

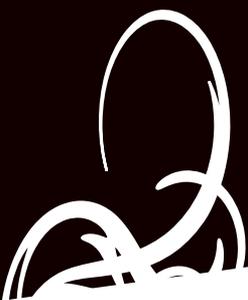
GUIDE DU MAÎTRE

Léo Girardin

Édition 2015



SOMMAIRE



2 CRÉDITS

5 Les Secrets du Maître

6 LE MAÎTRE DES SECRETS

7 COLONISATION DE SARDORÉAN

7 Gaewids, gobelins, orques

8 OBSORANISME

8 Obsora

10 EMPIRE D'AN'INTUR

10 EMPIRE DE LAARAUN

11 Histoire, Géographie, Religion

13 Politique

14 ELFES NOIRS

15 AVENTURES EN SARDORÉAN

16 CAMPAGNES

16 L'Éveil des Justes

18 Complots à Wendawin

20 Guerre de succession

22 PARTIES ISOLÉES

22 Gaewids persécutés

22 Rapines à Qyaëran

23 Grisalle magique

23 IDÉES EN RAB

24 LE TON DE NIL

CRÉDITS

CONCEPTION

Léo Girardin « Elvith Gent »

MISE EN PAGE

Léo Girardin à partir du modèle Scribus élaboré par Olivier Boyaval « Etory » pour Niil — Univers
(Blog du Terd Seglet : <http://terd-seglet.blogspot.fr>)
(<http://etory.deviantart.com/>)

ILLUSTRATIONS

- ~ Couverture : peinture de Caspar David Friedrich (*Temple de Junon à Agrigente*) (1828–1830) ;
- ~ Bannières et boucliers : Olivier Boyaval d'après les blasons de Léo Girardin et les meubles de Wikimedia (projet blasons) ;
- ~ Décorations de page : OpenClipArt.org Swirl 1, 2 et 3 (sur toutes les pages) ;
- ~ Page 5 : peinture de Franck Dicksee (*Victory, A Knight Being Crowned With A Laurel-Wreath*) ;
- ~ Page 15 : peinture de Franck Dicksee (*Chivalry*) ;
- ~ Logo Niil par Olivier Boyaval (clipart d'Emilie Rollandin et de Johnny Automatique disponibles sur openclipart.org).

REMERCIEMENTS

Tout d'abord, comme il est évidemment de mise, je remercie de nouveau Olivier « Etory » pour l'incroyable boulot qu'il a abattu sur Niil – Univers. Le nouveau souffle que connaissent la gamme et ma motivation pour la développer tient précisément de l'achèvement de l'atlas. C'est aussi grâce aux interminables heures qu'il a passées à dompter le logiciel Scribus que je peux aujourd'hui présenter cette belle nouvelle mouture du Guide du Maître en minimisant mes propres efforts d'éditeur (flemmard que je suis).

Quant au contenu de ce guide, il est pour l'essentiel dû aux membres du Scriptorium, qui ont su me motiver pour enfin écrire des scénarios pour Niil (succincts et laissant la part belle à l'intégration des PJ et à l'improvisation du MJ, c'est-à-dire conformes à mes propres habitudes de MJ). Aegis, tu ne le sais pas mais c'est toi qui m'a poussé à diviser le texte original en deux.

Je remercie aussi bien entendu tous ceux qui se sont procurés Niil – Univers, que ça soit en version papier ou en pdf (et si c'est en pdf, qu'ils l'aient payé ou non !). C'est parce que des gens apprécient et peut-être même utilisent mon univers pour leurs parties que tout ceci a du sens. Il me semble particulièrement de mise de remercier les MJ qui ont adopté Niil. Ce guide leur est dédié.

Sans oublier par ailleurs les MJ dont j'ai croisé la route et qui m'ont influencé : Pat, Poulpe, Zaza, c'est notamment à vous que je pense. Les MJ que j'ai formés, aussi : Pierre, Siran, Nathan.

Pour terminer, une petite pensée pour tous les autres MJ de cette Terre malheureusement si banale. Nous sommes des rêveurs, des arpenteurs de mondes inconnus et merveilleux et surtout des scénaristes et des amis fidèles.

Léo Girardin

AVERTISSEMENT

L'univers décrit ci-après relève de la fiction et toute ressemblance avec des personnes réelles serait purement fortuite. Qui plus est, les opinions des personnages (notamment des nouvelles d'ambiance) ne sauraient refléter les pensées de l'auteur ; les habitants de Niil vivent dans une autre époque, sur un autre monde, qui ne pourraient guère être comparés qu'avec notre Moyen Âge. Des problématiques comme celle de la peine de mort, de la monarchie ou de l'obscurantisme religieux doivent donc être abordées avec un état d'esprit différent sur Niil et sur la Terre du XXIème siècle.

AUTRES LICENCES

Les polices utilisées sont libres de droit : ADF Oldania, ADF Ornaments, Liberation, Quadrata Preciosa Extended.

