fatalité***

*de **D8**. Immédiatement après avoir été blessé, l'ennemi de Segmag, moins fairplay, tente purement et simplement de l'occire d'un coup de poignard dans le cou. Segmag **Réagit** pour esquiver et le **MJ** annonce une **Fatalité** de **D2** pour échapper à la mort. Segmag y parvient et réplique avec les mêmes intentions, espérant planter son coutelas dans le cœur de son adversaire, une blessure létale, **Proposition** pour laquelle le **MJ** annonce un **D12**.*

Conseil de maîtrise

En fonction de l'adversaire, établissez une **Fatalité** correspondant à la plus petite blessure possible. Par exemple, **D2** pour une blessure légère sur quelqu'un d'assez peu doué, **D4** pour une blessure légère sur quelqu'un d'un plus aguerri ou **D6** pour une blessure légère sur un vrai combattant. Ou, à l'inverse, **D6** pour éviter une blessure légère de quelqu'un d'assez peu doué, **D8** pour éviter une blessure légère d'un individu un peu plus aguerri ou **D10** pour éviter une blessure légère d'un type dangereux. Passez au dé supérieur ou inférieur (selon que le **PJ** attaque ou est attaqué) pour chaque niveau de blessure supérieur et vous obtiendrez le dé de **Fatalité** qui convient le mieux à la situation. N'hésitez pas à ajuster si cela vous paraît trop facile ou trop difficile dans la situation décrite.

Compétition et affliction entre PJ

La compétition entre deux **PJ** est un cas qui se gère de deux façons. Dans tous les cas les deux joueurs impliqués seront amenés à utiliser le système de résolution.

Le premier cas est celui d'une compétition hors de la **Narration Séquencée**, où l'on recherche donc à résoudre la **Proposition** de manière macroscopique. Dans ce cas de figure, un joueur est challengé ou en situation de défense et l'autre challenger ou en situation d'attaque. Généralement, celui duquel émane la **Proposition** est le challenger. En cas de doute, le joueur le plus à la gauche du **MJ** est le challenger. Le challengé résoudra sa **Contre-Proposition** en premier en fixant lui-même la **Fatalité**. Le challenger devra résoudre sa **Proposition** en faisant face à la même **Fatalité**. Voir le paragraphe *Propositions entre joueurs* pour savoir comment interpréter les résultats du système de résolution. À noter qu'un **PNJ** peut être impliqué dans une compétition. Si la **Fatalité** qui représente la capacité de réussite du **PNJ** est supérieure à celle proposée par les joueurs, elle devient la **Fatalité** de référence de la compétition.

***Exemple** : Domingo, joué par Killian, traversant la rue, ne reconnaît pas Segmag en train de fuir au moins deux autres personnes. Croyant bien faire il tente de s'interposer. Antoine **Réagit** en déclarant que Segmag s'efforce de l'éviter mais aussi, et surtout, de se faire reconnaître de son compagnon de beuverie. Le **MJ** indique qu'il s'agit d'une compétition. Antoine est le **Réagissant** et il place la barre très haut en demandant une **Fatalité D10** qu'il impose à Segmag et à Domingo. Domingo, à cause de son Pied bot ne totalise qu'une faible **Destinée** mais a la chance de tirer 1 au dé. Segmag et sa très haute **Destinée** dans une telle situation obtient également un score au dé inférieur ou égal. Si la **Destinée** sourit aux deux amis, le **Réagissant** voit sa **Proposition** devenir prioritaire, Segmag échappe donc in extremis des mains de Léandro qui le reconnaît au dernier moment.*

Le second cas est celui d'une opposition formelle lors de la **Narration Séquencée** où un

joueur est à l'origine d'une **Proposition** et l'autre d'une **Réaction**. Cette fois, la Fatalité est fixée de façon arbitraire à **D6** pour le **Proposant** sur la base d'une affliction Blessure légère, **Fatalité** qui est croissante plus le niveau de l'affliction augmente. La **Fatalité** est de **D8** pour le **Réagissant** sur la base de la menace d'une Blessure légère, **Fatalité** décroissante avec la gravité de l'affliction.

***Exemple** : Léandro était accompagné de Biff en sortant de la taverne et en voyant Léandro manquer sa cible, Biff tente d'arrêter Segmag de façon bien plus violente. En tirant sa dague et en se baissant pour frapper au niveau du mollet il espère blesser suffisamment le fuyard pour le ralentir. Antoine **Réagit** en déclarant esquiver le coup d'un salto avant. Une manœuvre inhabituelle. Pour échapper à une menace de blessure sérieuse émanant d'un autre **PJ** la **Fatalité** est **D6** (**D8** de base pour une blessure légère diminuée à la **Fatalité** inférieure pour le niveau de blessure supérieur). Compte tenu de la situation la **Destinée** de Segmag n'est pas si élevée et Antoine faisant 6 au dé voit sa **Proposition** rejetée. De son côté, Biff doit jeter un **D8** (**D6** de base pour une blessure légère augmenté à la **Fatalité** supérieure pour la blessure de niveau supérieur). En faisant 2, même avec une **Destinée** assez faible de 4, sa **Proposition** s'applique. Même si, un instant trop tard, Biff réalise qu'il est en train de frapper son ami Segmag, il lui inflige une sévère coupure au mollet. Le **MJ** déclenche là dessus une **Péripétie mineure** pour Segmag qui trébuche des suites de cet assaut.*

Lancer un sort

Deux des personnages proposés sont des lanceurs de sorts. Les Propositions incluant l'usage de la magie ne sont pas différentes des autres, si ce n'est que l'exécution d'un sort est généralement associée à une **Fatalité** fixée par le sort lui-même. Dans le chapitre consacré aux personnages, les sorts ont été décrits («Sorts des personnages», page 34). Voyons un peu ce qui les constitue :

Type de magie et Registre

En premier lieu sont indiqués les *Types de magie* avec lesquels il est possible de jeter le sort. Il est d'ailleurs absolument nécessaire de maîtriser le **Module** du *Type de magie* correspondant pour lancer le sort. En second lieu le ou les *Registres* de pouvoir dans lesquels tombe l'usage de ce sort. S'il n'est nul besoin de maîtriser le **Module** correspondant dans la case *Domaines de connaissance*, il sera très utile pour développer un bon score de **Destinée**.

Puissance

Exprimée en chiffres romains, la *Puissance* d'un sort varie de I à V dans l'absolu. Selon le sort choisi, la *Puissance* peut être exprimée sur une plage plus réduite (par exemple III à V) ou sur un niveau de *Puissance* fixe (par exemple III). La lecture de ce niveau de *Puissance* s'accompagne d'une règle fort simple : plus un sort est Puissant, plus il a d'impact sur l'environnement, le contexte ou les capacités de son bénéficiaire ou de sa cible, et plus il est difficile à réaliser. Les sorts dont les descriptions comportent une plage de *Puissance* se déclinent pour chaque niveau de *Puissance* indiqué. Par exemple, *Soins I-V* désigne en fait 5 sorts différents qui sont *Soins I*, *Soins II*, *Soins III*, *Soins IV* et *Soins V*. Chaque niveau de *Puissance* détermine un effet spécifique indiqué par la description.

Fatalité des sorts

La **Fatalité** est indexée sur la *Puissance* du sort. Si un sort est valable sur une plage de *Puissance*, la **Fatalité** affichée est celle correspondant au plus bas niveau de *Puissance*, et chaque niveau fait monter d'un cran (dé de valeur supérieure) la **Fatalité**. Ce dé de **Fatalité** répond aux même impératifs d'enjeu que pour n'importe quelle autre **Proposition**. Tenez cependant compte que, si une **Péripétie** doit survenir, de la magie est en jeu est permet donc de façonner des événements sortant de l'ordinaire.