Les meubles des blasons sont tirés du projet Wikimedia et sont tous distribués sous licence libre. Le détail de ces licences n'est pas donné ici mais est facilement accessible sur le site de la fondation. Pour plus d'informations, contactez l'auteur : elvith@niil.fr

Licence de Niil – Guide du Maître

Le texte de cet ouvrage est publié sous licence CC-BY-SA. Vous pouvez le récupérer gratuitement sur le site officiel de Niil : www.niil.fr

Vous êtes libre de :

- **partager** — reproduire, distribuer et communiquer l'œuvre
- **remixer** — adapter l'œuvre
- d'utiliser cette œuvre à des fins commerciales

Selon les conditions suivantes :

Attribution — Vous devez attribuer l'œuvre de la manière indiquée par l'auteur de l'œuvre ou le titulaire des droits (mais pas d'une manière qui suggérerait qu'ils vous approuvent, vous ou votre utilisation de l'œuvre).

Partage dans les Mêmes Conditions — Si vous modifiez, transformez ou adaptez cette œuvre, vous n'avez le droit de distribuer votre création que sous une licence identique ou similaire à celle-ci.

Comprenant bien que :

Renonciation — N'importe laquelle des conditions ci-dessus peut être levée si vous avez l'autorisation du titulaire de droits.

Domaine Public — Là où l'œuvre ou un quelconque de ses éléments est dans le domaine public selon le droit applicable, ce statut n'est en aucune façon affecté par la licence.

Autres droits — Les droits suivants ne sont en aucune manière affectés par la licence :

- Vos prérogatives issues des exceptions et limitations aux droits exclusifs ou fair use;
- Les droits moraux de l'auteur;
- Droits qu'autrui peut avoir soit sur l'œuvre elle-même soit sur la façon dont elle est utilisée, comme le droit à l'image ou les droits à la vie privée.

Remarque — A chaque réutilisation ou distribution de cette œuvre, vous devez faire apparaître clairement au public la licence selon laquelle elle est mise à disposition. La meilleure manière de l'indiquer est un lien vers cette page web :

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed.fr>

Cela fait désormais plus d'un siècle et demi que la Province de Sardoréan a évité le désastre. Jusque-là, menacés par les légions du sombre Empire de Laaraun, œuvre terrifiante d'un prince démon dont on n'ose prononcer le nom, les Sardoréans se sont retrouvés soudainement séparés du reste de Niil par les infranchissables Récifs de Gorton. Protégés mais par la même occasion livrés à eux-mêmes, ils n'ont pas su rester unis et leur territoire s'est fragmenté en de nombreuses seigneuries.

De leur côté, les fées tentent péniblement de survivre depuis l'effondrement du Voile et l'affaiblissement de la magie. Certaines se rallient aux humains, comme les nains, d'autres au contraire se dressent contre eux, tels les orques, les gobelins ou les terribles elfes noirs, d'autres encore préfèrent l'isolement, à l'image des dragons et des géants partis sur le haut Plateau d'fzgarh ou des elfes et des gnomes cloîtrés dans leurs forêts.

Pourtant, la plus grande crainte des Sardoréans n'est pas la féerie. C'est le troisième monde, l'Enfer, qui occupe les esprits. En effet, l'antique Grande Prophétie, connue de tous, prédisait que les Démons viendraient quatre fois ravager Niil. Ils doivent donc encore frapper une fois...





LES SECRETS DU MAÎTRE

« Qui sait ce que nous cachent les beaux discours des rois et des prêtres ? »
Un sceptique condamné pour ses propos à l'écartèlement.

LE MAITRE DES SECRETS

De quoi parle-t-on dans un Guide du Maître ? D'abord, Maître de quoi ? du Jeu ? du Donjon ? Ne dit-on pas plutôt Conteur, ou Meneur de Jeu ? Ce document ne propose pas de réponse à ces éternelles et passionnantes questions, mais apporte par contre un regard inédit sur Niil dont bénéficiera sûrement tout personne qui anime une partie de jeu de rôle prenant place dans cet univers (allez, disons MJ pour la suite).

S'il est évident qu'un Guide du Maître doit contenir des suggestions d'aventures et de campagnes, voire des scénarios entiers, le premier chapitre de ce guide s'intéresse à autre chose. Tout au long de votre lecture de Niil – Univers, vous avez dû remarquer des zones d'ombre, des imprécisions, peut-être même des contradictions. Ceci parce qu'il ne s'agissait pas de vous révéler des vérités absolues sur Niil, mais plutôt de vous le présenter tels que ses habitants le voient, le connaissent et le comprennent. Les humains savent très peu de choses des elfes mais à l'inverse la xénophobie des elfes déforme leur perception des autres races.

Remarquez qu'on ne vous a jamais donné le point de vue d'un Gaewid ou d'un orque. Encore moins celui d'un Laaran ou d'un Nielerim. Et même tout cela ne vous dirait rien des choses vraiment cachées, sur lesquelles personne ne sait rien, ou en tout cas suffisamment ignorées pour que les apprendre soit un défi en soi (une aventure). Le monde est-il vraiment plat ? Le Patriarche de Platine et son Capitaine se sont-ils vraiment disputés ?

Ce chapitre vous montre l'envers du décor. Ce que les PJ ne savent pas, à moins qu'ils aient une origine vraiment particulière. Vous pouvez révéler certaines de ces informations à vos joueurs s'il paraît naturel que leurs personnages soient au courant, par exemple si vous leur proposez une campagne atypique où ils sont invités à jouer une troupe de gobelins. Mais dans la plupart des cas, quand vos PJ auront besoin de ces savoirs, il faudra qu'ils suent un peu pour les obtenir.

À la vérité, ce chapitre n'explique pas tout. Non, vous ne saurez pas si Niil est plat ou sphérique. Quand une question sur l'univers n'a que très peu de chances de se poser concrètement pendant une partie, elle n'est pas traitée ici. Évidemment : comment traiter en un nombre de pages fini un univers infini ? Les secrets que ce chapitre révèlent sont ceux qui s'imposeront tôt ou tard dans une de vos parties et pour lesquels il est préférable que le MJ sache ce que les concepteurs avaient en tête au moment d'écrire cela. Sur certaines questions, toutes les possibilités sont envisageables, il n'était pas nécessaire de fixer une réponse à l'avance : c'est typiquement le cas de la forme de Niil ou encore de l'existence des dieux. Sur d'autres, tels que

l'allure monstrueuse des orques ou l'absence de civilisation chez les Gaewids, une vérité plus complexe se cache bien en filigrane et doit être connue du MJ pour qu'il mesure bien ce qu'est Niil et ce que sont les enjeux des campagnes sur Niil.

Considérez donc ce chapitre comme un moyen de synchroniser les MJ qui utilisent Niil, de les fédérer autour d'un univers défini plus universellement, plus objectivement. Considérez aussi ce chapitre, après tout, comme une source d'inspiration pour vos scénarios. Niil est un monde sombre, fait de complots, de sectes, de luttes de pouvoir, de savoirs oubliés. À bien des égards, l'essence de Niil, son potentiel scénaristique profond, c'est le secret.

Bien entendu, le MJ a toujours le dernier mot, y compris face au livre de règles. Si les révélations qui sont proposées dans les pages suivantes ne vous plaisent pas, oubliez-les et préférez les vôtres. Mais sachez que c'est autour de ces zones d'ombre que Niil a été conçu et que changer les vérités autour de ces zones d'ombre risque d'avoir des conséquences lourdes et parfois imprévues voire paradoxales. Réfléchissez bien avant de vous lancer dans des greffes un peu au hasard...

Considérez aussi ce chapitre comme une extension de votre liberté de MJ imaginaire : en effet, tout ce qui n'est pas traité ici est laissé à votre discrétion. Tout ! Avec le Guide du Maître, vous avez désormais toutes les cartes en main pour faire évoluer Niil comme vous le désirez, sans plus vous retenir de peur d'enfreindre le « canon ».

Ce chapitre va faire de vous le Maître des Secrets... et même Néréos n'aura alors plus de secret pour vous !



COLONISATION DE SARDORÉAN

Les grimoires d'histoire sardoréans expliquent comment, lors de la colonisation de la Province qui se voulait au départ pacifique, les païens présents ont refusé la civilisation et s'en sont pris aux nouveaux venus, déclenchant ainsi une terrible guerre qu'ils ont perdu. Comme le dit le proverbe, l'histoire est écrite par les vainqueurs.

En réalité, partout où ils se sont installés, les colons d'An'Intur ont massacré les habitants d'origine afin de régner sans partage. De véritables génocides ont été commis, comme celui des kobolds en Sardoréan par exemple. En effet, les colons ne supportaient pas l'idée qu'à côté de leur culture en subsistent d'autres. Le seul choix qu'ils laissaient aux peuples envahis étaient donc l'assimilation ou la destruction.

Les païens de Sardoréan refusèrent d'abandonner leurs anciennes croyances, leurs anciennes coutumes. Ainsi, ils furent impitoyablement pourchassés et exterminés jusqu'à ce qu'ils parviennent à se cacher dans les régions les plus hostiles : hautes montagnes, forêts denses...

C'est pourquoi ces peuples, qui n'ont commis d'autre crime qu'exister et réclamer une place sur Niil, conservent une profonde haine envers les Sardoréans. Leurs ancêtres sont responsables de leur décadence et de la pénibilité de leur survie et cette dette ne peut être effacée que par le sang.

GAEWIDS

Les humains natifs de la Province, présents en ces lieux depuis l'aube des temps selon eux, n'étaient pas le peuple assoiffé de sang qu'on décrit aux enfants. Au contraire, ils étaient d'honorables guerriers fidèles aux traditions druidiques. Les guerres de clans ou avec les orques étaient plus des distractions que de véritables massacres. Mais désormais, c'est bel et bien de sang qu'ils rêvent. Le sang des meurtriers de leurs ancêtres, le sang de ceux qui les ont contraints à la misère. La réunion des deux ethnies humaines de la Province n'est pas pour tout de suite.

Ils sont généralement propres, même s'il est vrai qu'ils n'hésitent pas à se recouvrir de boue et de mousse quand ils chassent. Les viols qui sont parfois bel et bien commis lors des raids sont vivement condamnés par les druides, qui s'efforcent de maintenir leur peuple fatigué et traumatisé aussi loin que possible de la vraie barbarie.