Exemple *: Jemma Skyridge tente d'apporter son soutien à Segmag en lui prodiguant des soins à distance. Sa* ***Destinée*** *pour lancer ce sort est théoriquement de 9 en situation optimale mais, à cause de son embonpoint, elle est essoufflée par la course qu'elle a menée pour suivre son ami et la Portée est telle que son score de* ***Destinée*** *tombe à 5 (-2 pour son Défaut et -2 pour la Portée à vue – voir les Paramètres d'un sort). La* ***Fatalité*** *du sort Soins IV est* ***D8*** *et son jet de dé affiche 6. Le* ***MJ*** *décide que la* ***Péripétie*** *qui survient est que le sort touche le poursuivant de Segmag, refermant toutes les blessures de celui-ci.*

Paramètres d'un sort

Lorsqu'un sort est lancé, il produit l'effet sur une cible unique qui est soit le lanceur de sort, soit une personne, un objet ou un lieu touché par lui pour une durée très courte (une à deux secondes) ou pour une application instantanée. Dépasser ces limites requiert d'accroître les paramètres de *Zone d'Effet*, de *Portée* et de *Durée*. Chaque augmentation d'un paramètre réduit de 1 la **Destinée** du lanceur de sort.

Portée

Le lanceur de sort peut affecter une cible :

- Pour une première augmentation, à moins de 100m
- Pour une seconde augmentation, à portée de vue
- Pour une troisième augmentation, n'importe où sur Alméra. On se limitera toutefois à la région d'Oraoris et uniquement à des cibles connues du lanceur de sort.

Durée

Le lanceur de sort peut faire durer l'effet :

- Pour une première augmentation, environ 10 minutes.
- Pour une seconde augmentation, environ 1 heure.
- Pour une troisième augmentation, environ 1 jour.

Zone d'effet

Le lanceur de sort peut affecter :

- Pour une première augmentation, son groupe de personnages jusqu'à 10 individus ou un groupe d'adversaires comparable ou un groupe d'objets, un petit volume ou une petite surface.
- Pour une seconde augmentation, un groupe jusqu'à 30 individus ou objets, un volume moyen ou une surface moyenne.
- Pour une troisième augmentation, un groupe jusqu'à 100 individus ou objets, un grand volume ou une grande surface.

Dispersion des effets

Il est précisé dans certaines descriptions de sorts (par exemple Paralysie ou Soins) que les effets sont dispersibles. À savoir que, s'ils sont appliqués sur une zone d'effet, leur effet perd en puissance, à raison d'un niveau de *Puissance* par augmentation de Zone d'Effet. Cette déperdition de Puissance n'est applicable qu'à l'effet et non à la **Fatalité**.



Exemple *: Biff le Balafré assiste Segmag en lançant un sort de paralysie sur ses adversaires. Ceux-ci sont à distance et constituent un petit groupe d'individus. Il souhaite, de plus, les paralyser assez longtemps pour permettre à ses amis et lui de fuir. Pour lancer son sort Paralysie II, Biff a une* ***Destinée*** *de 8. En choisissant une augmentation de portée, une de zone d'effet et une de durée, il abaisse sa* ***Destinée*** *à 5. La* ***Fatalité*** *du sort est D4, le sort prend donc effet, mais Biff ayant étendu sa zone d'effet, il disperse la* ***Puissance*** *de son sort ce qui revient à lui donner l'efficacité d'un Paralysie I sur chacune de ses cibles. Les poursuivants de Segmag s'en trouvent suffisamment ralentis pendant une dizaine de minutes pour enfin pouvoir les semer.*



La Malédiction de Darestrass Lobos

Les PJ sont victimes d'étranges phénomènes qui les font s'interroger sur leur situation. Renseignements pris, il s'avère qu'ils ont contracté la malédiction de Darestrass Lobos. Ce légendaire Seigneur de la Fange, avant de disparaître corps et biens avec son équipage et son bâtiment, avait, parait-il, amassé un fabuleux magot. Sa disparition a posé sur ses supposées richesses un sceau magique. Quiconque trouve et pille ne serait-ce qu'une parcelle de ce trésor subit la malédiction du capitaine Lobos. Problème : à aucun moment les PJ n'ont jamais fait une telle chose ! Et pourtant, la malédiction les condamne à mort à brève échéance.

Il est conseillé de lire l'intégralité de ce scénario avant de commencer à jouer. S'y trouvent disséminées de nombreuses informations sur le contexte particulier dans lequel les personnages évoluent. En outre, connaître l'intégralité de l'intrigue permettra de mieux anticiper les questions et les actions dans lesquelles les joueurs pourront se lancer.

Ce scénario propose de mener une enquête dans un temps limité. Les **PJ** sont en effet victimes malgré eux d'une malédiction dont ils ignorent les termes et l'origine. Il leur faudra découvrir ce qu'elle est et engager les actions nécessaires à leur survie sans pour autant s'attirer l'inimitié des puissantes autorités d'*Oraoris*. Le cadre de cette enquête se limite à la capitale aodissienne du territoire des Issaliens, *Oraoris*, que les **PJ** connaissent assez bien pour ne pas s'y perdre.

Formats de la partie

Ce scénario peut être joué en convention sur un format court (2 heures) ou un format moyen (3-4h) selon les envies. Il est même tout à fait possible de l'enrichir pour le faire durer plus longtemps. Les structures conseillées sont les suivantes :

- **Format 2h** : Réveil douloureux; La Beuverie de la veille; Permettre de jouer 2 options; Les Rendez-vous du Damné avec négociation de la proposition 1.

• **Format 3-4h** : Réveil douloureux; La beuverie de la veille; Laisser le temps de jouer 2 à 3 options (voire 4); Les Rendez-vous du Damné avec négociation de la proposition 2; Jeux dangereux.

Réveil douloureux

Après une cuite monumentale, les personnages se réveillent dans la salle commune d'une taverne, «Jusqu'à plus soif» **[A]**. Ils sont les premiers à se réveiller avec une soif inextinguible et pourront remarquer, les uns les autres, la couleur particulièrement anormale de leur peau devenue verdâtre. S'ils exceptent ce teint étrange, la soif qu'ils ressentent ne l'est pas moins. Dans le reste de la salle, un nombre important de soiffards de la veille, est étendu là, pêle-mêle, et ronfle. C'est à peine l'aube et il fait très sombre. Dès qu'ils consommeront un liquide quelconque, il se rendront vite compte de quelque chose d'anormal : boire leur donne encore plus soif. Le problème est qu'ils ont du mal à se souvenir du déroulement de cette soirée de beuverie et ne savent donc pas vraiment comment ils ont contracté cette étrange maladie.

Pour à peu près tous les **PJ**, tenter de se souvenir de quelques détails de la soirée implique une **Fatalité** de **D8**. En cas de **Péripétie**, les **PJ** se rappelleront quelques informations erronées du style :

• Un client leur a gueulé dessus en les accusant de lui devoir des sous.

• Le tenancier a offert une tournée générale.

• Un Capitaine de la marine issalienne est venu dans le bouge.

• Une fille de joie a fait un strip-tease.

• Un tonneau de rhum a été mis en perce.

Ils ont plus à gagner à interroger ***le tavernier Werner*** (en train de roupiller derrière son bar) ou un habitué des lieux comme ***le vieux Gart***, rivé sur son tabouret, contre le mur du fond, du matin au soir ou ***Giuseppe***, qui, près de la porte, a vu la plupart des allées et venues.

La beuverie de la veille

Voici, en gros, les événements de la veille. Choisissez ce que vous révélerez aux **PJ** en fonction de la manière dont ils investiguent ou selon les questions qu'ils se posent.

Alors que les **PJ** se tenaient compagnie et buvaient tranquillement à la même table, un dénommé ***Serge Olphanticar***, un habitué des lieux (ce qui veut donc dire que les 3 **PNJ** cités plus haut le connaissent), est entré en milieu de soirée. Il tenait dans la main une vieille bouteille recouverte d'osier. ***Serge*** est un membre d'équipage du ***Mât Chantant*** **[G]**, dont le capitaine est ***Harry Sing***, un vassal du ***Seigneur de la Fange Jessie Damné***. Le patron confirmera qu'il est venu lui régler ses dettes et qu'il a, de surcroit, payé une tournée générale. Il a ensuite fait le tour des tables et a partagé un brin de causette avec chaque groupe de clients. Il en était à la moitié de la salle, donc à la table des **PJ**, quand de nouveaux venus ont attiré son attention. Il s'agissait d'hommes du service d'ordre de ***Jessie Damné*** (lesquels n'ont pas forcément été reconnus comme tels par les témoins). ***Serge*** s'est aussitôt esquivé en abandonnant, probablement par mégarde, la bouteille couverte d'osier qu'il trimbalait d'une table à l'autre et à laquelle

il s'abreuvait. Que les **PJ** s'en souviennent formellement ou non, quelques témoins peuvent attester les avoir vu se partager le contenu de la bouteille en osier. Ladite bouteille a roulé sous la table, vide. Elle s'y trouve encore. À part l'odeur de vieux rhum, elle ne possède aucun signe distinctif particulier. Quant à ***Serge*** et le service d'ordre de ***Jessie Damné***, ils ont quitté les lieux séparément. Le premier en s'esquivant adroitement, évitant manifestement de se faire repérer. Les seconds après avoir posé quelques questions dont les réponses attestaient de la présence de ***Serge*** en ces lieux.

Concernant l'état des **PJ**, les clients et le tenancier sont moins bavards. Si l'idée première est de dire qu'ils ont trop bu, le simple fait de décrire leurs symptômes fera penser en rigolant à moitié à une malédiction. **Le vieux Gart** laissera entendre que ça pourrait être ***la Malédiction de Darestrass Lobos***. En s'interrogeant eux-mêmes sur ce qu'ils ont pu entendre à ce sujet ou en cuisinant un peu le ***Gart***, ils apprendront tout ce qu'ils peuvent savoir sur cette malédiction (voir encart **Malédiction de Darestrass Lobos** ci-contre). À ce sujet, ***Gart*** ne manquera pas, au cas où les **PJ** évoqueraient l'idée d'aller rendre à ***Jessie Damné*** ce qui lui a été volé, qu'être identifié comme victime de la ***Malédiction de Lobos*** les désigne tout de go comme voleurs et que ***les Seigneurs de la Fange***, prompts à faire justice eux-mêmes, ne prêteront pas forcément l'oreille à quelques explications que ce soit.

Serge Olphanticar et la Malédiction

Serge Olphanticar n'est qu'un vulgaire voleur au service du ***Capitaine Harry Sing***, lui-même vassal direct du ***Seigneur de la Fange Jessie Damné***. Beaucoup ignorent d'où vient le nom si particulier de ce ***Seigneur de la Fange*** qui, quelques siècles plus tôt, contracta, dit-on, une maladie étrange après avoir découvert un fabuleux trésor. Il fut l'un des rares Seigneur de l'époque à avoir été rebaptisé de ***Jessie Gussenco*** en ***Jessie Damné*** en raison de ce qui menaçait de lui prendre la vie à tout instant. Malgré cela, il fit la richesse de ce nom, employant l'immense trésor en sa possession pour accroître son patrimoine. La maladie finit toutefois par l'emporter plus de 20 ans après, laissant à son successeur l'une des plus puissantes flottes de ***Rôdemort***.

L'histoire a emporté le souvenir des pérégrinations de ce ***Jessie Damné*** et les raisons de son décès. ***Uyadan*** s'est ingénié à effacer des mémoires ce qu'on racontait à son sujet et à celui de ***Darestrass Lobos*** à qui appartenait auparavant les richesses du ***Seigneur Damné***. La connaissance se trouvant dans les livres, et les livres circulant au travers d'***Aodissia***, finit par mettre à jour une vieille légende, celle de la malédiction de ***Darestrass Lobos*** qui, trahissant les ***Seigneurs de la Fange*** et ***le Grand Escogriffe*** de l'époque, accumulant des richesses prises à ***Roc Suif*** (le palais du ***Grand Escogriffe*** aux ***Îles Sales***) et à ses confrères, périt non sans laisser derrière lui une trace indélébile de son passage dans le monde : sa malédiction. Il posa sur son trésor un sceau magique qui condamnait quiconque volait la moindre pièce de son trésor à mourir de soif.

Si ***Jessie Gussenco***, après avoir découvert le trésors perdu de ***Lobos***, ne recula pas devant cette sentence, il se condamna effectivement à mort en devenant aussi riche que ***Lobos***. Il abusa de nécromagie pour se maintenir en vie des années durant mais

La malédiction de Darestrass Lobos

Légendaire, cette malédiction n'a de symptômes connus que la maladie mortelle dont souffrait ***Jessie Damné***. Celui-ci se mourrait de soif en permanence et arborait un teint étrangement verdâtre. C'était un puissant nécromage qui trouva toutes sortes de palliatifs pour résister mais il n'était pas aussi puissant que celui qui lança cette malédiction.

Tant qu'ils ne se sèvrent pas du problème, les **PJ** sont condamnés à souffrir de la soif. Celle-ci ne se calme temporairement qu'après avoir bu, que ce soit de l'eau ou n'importe quel liquide, mais elle reprend de plus belle à chaque fois qu'elle est étanchée. Du reste, les **PJ** sont incapables de se soulager la vessie (qu'ils n'ont, du reste, pas le besoin de soulager, quelle que soit la quantité de liquide absorbée). Ils se dessèchent de l'intérieur sans rien pouvoir y faire. Cette soif pourra affecter leur jugement dans de nombreuses situations, notamment lorsqu'ils devront résister à l'envie de boire ou qu'il devront se concentrer pour accomplir certaines tâches. Pour accentuer le côté dramatique de la situation, le **MJ** peut demander aux joueur de noter une affliction «*Soif inextinguible*» sur leur feuille et faire croître un **Rang** négatif à partir de -1 pour chaque heure passée.

Seul le ***Grand Escogriffe*** pourrait techniquement dissiper une telle malédiction, mais il n'est pas du tout facile à rencontrer et s'intéresserait sûrement davantage aux raisons pour lesquelles les **PJ** ont été maudits qu'à les en libérer. La malédiction étant conçue pour punir les voleurs et le vol étant un crime comme un autre chez les ***Issaliens***, il faudrait être sacrément persuasif et inventif pour éviter la punition du ***Grand Escogriffe*** ou même de n'importe quel ***Seigneur de la Fange***.

Le seul autre moyen de se débarrasser de la malédiction est de rendre ce qui a été volé. Et c'est là que le bat blesse. Ce qui a été volé est un liquide ingurgité par les **PJ** sans le consentement de son dernier propriétaire, donc un vol, et qu'ils ne peuvent évidemment pas rendre en totalité puisque ce liquide parcourt leur organisme. De fait, soit ils se restituent eux-mêmes au propriétaire du rhum, soit ils négocient l'achat de celui-ci, ce qui en fera alors les propriétaires. À noter que, jusqu'à son décès, ***Serge Olphanticar*** est le propriétaire du rhum (même s'il est un voleur, c'est lui que les **PJ** ont volé sans faire exprès). Après sa mort, les lois de l'héritage s'appliquent. ***Serge*** n'ayant pas de famille, ses biens deviennent la propriété de son Capitaine, ***Harry Sing***, qui seul sera en mesure de céder le précieux liquide. Ne donnez pas la solution de ce problème tel quel aux **PJ**. Ceux-ci penseront probablement à rendre le rhum à ***Jessis Damné*** avant d'envisager qu'il n'est pas celui qu'ils ont inconsciemment volé.

finit tout de même par mourir tel que la malédiction l'indiquait. Personne ne courut le risque de voler les successeurs de ***Jessie Damné*** des siècles durant, de peur d'emporter un morceau de ce trésor maudit jusqu'à ce que la valeur même de ce trésor n'ait plus le moindre intérêt face à la nouvelle monnaie des ***Issaliens***. Du reste, le ***Jessie Damné*** d'origine avait dilapidé une partie de ce trésor sans pour autant répandre la malédiction.