Bien que les Sardoréans puissent avoir tendance à les oublier, des femmes Gaewids existent. Comme leurs maris

et leurs frères, elles ont souvent une stature imposante, ont la peau pâle et des cheveux roux ou blonds. Elles craignent pour les hommes quand ils partent guerroyer avec les colons et éduquent leurs enfants avec l'espoir qu'eux connaîtront peut-être la paix et la prospérité.

GOBELINS

Les gobelins formaient à l'origine une race comme les autres, fière et civilisée, adhérant à une religion animiste dérivée du druidisme. Très durement frappés par les colons et face à l'impossibilité de les pratiquer, ils ont oublié l'essentiel de l'agriculture et de l'élevage et ont dû se tourner, bien malgré eux, vers un mode de vie pillard et charognard. Leur religion a également disparu et ils ne croient plus qu'en eux-mêmes.

S'il est vrai que les gobelins font aujourd'hui peur à voir, c'est donc surtout parce que les Sardoréans les ont amenés au bord de l'extinction. Ils ont effectivement l'apparence que leur prêtent les contes populaires sardoréans, et qui dégoûte même les orques ou les Gaewids, et certains individus particulièrement désespérés ou affamés peuvent effectivement commettre occasionnellement des crimes répugnants. Les gobelins sont les clochards et les coupe-gorges de la Féerie, perdus dans un monde hostile et sans véritable espoir de renaissance culturelle. Un roi goblin un peu moins ignare que ses congénères pourrait toutefois prendre conscience de ces injustices et tenter d'unir des tribus afin de réellement partir en guerre contre les Sardoréans.

Les gobelours, qui sont un peu les cousins simplets, gigantesques et brutaux des gobelins, seraient de précieux alliés dans une telle entreprise, mais c'est une alliance difficile à concrétiser : tels de véritables ours, les gobelours sont solitaires, peureux, et n'ont tout simplement aucune vie sociale au-delà des périodes de reproduction (même les petits sont abandonnés dans la nature sauvage très tôt). À ce titre, ils se sentent d'ailleurs pour la plupart plus proches des animaux sauvages que des gobelins.

ORQUES

Là où les gobelins ont tout perdu, les orques ont su se préserver grâce à leur brutalité naturelle. La persécution déclencha chez eux un sentiment de honte qui se transforma rapidement en désir amer de vengeance. Leurs raids sanguinaires n'ont toujours pas cessé et leur valent une réputation très belliqueuse. Il est vrai qu'une hache à la main, ils ont tendance à sombrer dans un barbarisme vengeur. Pourtant, leurs druides n'ont aucune sagesse à envier à leurs frères humains.

Là où les contes des colons décrivent physiquement plutôt fidèlement les Gaewids et les gobelins, le portrait qui est fait des orques est largement exagéré. Ils sont à peine plus grands que les Sardoréans et restent pour la plupart plus petits que les Gaewids. Les couleurs de peau varient effectivement selon les tribus et ils ont effectivement des canines surprenantes, mais aucun d'entre eux n'a de cornes, de griffes acérées, d'écailles ou encore d'ailes de chauve-souris... Les orques ne sont pas plus démoniaques que les humains.

À vrai dire, à bien des égards, les orques sont les Fées les plus proches des humains : leur modèle social est très proche de celui des Gaewids, ils vivent sur les mêmes territoires et ont à peu près la même espérance de vie. Ils ont des femelles et se reproduisent sexuellement. Seuls les druides connaissent un peu la magie et les autres la redoutent. C'est certainement à cause de toutes ces similarités que les histoires des deux races sont à ce point intriquées. Mais c'est certainement aussi parce que cette ressemblance les effraye que les Sardoréans dépeignent dans leurs contes pour enfants les orques comme des monstres inhumains. Quoi qu'il en soit, les orques ne mangent pas leurs enfants, ne violent pas leurs sœurs et n'ont rien de pyromanes compulsifs. Il est vrai qu'ils pratiquent l'esclavage et la torture... mais nombre d'humains les pratiquent encore également. Quant aux viols, ce que les contes humains ne disent jamais, c'est qu'il y a bel et bien eu des cas de femelles orques violées par des guerriers humains.

OBSORANISME

Il semble que partout où les prêcheurs du Saint Panthéon se soient rendus, ils aient amené avec eux le culte interdit d'Obsora. Les colons d'An'Intur avaient donc parmi leurs rangs quelques adorateurs secrets de la Triste Dame qui auraient par la suite implanté le culte dans la Province de Sardoréan. Et celui-ci existe toujours, plusieurs siècles après.

Il est difficile de dire quelle religion est antérieure à l'autre, mais ce qui est sûr, c'est que Obsora a toujours été présentée comme l'alternative au saint-panthéonisme et plus particulièrement au dogme d'Astrani. Les fidèles de la Reine des Morts et des Vivants ont toujours su se cacher au milieu de leurs ennemis et mener des vies en apparence normale. Beaucoup vivent dans les grandes villes, qui préservent plus facilement l'anonymat que les petits hameaux. Ils ne se retrouvent que très occasionnellement, pour célébrer ensemble un important rite du culte dans une cave ou au fin fond d'une forêt. Il existe par ailleurs quelques familles adeptes d'Obsora depuis plusieurs générations.

Les adeptes du Saint Panthéon parlent peu d'Obsora, espérant qu'ainsi elle finira par tomber dans l'oubli. Toutefois, elle figure selon eux parmi les plus dangereux seigneurs démons d'Opuhr. Quand un obsoraniste est

capturé, il est inéluctablement brûlé vif pour hérésie.

Le recrutement est donc une tâche nécessaire mais particulièrement dangereuse. En général, quand ils repèrent une personne susceptible de les rejoindre, les fidèles d'Obsora se présentent comme un groupe de réflexion. Ils ne dévoilent la véritable nature de ce groupe qu'une fois qu'ils sont persuadés que le nouveau venu ne va pas les trahir.

OBSORA

Reine des Morts et des Vivants, Maîtresse des Âmes, Mélancolie, Triste Dame, Celle qui insuffle la Vie et la reprend

Symbole :

un cercle noir entourant un cœur de nuages

Attributions :

vie, mort

Adorateurs :

nécromanciens, morts-vivants intelligents, déçus du saint-panthéonisme

Arme de prédilection :

faux

Obsora règne sur le monde des vivants et sur le royaume des morts. Chargée de donner à la chair le souffle de vie puis de le reprendre l'heure venue, elle accomplit sa tâche sans faillir. Ses adorateurs la représentent comme une grande femme au teint pâle et dont le corps est couvert par une fumée noire qui prend la forme d'une robe. Triste et résignée, elle est toujours accompagnée de sa grande faux magique qui lui permet de passer d'un monde à l'autre.

DOGME

La vie et la mort sont intrinsèquement liées, il ne faut pas chercher à dissocier l'une de l'autre. Tout ce qui vit meurt et tout ce qui meurt vit. Il ne faut pas craindre ce qui touche à la mort mais au contraire l'accepter et essayer de le comprendre. Seuls ceux qui abordent sereinement la mort apprécient pleinement leur vie. La vie et la mort sont une affaire d'âme, le corps n'est qu'un moyen de l'âme. Celui qui croit pouvoir donner la vie et la mort se fourvoie. L'être vivant n'enfante pas et ne tue pas, il crée et détruit des corps. La décision finale ne lui appartient pas. Le monde des corps est trompeur, le monde des âmes est vrai. La nuit, les corps disparaissent et les âmes se révèlent. La nuit est une bénédiction pour ceux qui veulent voir l'existence telle qu'elle est. Ceux qui craignent la nuit ne craignent rien d'autre que la pure vérité.

AVANTAGES DES FIDÈLES

Les adeptes du dogme d'Obsora craignent en général peu la mort, ce qui fait d'eux des adversaires redoutables.

Les prêtres de la Maîtresse des Âmes soulagent leurs fidèles lors des accouchements, des morts douloureuses et des deuils.

Une fois par mois, les fidèles se réunissent et, encadrés par les clercs, discutent de leurs peines et de leurs doutes qu'ils apprennent à accepter.

SYMBOLES DU CULCE

Les crânes, réceptacles physiques de la pensée, symbolisent la dualité entre le corps et l'âme, c'est-à-dire le fondement du dogme. Les prêtres les collectionnent souvent.

L'encre noire est un liquide sacré. Les fidèles s'en arrosent souvent pendant les rituels. Celle-ci est sensée permettre l'expiation des péchés.

La déesse est parfois représentée entourée d'une meute de loups, prédateurs nocturnes et redoutables.

TABOUS RELIGIEUX

Bien qu'ils ne l'imposent pas à leurs disciples, les serviteurs d'Obsora n'emploient jamais les verbes qui laissent sous-entendre un contrôle sur la vie et la mort, comme « enfanter » et « tuer ». Ils préfèrent parler de « création » et de « destruction », termes qui illustrent bien le fait que les vivants ne peuvent influencer que le bas monde matériel.

Adolin et Edilindra, les phénix célestes, sont les traîtres qui permettent le mensonge du corps. Ils ne doivent être ni évoqués ni regardés.

Autant la mort ne doit pas effrayer, autant le suicide est profondément tabou. En effet, le suicidaire pêche non seulement en cédant à sa tristesse, mais surtout en croyant décider de sa mort. Les corps des suicidés sont abandonnés dans la nature, quand ils ne sont pas utilisés pour créer des morts-vivants.

Enfin, s'attaquer à une âme par le biais de sorts revient à défier la déesse et est passible de décapitation.

CLERGÉ

L'église païenne d'Obsora est très marginale, dissimulée au cœur des grandes villes saint-panthéonistes. Elle se nourrit des échecs des prêtres du Saint Panthéon, même si ses nouveaux membres suffisent à peine à remplacer les morts. Pourtant, elle survit ainsi depuis des siècles et se développe

très lentement mais sûrement. De par ce caractère clandestin, il est difficile d'évaluer le nombre de fidèles d'Obsora en Sardoréan. Les saint-panthéonistes les plus pessimistes avancent en général le chiffre d'un obsoraniste pour mille habitants dans les plus grandes cités.