Après ***Uyadan***, des bribes de ces récits ont circulé, mais ce qui attira particulièrement la curiosité de ***Serge Olphanticar*** était la possibilité de trouver une partie de ce trésor probablement encore en possession du ***Seigneur Damné***. S'il n'avait plus la moindre valeur chez les ***Issaliens*** et dans la région de ***Rôdemort***, il en avait ailleurs en ***Alméra***. Il fit donc le nécessaire pour être invité au ***Manoir Damné*** d'***Oraoris*** avec le ***Capitaine Sing*** pour orchestrer son cambriolage. Bien content de mettre la main sur une part du magot et sur une vieille bouteille de rhum, il alla fêter sa nouvelle richesse en ville, partageant son rhum antique avec une tablée de personnages sympathiques déjà fortement alcoolisés. Hélas... Le rhum aussi faisait partie du trésor.

Les options des PJ

Pour mener leur enquête afin, dans un premier temps, de déterminer ce qui leur arrive et, dans un second temps, s'en guérir, les **PJ** ont de nombreuses possibilités. Considérez que les **PJ** n'auront le temps de tenter que deux de ces possibilités avant d'être rattrapé par les événements (ou 3 ou encore 4 si vous voulez rallonger la partie comme proposé dans le second format).

Rechercher Serge Olphanticar

Suivre la piste froide de ***Serge Olphanticar*** n'est pas évident. Il était déjà pourchassé par les enquêteurs au service du ***Seigneur Damné*** venus le chercher à la taverne «***Jusqu'à plus soif***» **[A]**. Passer après eux est simple dans le sens où ces derniers ne sont pas passés inaperçus, mais a pour effet d'attirer l'attention sur les **PJ** eux-mêmes. Il y en a d'assez pernicieux et intelligents pour dénoncer les **PJ** auprès de ***Damné*** pour tenter de lui soutirer une récompense. Soit les **PJ** se montrent particulièrement discrets, cachant leur état et interrogeant intelligemment les éventuels témoins, soit ils manquent de subtilité et seront alors recherchés par les séides de ***Jessie Damné***.

En ce qui concerne ***Serge Olphanticar***, après avoir quitté discrètement la taverne, il a tenté d'acquérir une embarcation afin de fuir vers le large, décidé à remonter un fleuve et se faire oublier dans n'importe quel autre ville d'Aodissia. Mais la soif a été la plus forte. Se sentant trop mal durant la négociation face au commerçant, il a fait empirer son état en consommant de l'eau, puis a tenté de quitter ***Oraoris*** par voie de terre. À l'heure où les **PJ** se lanceront éventuellement à sa poursuite, ***Serge Olphanticar*** est mort à deux pas de la porte nord d'***Oraoris*** **[D]**, presque dans les bras des ***Chevaliers du Destin*** qui l'ont vu s'effondrer. Son corps a été amené dans le mini-bastion des Chevaliers à proximité de la Porte puis ceux-ci ont averti les ***Fossoyeurs*** du ***Grand Escogriffe*** faute de savoir de quel ***Seigneur de la Fange*** ce cadavre desséché est le sujet.

Le Mât Chantant

Le ***Mât Chantant*** **[G]** est le navire du ***Capitaine Harry Sing***, vassal de ***Jessie Damné*** et supérieur hiérarchique de ***Serge Olphanticar***. Le Capitaine atteint à peine la cinquantaine, mais c'est un homme avisé. Si les **PJ** vont à sa rencontre sur le port, là où est amarré le bâtiment, en lui parlant de ***Serge Olphanticar***, il invitera les **PJ** à son bord. Ceux-ci peuvent être prudents et choisir de ne pas monter à bord (une terre issalienne où ***Harry*** a tout pouvoir), auquel cas, toute

discussion avec ***Harry Sing*** risque de tourner court. Toutefois, ***Serge*** n'étant pas revenu à bord et n'ayant bien sûr pas prévenu de son absence, pire, ayant faussé compagnie à son Capitaine la veille alors qu'ils étaient tout deux au Manoir de ***Jessie Damné***, ***Harry*** souhaite apprendre ce qu'il est advenu de lui. Soit une discussion s'engage entre lui et les **PJ** soit il les fait suivre par ses hommes.

Les marins du ***Mât Chantant*** sont certainement de bons marins, mais pas de bons enquêteurs. Il se feront aisément repérés en filature. S'ils sont semés ou pris en défaut, ils s'efforceront de revenir au ***Mât Chantant*** pour rendre compte. Ils n'auront rien à dire si on les interroge. En cas de négociation directe avec ***Harry Sing***, les **PJ** peuvent tenter de lui cacher leur état et les raisons pour lesquelles ils s'intéressent à ***Serge***. Mais ***Sing*** n'est pas idiot et il connaît, pour en avoir entendu parler, la ***Malédiction de Darestrass Lobos***, ce qui signifie que ses interlocuteurs ont, selon lui, volé son seigneur. S'il en arrive à cette conclusion, ***Harry Sing*** n'attendra pas pour emmener les **PJ** chez ***Jessie Damné*** sous bonne escorte.

Le Temple d'Aod

Au Temple **(6)**, les sorts de guérison des prêtres d'***Aod*** sont sans effet sur la malédiction, aussi puissants soient les prêtres. Si les **PJ** insistent lourdement pour rencontrer un puissant lanceur de sort, un guérisseur hors pairs, celui-ci ne leur proposera au mieux que de quoi les soulager de leur soif une journée durant, mais personne dépositaire de la magie divine ne peut les guérir d'un simple sort, y compris les **PJ**. Les prêtres n'ont pas forcément entendu parler de la malédiction, tout dépend si les **PJ** privilégient de rencontrer de purs adorateurs d'***Aod*** ou les nouveaux prêtres formés à la *nécromancie*. Si ***Jemma Skyridge*** fait partie du groupe, il leur sera possible de rencontrer plus aisément son mentor *nécromancien*, ***Ameken Sirus***. Les *nécromanciens* sont plus au fait de ces légendes et en les cuisinant un peu, il sera possible de leur tirer une hypothèse à propos de la ***Malédiction de Darestrass Lobos*** dont les symptômes correspondent. Cela ne fera que confirmer leur état déjà avéré. Quant aux solutions pour les soigner, ils en auront vite fait le tour :

1. soit personne ne peut guérir de la malédiction et les **PJ** sont condamnés.

2. soit un puissant *Nécromage* comme le ***Grand Escogriffe*** ou un ***Seigneur de la Fange*** peut la soigner.

3. soit un ***Aodis*** intercède en leur faveur et connaît un moyen de les sauver.

4. soit il faut trouver dans les termes de la malédiction comment s'en débarrasser, ce qui suppose que, si la cause de la malédiction est le vol, il faut rendre ce qui a été volé.

À part les soulager et leur donner quelques informations qui confirment l'effet de la ***Malédiction*** et le fait qu'elle ne peut être contractée que par ceux qui volent ***Lobos***, les prêtres ne feront rien de plus pour les **PJ**. Personne ne cherchera à les dénoncer pour autant, mais les **PJ** n'ont aucun moyen d'obtenir l'asile dans le Temple d'***Aod*** où les autorités sont parfaitement en mesure d'intervenir. Les différentes milices des ***Seigneurs de la Fange*** n'y sont pas les bienvenues si elles veulent y pourchasser les **PJ**, mais en aucun cas les prêtres ne s'opposeront autrement que pacifiquement à une intrusion et une arrestation des **PJ**. En revanche, au fait de leur problème, ils feront le nécessaire

pour communiquer les souffrances dont ils sont victimes aux ***Chevaliers du Destin*** si ceux-ci sont venus les cueillir.

Le Reliquaire et Ronsart

Dans la ville haute, à deux pas de la ***Place des Devises*** et non loin du ***Grand Donjon*** (le palais du ***Grand Escogriffe***), le dénommé ***Ronsart*** à ouvert boutique, « ***le Reliquaire*** » **(4)**. Il est connu comme le loup blanc à travers ***Oraoris***, les ***Îles Sales*** et l'ensemble des ***Marais de la Rôdemort***. D'aucun pense qu'il s'agit d'un ancien ***Seigneur de la Fange*** retombé dans un relatif anonymat après avoir nommé son successeur. Toujours est-il que le bonhomme connaît tout sur tout et qu'il vend des produits et des artefacts rares, se posant comme principal fournisseur des *Nécromages* de la ville. S'il ne leur vient pas à l'esprit de questionner le commerçant, beaucoup conseilleront aux **PJ** d'aller voir ***Ronsart*** plutôt que n'importe quel autre *Nécromage* ou même l'***Académie Nécromonde*** (ou plutôt la ***Tour de la Nécromagie*** **(2)** qui en est l'antenne à ***Oraoris***).

Le vieux ***Ronsart*** en personne connaît tout et tout le monde. En voyant les ***PJ*** et en les entendant décrire leurs symptômes, il pourra immédiatement faire le lien avec la ***Malédiction de Lobos***. Il saura les mettre sur la piste du trésor et pourra leur raconter le passé du ***Seigneur Damné***. Toutefois, il aura la présence d'esprit de prévenir les personnages que cette malédiction punit les voleurs et qu'il ne ferait pas bon se présenter chez ***Damné*** malade comme ils sont, ce qui pourrait tout droit les mener à l'échafaud. ***Ronsart*** précise que nul ne connaît le remède à la malédiction mais que la logique voudrait que si l'on rend ce que l'on a volé, tout devrait rentrer dans l'ordre. Si les **PJ** pensent qu'ils n'ont rien volé, ***Ronsart*** ne saura pas trop quoi leur dire. En tout cas, ***Ronsart*** n'est pas un profiteur et malgré ce qu'il apprendra des **PJ**, il ne cherchera pas à les dénoncer à qui que ce soit et restera silencieux sur leur état.

Les Chevaliers du Destin

Les ***Chevaliers du Destin*** d'***Oraoris*** ne sont pas moins enclins à faire justice comme de véritables ***Issaliens***. Ils sont toutefois un peu moins expéditifs que les ***Seigneurs de la Fange***. S'ils ont lieu de supposer que les **PJ** sont responsables d'un vol, ils les mettront en prison et les passeront en jugement dès qu'un procès sera organisé. Ce serait une très mauvaise opération pour les **PJ** qui n'auraient alors aucun autre recours que le procès pour sortir de là et en finir avec leur malédiction, si tant est que les ***Chevaliers***, un peu bornés, s'intéressent vraiment au fond du problème. La réaction des ***Chevaliers*** pourrait toutefois être différente s'ils présentent les choses différemment et notamment s'ils peuvent fournir une explication à peu près cohérente et plausible de leur état et ce qu'ils estiment être un moyen d'y échapper : autrement dit, s'ils se montrent honnête. Il faut quand même noter que la plupart des ***Issaliens*** refusent de traiter avec les forces militaires et judiciaires de la ***Fédération Aodissienne***, si bien que le choix d'aller voir ceux-ci pourra leur être déconseillé.

Tant qu'ils ne se présentent pas au ***Bastion*** **(5)**, les patrouilles qu'ils pourraient rencontrer en ville n'auront pas connaissance de ***la Malédiction de Lobos*** et donc pas l'idée de les accuser de vol. En revanche, leur état préoccupant est susceptible de les intriguer

et ils auront toujours des velléités de les emmener au ***Bastion*** pour les confier aux bons soins de leurs supérieurs. Tous les ***Chevaliers du Destin*** sont globalement bienveillants et ont un réel souci de protéger les citoyens. En revanche, ils connaissent les particularités de la culture *issalienne* et le fait que leur autorité ne s'applique pas partout. Ils sont donc obligés d'être particulièrement diplomates et d'éviter toute confrontation avec les miliciens des services d'ordre des ***Seigneurs de la Fange***.

Le Grand Escogriffe

Rencontrer le ***Grand Escogriffe*** n'est pas chose aisée. Il n'est pas inaccessible, mais ne s'intéresse véritablement qu'aux sujets d'importance concernant la gestion de sa région et les ***Seigneurs de la Fange***. La méthode normale consisterait à demander audience. S'ils le font avec l'appui d'un capitaine de la marine *issalienne*, cela sera plus facile, mais un capitaine un tant soit peu informé de la légende de la ***Malédiction de Darestrass Lobos*** sait qu'il prend le risque de se compromettre avec des voleurs. D'un autre côté, si les **PJ** n'ont rien d'au moins aussi intéressant pour convaincre un capitaine ou même l'intendant du ***Grand Donjon*** (1) pour obtenir l'audience, rien ne se passera. Avec beaucoup de persuasion et des arguments bien amenés, rencontrer le ***Grand Escogriffe*** est faisable, mais les **PJ** savent que c'est quitte ou double. Soit il les considère comme des voleurs et accepte, dans sa grande mansuétude, de les condamner à mort pour abréger leurs souffrances, soit il s'intéresse à l'étrange façon qu'ils ont eu de contracter la ***Malédiction*** et leur offrira un sauf conduit pour tester n'importe quelle solution qu'ils envisagent (mais une et une seule fois). Dans tous les cas, le ***Grand Escogriffe*** précise qu'il n'a pas de temps à perdre à essayer de combattre la malédiction et toute offre ou proposition que pourront faire les **PJ** ne sauraient le convaincre de le faire.

Le «cambriolage»

Si les **PJ** arrivent à la conclusion qu'ils doivent, en personne, réintégrer le trésor de ***Damné***, ils peuvent choisir de s'introduire incognito dans la salle du trésor du ***Manoir Damné*** **[B]** afin de se débarrasser de la malédiction. Ce n'est déjà pas une tâche aisée en soi. Pénétrer au nez et à la barbe de gardes du manoir dépendra surtout de la manière dont ils s'y prendront. Pénétrer dans la salle au trésor est beaucoup plus simple : elle est au sous-sol et n'est pas fermée à clé. À quoi bon enfermer un trésor qui punit ses cambrioleurs de mort ? La dissuasion de la malédiction fait un bien meilleur travail que tous les systèmes de sécurité.

Le problème est que les **PJ** n'iront pas mieux même une fois dans la salle du trésors, car ils n'ont pas « volé » ***Jessis Damné*** mais ***Serge Olphanticar*** ! ***Serge*** étant sans doute mort au moment où les **PJ** auront cette opportunité, ils seront en droit de se demander à qui restituer leur « butin ». Dans tous les cas, si les **PJ** entrent dans la salle du trésor avec l'appui de ***Jessis Damné***, celui-ci sera curieusement plus disposés envers eux justement s'ils ne guérissent pas, cela signifiant précisément qu'ils ne l'ont pas volé, lui. De fait, leur problème n'est de toute façon pas résolu.