Les prêtres travaillent durant la journée mais consacrent l'essentiel de leur soirée à des dévotions. Pendant leur temps libre, ils étudient et conseillent leurs disciples. Ils prient au moins une heure à minuit, toujours vers le sol qui les sépare du royaume des morts.

Les serviteurs d'Obsora, bien souvent isolés de leurs semblables, ne sont soumis à aucune hiérarchie. Quand deux clercs se rencontrent, c'est en général pour discuter de leurs manières de diriger le culte, et non pas pour se donner des ordres. L'expérience de leurs aînés est appréciée des plus jeunes, mais là encore c'est plus du respect que de l'obéissance.

Le clergé d'Obsora est théoriquement responsable des accouchements, de l'éducation spirituelle, des exécutions et des enterrements. En pratique, les prêtres accomplissent ces devoirs dans la mesure du possible. Ils prônent l'apathie volontaire, le courage face à la mort et la haine du Saint Panthéon et de ses adorateurs.

Quand ils savent lancer les sorts adéquats, ils s'aident de serviteurs morts-vivants. En effet, ceux-ci ne sont pas considérés comme maléfiques par le culte. Liches, vampires et autres morts-vivants intelligents ne sont rien d'autres que des ressuscités, puisque le corps n'a pas d'importance et qu'ils sont revenus de leur plein gré. Quant aux zombis et aux squelettes, ce ne sont que des corps animés par magie, donc de purs outils.

Les clercs portent lors des rituels une robe totalement noire et un masque gris n'affichant aucune émotion. Ceux qui savent se battre manient de redoutables faux et portent parfois des armures. Ils gardent toujours une main de libre car c'est souvent à l'aide de sorts exploitant l'énergie négative qu'ils finissent par terrasser leurs ennemis.

Bien entendu, les adorateurs d'Obsora sont impitoyablement pourchassés par les prêtres du Saint Panthéon et par les chevaliers du Bien suprême. Les rares obsoranistes qui vivent à la campagne sont également ennemis des druides, qui ne tolèrent pas l'utilisation de morts-vivants. Enfin, ce que les obsoranistes de Sardoréan ont entendu à propos du sort réservé à leurs semblables en Laaraun fait qu'ils sont aussi contents des Récifs de Gorton que tout le monde.

TEMPLES

Les sanctuaires d'Obsora sont en général situés dans des caves ou des arrières-boutiques. On y trouve un autel, quelques livres, une dague sacrificielle et un tapis noir sur lequel le prêtre prie la nuit. Des crânes sont fréquemment posés dans des alcôves. Les fenêtres sont en général condamnées de manière à plonger le sanctuaire dans l'obscurité la plus complète possible. Ceux qui en sont capables lancent même un sort de ténèbres avant de réaliser leurs libations rituelles.

L'absence totale de lumière dans les lieux dédiés à Obsora semble faire de certains d'entre eux des portails vers des parcelles de Féerie. Ce qu'on peut trouver de l'autre côté varie, mais est toujours plongé dans une obscurité totale. Il n'est pas rare que les prêtres qui possèdent un tel sanctuaire les dotent de mécanismes complexes leur permettant de rétablir lentement la lumière dans la chapelle si jamais ils doivent fuir, empêchant ainsi leurs ennemis de les poursuivre dans la Féerie.

EMPIRE D'AN'INTUR

Comme les Sardoréans le redoutent souvent, le continent a été complètement ravagé par l'invasion des Démons en Laaraun. L'Empire d'An'Intur s'est longtemps courageusement défendu mais a fini par céder.

EMPIRE DE LAARAUN

Tout comme les barbares de Sardoréan, les Tturnys et les hobgobelins sont avant tout des victimes de la colonisation sanguinaire du monde par l'Empire d'An'Intur.

Le premier Empereur laaran, que l'histoire sardoréane dépeint comme un sorcier fou, n'était en réalité qu'un prêtre du roi des dieux, Raunor, suffisamment malin pour réunir autour de lui les persécutés et lancer une puissante contre-attaque. Son dieu n'était à l'époque que le maître d'un panthéon profondément affaibli par les colons et il réclamait vengeance.

Il est par contre vrai que par la suite, des Démons ont été amenés sur Niil par les Laarans. Le sortilège aurait pu bien se dérouler et les monstres rester sous le contrôle des invocateurs, mais ce ne fut malheureusement pas le cas. Les prêtres de Raunor et le tout nouvel Empereur qui présidait à l'incantation furent victimes de possessions démoniaques et, ce faisant, les seigneurs de l'enfer acquirent un Empire situé directement sur Niil grâce auquel ils allaient pouvoir répandre le Mal.

Ce que les Sardoréans ont largement tendance à omettre, c'est qu'il n'y a probablement même pas assez de démons pour contrôler toute l'armée laarane. Autrement dit, si la tête de l'Empire est bel et bien intrinsèquement maléfique, le reste de son corps n'est lui que la victime d'une tyrannie dont un des principaux outils reste la propagande. Quand les Laarans marchaient sur Sardoréan, leur intention n'était pas de mettre la Province à feu et à sang, mais plutôt d'y apporter la lumière de leur saint Empereur.