Ressortir incognito de la salle du trésors n'est pas forcément plus difficile qu'y entrer. Pour entrer comme pour sortir, si d'aventure les **PJ** attirent l'attention des gardes, ils

seront pourchassés et arrêtés, voire attaqués s'ils ne se laissent pas faire. Les miliciens de ***Jessis Damné*** comme tout bon mercenaire, sont des adversaires plutôt dangereux (**Fatalité** de **D10** pour leur échapper, **D6** pour les blesser légèrement, **D10** pour éviter d'être blessé légèrement).

La Tour de la Nécromagie

Antenne de l'***Académie Nécromonde*** sise aux ***Îles Sales***, la ***Tour de la Nécromagie*** (2) est le lieu ou ***Biff le Balafré*** a été formé à l'art de la *Nécromagie* avant de devenir ***Fossoyeur***. Il y connaît encore au moins un professeur, ***Grant Jefferson***, susceptible de prendre un peu de son temps pour l'aider. Ce dernier, un vieil homme d'une soixantaine d'années, à la vue des personnages et en écoutant la description de leur symptômes, saura très rapidement faire le lien avec la ***Malédiction de Darestrass Lobos***. Passant du statut intrigué à intéressé, ***Grant*** est ravi d'apprendre que la ***Malédiction*** n'est peut-être pas qu'un mythe et peut facilement être mis au défi de trouver une solution. Mais ***Grant*** est un rat de bibliothèque et, selon lui, si solution il y a, elle se trouve dans les bouquins qu'il a lu dans son jeune temps à ***Nécromonde***, donc trop loin pour le temps dont dispose les **PJ**.

De mémoire, ***Grant*** ne saura ressortir que des banalités au sujet de l'histoire de ***Lobos*** et de ***Damné***, et notamment que c'est le trésor de ***Damné*** qui est à la source de la malédiction ce qui fait donc des **PJ** des voleurs. Il aura tendance à croire ***Biff***, plutôt bon élève à l'époque, si celui-ci affirme être une victime indirecte de ce vol et surtout s'il parle du rhum absorbé. Les connaissances scientifiques de ***Grant*** sont suffisantes pour lui faire comprendre qu'il est impossible de se débarrasser de la totalité des « gouttes » du rhum maudit et qu'ils sont, de fait, condamnés à vie. Sans émettre davantage d'hypothèse viable à ce sujet, il ne saura que suggérer aux personnages de « restituer », il ne sait trop comment, ce qu'ils ont « volé ».

Les rendez-vous du Damné

D'une façon ou d'une autre, les **PJ** risquent fort de terminer leur aventure chez ***Jessie Damné***. Où qu'ils soient au terme de leurs tentatives de trouver une solution, soit la milice de ***Damné*** leur tombe dessus, soit ils y sont conduit par un tiers (***Chevalier du Destin*** pour les confronter, ***Harry Sing***) ou soit ils s'y rendent de leur propre chef (en tentant le cambriolage ou en se présentant officiellement avec ou sans l'appui du ***Grand Escogriffe***).

Le Seigneur Damné

Âgé de 54 ans, ***Jessie Damné***, comme tout ***Seigneur de la Fange***, est un meneur d'homme dur et intransigeant. Si le mariage quasi-forcé des ***Issaliens*** avec la ***Fédération Aodissienne*** n'a pas sa pleine et entière approbation, il a su, au cours des décennies de son « règne », tirer son épingle du jeu avec un avantage certain sur ses concurrents. Le trésor maudit de ***Jessie Damné*** a une réelle valeur marchande dans la ***Fédération***, là où il n'en a pratiquement aucune à ***Rôdemort*** et le reliquat de cette fortune est encore suffisamment important pour lui permettre d'investir auprès de la ***Guilde des Marchands***, faisant en cela de l'ombre au ***Grand Escogriffe*** lui-même. Même si ce dernier ne semble pas lui en tenir rigueur, s'appuyant sur la position de ***Damné*** pour accroître son influence dans la ***Fédération***

Aodissienne, ***Damné*** sait qu'il n'a pas intérêt à ternir sa réputation ni à trahir ses divers engagements. La disparition d'une partie de son trésor est cependant loin de l'inquiéter du point de vue des richesses perdues (une goutte d'eau). Elle lui soucie davantage sur le plan de la réputation. Si ceux qui font affaire avec lui avaient vent des caractéristiques de son trésor, pire, apprenaient que la malédiction reste parfaitement opérationnelle d'un propriétaire à l'autre, leurs réactions pourraient valoir à ***Damné*** de perdre nombre de ses avantages et relations. Curieusement, une malédiction qui affecte les voleurs ne serait pas du goût de tout le monde, notamment les ***Aodissiens***, plus enclins à considérer la ***Malédiction de Darestrass Lobos*** plus comme une forme de vengeance cruelle que comme un instrument de justice.

Jessie Damné est, dès la nuit du vol, informé de la forfaiture de ***Serge Olphanticar***. Son service d'ordre se disperse en ville pour mettre la main sur lui tandis que le ***Capitaine Harry Sing*** est convoqué chez son suzerain. ***Harry*** n'est au courant de rien et présente ses excuses à son seigneur lui promettant de chercher ***Serge*** pour le lui livrer. À la mi-journée, ce sont donc non seulement les hommes de ***Damné*** mais aussi l'équipage de ***Sing*** qui courent après ***Olphanticar***. Pour les **PJ**, se présenter aux hommes de ***Sing*** (après sa convocation), de ***Damné*** ou au manoir ***Damné*** requiert d'avoir à peu près autant d'arguments que face au ***Grand Escogriffe*** pour expliquer qu'ils soient victimes d'une malédiction qui ne touche que les voleurs de ***Damné***. Y aller avec une explication totalement farfelue ou erronée, ou encore simplement pour plaider en leur faveur sans avoir le plus petit commencement de preuve, conduira le ***Seigneur Damné*** à les croire complice d'***Olphanticar*** et il les fera torturer pour leur faire avouer leurs méfaits. Avec beaucoup de persuasion et une histoire crédible, les **PJ** peuvent espérer obtenir l'appui de ***Damné***.

Selon que vous souhaitez écourter ici le scénario ou que vous souhaitez le prolonger, la proposition de ***Damné*** sera :

- de leur proposer un *Contrat* pour s'engager à son service durant au moins un an. Dans cette option, ***Damné*** propose de mettre fin à leur malédiction dès qu'il aura compris à qui ils doivent restituer leur « larcin ».

- de lui ramener l'intégralité de ce que ***Serge*** lui a volé en plus de ***Serge***, mort ou vif, service pour lequel ***Damné*** fera établir un *Contrat* dont les **PJ** seront les débiteurs jusqu'à ce qu'ils accomplissent cette mission.

Dans les deux cas, ***Jessie Damné*** s'assure qu'ils sont bien maudits en les emmenant dans sa salle au trésors, ce qui n'aura aucun effet particulier mais le convaincra, lui, que les **PJ** ne l'ont pas directement volé.

Damné conclura rapidement, d'après les dires des **PJ**, qu'ils ont involontairement volé ***Serge*** et trouvera la parade en convoquant ***Harry Sing*** (s'il n'est pas déjà là) pour lui ordonner de « donner » le rhum aux **PJ**. Il ne fera ceci qu'après avoir établi le contrat mentionné.