Pour que les Démons amenés sur Niil n'effrayent pas les sujets de l'Empire, on leur raconte tout d'abord que ceux-ci sont envoyés par le bienveillant Raunor avec pour unique but de terroriser ses ennemis. En aucun cas ils ne sont ici pour causer du tort aux loyaux et fidèles Laarans. Ensuite, les sorts qui permettent aux prêtres Chqaër Deî Dwani d'invoquer ces monstres sont sûrs et permettent un contrôle total sur l'esprit du démon ; autrement dit, ceux-ci n'auraient aucune volonté propre, ce qui est un copieux mensonge d'État. En réalité, les princes démons qui contrôlent l'Empereur et ses amis visent à envoyer toutes leurs troupes sur Niil pour se débarrasser des gênants Tturnys et hobgobelins puis répandre l'apocalypse sur la planète entière. Mais ce plan est difficile et long à exécuter avec seulement une poignée de lanceurs de sorts capables d'invoquer des Démons.

Les Récifs sont un véritable obstacle pour le gros des troupes laaranes et les princes démons ne connaissent pas de contre-sort. Qui plus est, les Sardoréans sont peut-être protégés des Laarans, mais l'inverse est également vrai. Par conséquent, l'Empire a délaissé Sardoréan assez vite et se concentre désormais sur d'autres problèmes.

Depuis plusieurs décennies maintenant, l'Empereur de Laaraun règne par contre en maître absolu sur toutes les terres de Niil que son armée peut matériellement envahir. Il se pourrait qu'il y ait d'autres bastions inviolables comparables à Sardoréan ; cette décision est laissée à la discrétion du MJ. Sans une situation aussi extraordinaire que celle de Sardoréan, en tout cas, même les puissants clans elfiques n'ont pas l'ombre d'une chance : ils avaient déjà eu beaucoup de mal à arrêter les Démons des Nielerims alors qu'ils avaient accès à toute leur magie, que leur civilisation était à son apogée. La chute du Voile est en vérité une bénédiction pour les Démons de Laaraun, que même l'Ureilim ne peut plus arrêter.

Capitale :

Laarneï

Population :

400 000 000 (humains 75%, hobgobelins 24%, autres races 1%)

Gouvernement :

dictature théocratique dirigée par Son Immensité l'Empereur de Laaraun

Religion :

Raunor

Importations :

pays autonome

Exportations :

pays autonome

Monnaie :

écu laaran (10 sa), denier laaran (1 sa), sou laaran (0,1 sa)

L'Empire de Laaraun est encore très mystérieux et méconnu pour les gens de Sardoréan. Ce qui est sûr, c'est que sa puissance est considérable à côté de celle de la Province et que la création des Récifs reste un miracle.

HISTOIRE

L'histoire récente de l'Empire de Laaraun est très rapidement résumée : après leurs grandes campagnes militaires qui ont fait d'eux les maîtres du monde, les Laarans ont consolidé leur Empire dans un calme apathique et morbide. Sans ennemi encore en vie, sans plus rien à envahir ou personne à réduire en esclavage, l'Empire est tout simplement victorieux et savoure sa victoire. Les Empereurs se succèdent, les villes se construisent et se détruisent, les sujets naissent et meurent, mais globalement, rien ne se passe. L'apocalypse est terminée et le continent est désormais plongé dans une éternelle dictature que rien ne semble pouvoir perturber.

GÉOGRAPHIE

L'Empire de Laaraun s'étend sur toutes les terres qui lui sont connues et accessibles. Les bastions préservés tels que Sardoréan sont systématiquement effacés de la carte par la propagande impériale.

Le climat et la topographie varient évidemment beaucoup d'un bout à l'autre de l'Empire démoniaque. Toutefois, le simple fait que des hordes de Démons aient arpentés toutes ces terres les a profondément déformées. Le ciel est en permanence orange, l'atmosphère est sulfureuse, l'eau des rivières et des mers n'est souvent plus potable (seuls les prêtres, assistés par les Démons, savent la purifier) et les bêtes sauvages deviennent enragées ou au contraire meurent sans raison.

En d'autres termes, si Sardoréan ressemble au premier coup d'œil à un univers médiéval fantastique classique, Laaraun est un monde post-apocalyptique dans lequel il ne fait pas bon vivre.

LAARNEÏ

Cœur de l'Empire.

Laarneï est la capitale de l'Empire. Cette vaste métropole, environ deux fois plus grande qu'Oréin, est située à plusieurs semaines de voyage des Récifs de Gorton, au sommet d'une terrifiante falaise surplombant une mer capricieuse.

Avant l'avènement de Laaraun, on ne trouvait à cet emplacement qu'un petit village barbare. C'est de cet endroit qu'était originaire le sorcier qui allait devenir le premier chef suprême de l'Empire. Celui-ci désigna l'endroit comme origine du culte de Raunor et donc comme capitale naturelle. Le village fut rasé et une nouvelle cité fut construite par des esclaves. Les Démons y ajoutèrent une touche de magie noire afin d'améliorer ses défenses : des ronces poussèrent sur le château pour empêcher l'escalade de ses murs, l'eau des douves se changea en acide... Au sein de la forteresse, les salles de réunion de l'état-major furent dotées de murs en plomb afin d'empêcher tout espionnage magique.