Dans le second cas, la proposition de ***Damné***, pourrait leur attirer de nouveaux ennuis, à savoir qu'ils ont tout intérêt à récupérer « honnêtement » ce que ***Serge*** a volé des mains de ceux auprès de qui il a dilapidé ses gains. Toute autre méthode impliquerait de voler les pièces du trésor maudit et

donc de contracter à nouveau la malédiction, ce qui les oblige à les rendre non plus à ***Damné*** mais à leur actuel propriétaire. C'est par ailleurs une tâche assez complexe, mais ***Damné***, dans sa grande bonté, autorise les **PJ** à accéder aux informations déjà collectées par ses gens.

Jeux dangereux

Si vous le souhaitez, dans le cadre d'un allongement de la durée du scénario, laissez ***Jessie Damné*** obtenir des **PJ** qu'ils récupèrent les bévues de ***Serge Olphanticar***. Cela signifie récupérer toutes les pièces du trésor que ***Serge*** a dérobé, en plus de la bouteille de rhum, et qu'il a joyeusement dilapidé durant la nuit et la journée avant de mourir. Si les **PJ** s'inquiètent de savoir exactement ce qu'ils doivent récupérer, ***Jessie*** leur demande de se débrouiller et il les renverra de chez lui sans autre forme de procès. De toute façon, s'ils refusent le deal et souhaitent partir, ils resteront victimes de la malédiction.

Livrés à eux-même, les **PJ** peuvent décider de faire un inventaire plus ou moins détaillé de ce qu'ils doivent récupérer, mais il n'obtiendront pas de meilleur résultat qu'en suivant la piste de ***Serge***, en parlant à tout ceux à qui il a parlé et en déterminant plus ou moins subtilement ce qu'il aurait pu leur donner. Quant à déterminer comment le reprendre, ceci est une autre affaire et les **PJ** vont devoir faire preuve d'imagination. Il faut quand même qu'ils gardent à l'esprit, ou à défaut, le comprennent, que s'ils volent ces gens, ils seront à nouveau victime de la malédiction. Leurs efforts doivent donc être consacrés à leur reprendre honnêtement ces biens.

Si les **PJ** éprouvent des difficultés à tout récupérer (et pour cause), ***Jessie*** se fiche pas mal de ce qui restera dans la nature, pour peu qu'ils lui ramènent le plus gros, mais c'est là que les choses se compliquent vraiment.

Les Dettes de Serge

Serge s'est mis en tête d'éponger ses *Dettes oraorinies* en argent sonnant et trébuchant. Il avait 3 principaux créanciers :

- ***Werner***, le patron du « ***Jusqu'à plus soif*** » **[A]** qui a encaissé son dû en deniers impériaux. C'est une monnaie frappée suffisamment différente du denier *aodissien* pour le repérer dans la caisse du tenancier.

- ***Olbo***, un chef d'une compagnie de mercenaires dont ***Serge*** a loué les services pour régler quelques comptes deux ans plus tôt et qui a déjà sous-traité auprès de ***Segmag*** et de ***Dua Zinat***. Lui a été payé d'une bourse de gemmes.

- La ***Banque Issalienne (Tour des Devises (3))*** et plus particulièrement le guichetier ***Logan Cordebuse*** qui a encaissé un montant de vieilles devises impériales et deux lingots d'or en échange de l'annulation des *Contrats* dont il était redevable.

Récupérer le remboursement de ces *Dettes* n'est pas forcément le plus difficile, même s'il faut être prudent avec la ***Banque Issalienne*** afin de ne pas attirer l'attention des autorités sur un échange plus que douteux.

La fuite de Serge

Serge a semé une part de ses gains en tentant de fuir la cité. Tout d'abord auprès du

marchand de barques [F], ***Jorge Harrison***, qui, en dépit de ce qu'il a pu dire la première fois, s'est bien gardé d'indiquer qu'il avait pris un gage avant d'emmener son client pressé sur les quais. Ce dernier est un pendentif en or incrusté de pierreries.

Par la suite, complètement déconcentré par sa douleur, Serge a payé un gamin, ***Buck***, quelques deniers impériaux pour qu'il l'aide à rejoindre une écurie [C] près de la porte nord [D].

Enfin, il a acheté un cheval en échange d'une belle boîte ouvragée en argent sertie de pierres précieuses contenant un peigne en or et en ivoire. Le marchand l'a aussitôt mise de côté, partagé entre l'idée de l'offrir à sa femme ou de l'échanger contre une valeur plus palpable et profitable à son commerce. Le palefrenier qui s'est occupé de préparer la monture de ***Serge***, constatant quel mauvais cavalier il pouvait être, a eu l'idée de le suivre dans les rues jusqu'au moment où le cheval paniqué l'a purement et simplement désarçonné avant de s'enfuir. ***Serge*** s'est relevé et a titubé jusqu'aux Portes de la cité tandis que le palefrenier a poursuivi et récupéré la monture pour son propre compte.

Le cadavre de Serge

La sacoche que ***Serge*** portait sur lui lors de son décès contient le reste de son butin. Elle est toujours avec le corps mais le corps est en possession des forces de l'ordre (et selon l'heure de la journée à laquelle les **PJ** le cherchent, il se trouve soit dans le mini-bastion [E] près de la porte nord [D] jusqu'en fin d'après-midi, soit il a été rapatrié au ***Bastion*** des ***Chevaliers*** (5) le soir). Que les **PJ** se posent ou non la question de l'appartenance des objets d'un cadavre, il faut savoir que ce problème est des plus épineux. A priori, le butin appartient à ***Serge*** même si ce dernier se l'est malhonnêtement approprié. De fait, étant sa propriété, il revient normalement à son légataire. À moins qu'il ait fait un testament (ce qui n'est pas le cas), les possessions d'un homme d'équipage reviennent normalement à son capitaine. De fait, ***Harry Sing*** est donc, sans le savoir, le propriétaire des objets maudits présents dans la sacoche.

En application des lois issaliennes, les ***Chevaliers du Destin*** demanderont à qui le sait l'identité du mort. Que les **PJ** sachent ou non de quel équipage il provient ou décident simplement de répondre aux questions des ***Chevaliers***, ne changera que le moment où le corps et ses possessions seront rendues à ***Harry Sing***. C'est là où ***Biff le Balafré*** peut jouer la carte des ***Fossoyeurs*** et prétendre venir au nom de l'équipage des ***Fossoyeurs*** de ***Jessie Damné*** récupérer le corps du défunt. Le fait de se le faire remettre de cette façon leur assure de ne pas être touchés par la malédiction, ceci tant qu'ils ne détroussent pas le cadavre. Attention toutefois si les ***Chevaliers*** ont déjà vu les personnages dans la journée, ils auront peut-être des choses à leur demander et pas forcément confiance en eux concernant ***Serge***.

Malédiction bis

Le problème de voler ceux qui ont accaparé le butin de ***Serge*** reporte la malédiction sur les **PJ**. Ramener tout cela à ***Jessie Damné*** ne les en libère pas, attendu que les nouveaux propriétaires légaux de ces objets sont ceux à qui ***Serge*** les a donnés ou échangés lors de ses tractations. Les **PJ** seraient même mal avisés de livrer le butin à ***Jessie Damné***

avant d'avoir compris cela, ***Jessie*** n'acceptant probablement pas que les **PJ** repartent avec les biens pour arranger leurs propres affaires. Du reste, ***Jessie*** ne pourra plus rien pour eux, n'étant pas le propriétaire à qui les **PJ** auront pris ces trésors.

Fin de Contrat

De retour chez ***Damné*** après leur « jeux dangereux », les **PJ** voient leurs affaires avec le ***Seigneur*** closes. ***Jessie Damné*** est plutôt honnête sur ce point et ne cherchera pas à profiter des **PJ** plus qu'il n'a déjà obtenu et les laissera partir en bon terme à moins que les **PJ** ne lui cherchent des noises.

Les suites potentielles de ce scénario sont laissées à votre appréciation. Ce dernier n'a pour but que de faire découvrir les travers de la société *oraorinie* et, par cette situation loufoque, le côté inique et impitoyable des lois *issaliennes*. Il constitue un bon moyen de faire découvrir cette partie d'***Alméra*** à des nouveaux joueurs.

Si vous voulez en savoir plus, je vous invite à vous intéresser au **Kit de Démonstration** de **Les Manuscrits de la Mémoire Morte - Les Trépassés de la Fange** qui vous présente une version un peu plus complète du système (notamment la création de personnages, un système de magie plus ouvert et des compléments d'information sur les mécaniques de jeu), de nombreuses autres informations sur la région et les peuples du ***Gorgebleue*** et quelques autres scénarios sous la forme d'un jeu de rôle complet, accessible tout aussi gratuitement que le présent ouvrage.

Annexes

Voici un petit récapitulatif des **PNJ** et lieux susceptibles d'être rencontrés/visités par les **PJ** durant ce scénario.

Les PNJ.

• **Ameken Sirus** : mentor nécromancien de *Jemma Skyridge* au *Temple d'Aod*.

• **Buck** : gamin des rues qui a mené *Serge* jusqu'à un vendeur de chevaux.

• **Darestrass Lobos** : ancien *Seigneur de la Fange* décédé ayant maudit son trésor pour le protéger des voleurs.

• **Giuseppe** : le gars «près de la porte» du *Jusqu'à plus soif*. En général, il voit passer tout le monde.

• (Le) **Grand Escogriffe** : dirigeant de la société Issalienne élu tous les 8 ans parmi les *Seigneurs de la Fange* à huis clos par les *Seigneurs de la Fange*. Son identité est protégée par un masque de cuir.

• **Grant Jefferson** : vieux professeur de *Nécromagie* originaire de *Nécromonde* et exerçant à la *Tour de Nécromagie* d'*Oraoris*. Il a été le professeur de *Biff le Balafré*.

• (Capitaine) **Harry Sing** : Capitaine du *Mât Chantant*, vassal de *Jessie Damné*.

• (Seigneur) **Jessie Damné** : L'un des 37 *Seigneurs de la Fange* principalement basé à *Oraoris*.

• **Jorge Harrison** : marchand de barque auprès duquel *Serge* a tenté d'acheter une embarcation.

• **Logan Cordebuse** : guichetier de la *Banque Issalienne* à la *Tour des Devises*, contact de *Serge Olphanticar*.

• **Olbo** : chef d'une compagnie de mercenaire ayant déjà été en relation avec *Serge Olphanticar* (qui avait une *Dette* envers lui), *Segmag le Tempétueux* et *Dua Zinat*.

• **Ronsart** : propriétaire et tenancier de la boutique le *Reliquaire* fournissant la *Tour de la Nécromagie* et les plus grands *Nécromages* de *Rôdemort*. Il connaît tout sur tout.

• **Serge Olphanticar** : le porteur initial de la malédiction, aux ordres du *Capitaine Harry Sing* de l'équipage du *Mât Chantant*, voleur du *Seigneur Jessie Damné*

• (Le) **Vieux Gart** : un client «permanent» du *Jusqu'à plus soif*. Il en connaît un rayon sur les fréquentations de l'auberge et ce qui s'y raconte.

• **Werner** : le tenancier de l'auberge *Jusqu'a plus soif*.

Les lieux

• (Le) **Bastion du Destin (5)** : place-forte des *Chevaliers du Destin* à *Oraoris*.

• (La) **Capitainerie (8)** : vaste complexe où l'administration issalienne gère le *Port Civil*.

• (Le) **Grand Donjon (1)** : place forte et palais du *Grand Escogriffe* dans les hauts quartiers d'*Oraoris*.

• **Jusqu'à plus soif [A]** : taverne tenue par *Werner* dont les PJ sont des habitués et où commence leur pénible journée.

• (Le) **Manoir Damné [B]** : grande maison d'habitation de *Jessie Damné* à *Oraoris* où est entreposé son trésor.

• (Le) **Mât Chantant [G]** : navire du *Capitaine Harry Sing* de la flotte du *Seigneur de la Fange Jessie Damné*. *Serge Olphanticar* est membre de son équipage. Le bâtiment est amarré à un pontons du *Port Civil*.

• **Port Civil** ou **Port Issalien** : zone portuaire située dans la partie est de la ville où sont amarrés la plupart des flottes des *Seigneurs de la Fange*.

• **Port du Grand Escogriffe** : petite zone portuaire située au pied du pic rocheux de la haute ville, réservée à l'usage exclusif du *Grand Escogriffe* et de sa flotte.

• **Port Militaire** ou **Port Aodissien** : zone portuaire située dans la partie ouest de la ville, sous le contrôle du *Bastion du Destin*, accueillant principalement les bâtiments des *Chevaliers* et la plupart des embarcations civiles du reste d'*Aodissia*.

• (Le) **Reliquaire (4)** : vaste boutique de curiosités et de composants et ingrédients de *Nécromagie* tenue par *Ronsart* dans les hauts quartiers d'*Oraoris*.

• (Le) **Temple d'Aod (6)** : lieu ou sont instruits les *Prêtres d'Aod* et les *Nécromanciens*, où *Jemma Skyridge* est instructrice.

• (La) **Tour de la Nécromagie (2)** : extension de l'*Académie Nécromonde* des *Îles Sales*, sise à *Oraoris*.

• (La) **Tour des Devises (3)** : établissement de *Rôdemort*, comptoir de la Banque Issalienne, situé dans les hauts quartiers d'*Oraoris*, à côté du *Grand Donjon*.


ORAORIS
Port Militaire
Port du Grand Escogriffe
Port Civil
Gorgebleue
A
B
C
D
E
F
G
1 Grand Donjon
2 Tour de la Nécromagie
3 Tour des Devises
4 Le Reliquaire
5 Bastion du Destin
6 Temple d'Aod
7 Académie d'Otaren
8 Capitainerie

Bienvenue sur Alméra, ce monde à l'histoire oubliée où les Morts marchent et les civilisations s'égarent.

Venez explorer le territoire honni des Seigneurs de la Fange. Sous les eaux et dans la boue de la Rôdemort ou à Oraoris, les Trépassés, prisonniers par des siècles de servitude, s'extraient du marasme nauséabond de leurs maîtres. Souvenirs d'un passé glorieux attisant les convoitises des chasseurs de trésors; hantises des vagabonds maudits par les effroyables pouvoirs perdus de la nécromagie; légendes d'une histoire oubliée véhiculant l'idée de la vie éternelle ou de la mort absolue : tels sont ces mythes déchus qui remplissent de fierté le peuple des Issaliens, ces éternels flibustiers-nécromants. Contraints de s'allier à la pitoyable Fédération Aodissienne pour quémander le pouvoir qui leur permet de détruire ces Morts qui leur échappent, ils s'efforcent de rester eux-mêmes face à la tempête, libres, indomptés et indomptables, dignes et bons vivants, maîtres des flots et de la Rôdemort.

Tenancier ? ! Du rhum et du carnage ! Pour le meilleur et surtout pour le pire !

Dans les Manuscrits de la Mémoire Morte - Les Trépassés de la Fange, vous incarnez un personnage dans le fief particulier des Seigneurs de la Fange. Vous êtes de sang issalien, ou celui d'un peuple voisin, adapté à la fréquentation de cette surprenante culture, où la survie est autant une affaire d'esprit que de muscle. La loi de la Rôdemort est simple mais ses interprétations nombreuses et son application aussi peu homogène que l'administration de son territoire. Au travers d'un système de jeu narratif où le dé décide qui de vous ou du meneur de jeu racontera vos actes héroïques ou vos malencontreuses péripéties, vous vivrez de palpitantes aventures et de tortueux dilemmes.