Deux cent mètres plus bas, la mer se jette avec fureur contre le granit. L'approche en bateau est réputée impossible et deux embarcadères, respectivement situés à l'est et à l'ouest de Laarneï, permettent aux marins de jeter l'ancre pour finir la route sur la terre ferme. Une troisième route part de la capitale en direction du nord de l'Empire.

Bien que l'Empereur réside théoriquement à Laarneï, il semble qu'il passe le plus clair de son temps dans une forteresse secrète dans les montagnes. Ce qui s'y dit reste un mystère...

RELIGION : RAUNOR

Dieu-Roi, Père de tous les Rois, Haut-Monarque, Maître du Panthéon

Symbole :

un blason noir avec deux sceptres, le tout coloré de vert et de violet

Attributions :

royauté, noblesse, puissance

Adorateurs :

Laarans (humains, hobgobelins)

Arme de prédilection :

lance d'arçon

Les Laarans présentent Raunor comme le dieu des dieux, celui qui apporte la sécurité et le pouvoir. Il est le créateur de l'univers. On le représente soit comme un beau noble blond au regard vif soit comme un immense roi hobgobelin

écrasant les infidèles avec son sceptre. Enfin, d'innombrables sujets dévoués sont souvent représentés à sa suite. Le clergé de Raunor vise à prendre le pouvoir sur tout Niil et à y faire régner l'Empereur, car celui-ci est en fait le seul vrai Roi, le seul qui se soumette au dieu.

DOGME

Inclinez-vous devant votre seigneur, Raunor le Dieu-Roi ! Le voici venu, magnifique et glorieux, régner sur le monde et exercer sa sage autorité. Obéissez à ses divins fils, les Rois de Niil et d'ailleurs, et protégez leur autorité qui assure la Loi, l'Ordre et la Justice. Guerroyez contre les faux Rois qui refusent l'autorité de leur Père. Soutenez les églises qui reconnaissent le divin pouvoir du Haut-Monarque. Partez en croisade contre celles qui prétendent que leur dieu ne lui est pas soumis. Le Maître du Panthéon gouverne les dieux avec sagesse et courage. Sachez vous gouverner de la sorte. Ayez en toutes circonstances une attitude noble et digne qui fasse la fierté de votre seigneur.

AVANTAGES DES FIDÈLES

Les prêtres Laarans offrent aux sujets de l'Empire l'opportunité de participer à leur lutte contre les faux Rois et leur assurent que leur dieu saura les récompenser dans l'après-vie.

En échange d'une dévotion sans faille, les prêtres absolvent leurs fidèles et baptisent leurs enfants. Les nobles impériaux peuvent se faire soigner gratuitement.

Enfin, les prêtres et les paladins peuvent intervenir dans les procès et les litiges au nom de l'Empereur et de Raunor et leur décision est indiscutable.

SYMBOLES DU CULTE

Le sceptre et la couronne de l'Empereur sont les attributs qui montrent son ascendance divine.

Son simple visage est d'ailleurs un symbole protecteur et de nombreux Laarans embrassent une pièce de monnaie à son effigie avant les batailles.

Le violet et le vert sont les couleurs de Raunor. L'émeraude et l'améthyste sont des gemmes sacrées.

TABOUS RELIGIEUX

La religion laarane est très sexiste. La femme doit être soumise à l'homme et servir sans discuter.

La consommation d'alcool est interdite car mène à la décadence.

Le platine, métal de Borarus qui ose se dresser contre le Haut-Monarque et sacrer des rois sans son aval, est interdit

d'utilisation dans tout l'Empire.

CLERGÉ

Raunor était auparavant le roi d'un panthéon vénéré loin à l'est de Sardoréan par les hobgobelins mais aussi les humains. Victimes des envahisseurs saint-panthéonistes, les différentes églises durent se cacher pendant des années. Finalement, elles s'unirent sous la bannière du Dieu-Roi, prirent le pouvoir et fondèrent l'Empire de Laaraun. C'est animés d'un profond besoin de vengeance qu'ils envahirent les pays voisins et imposèrent leur culte.

Les prêtres de Raunor, les Chqaër Deï Dwani, ce qui signifie en laaran Élus du Dieu, agissent pour le compte de l'Empereur et de Raunor. Ils prient face contre terre, celle-ci étant le royaume légitime de leur maître. Les prières se réalisent au zénith. Les prêtres de Raunor sacrifient couramment des fidèles d'autres religions pour apaiser leur dieu, furieux de voir son autorité ainsi contestée.

Au sommet de la hiérarchie des Chqaër Deï Dwani se trouve l'Empereur de Laaraun. L'organisation du reste du clergé est très autoritaire, avec de nombreux titres différents. Les paladins de l'Ordre d'Émeraude et de l'Ordre d'Améthyste servent avec ferveur les prêtres et espèrent bien écraser un jour l'Ordre de Platine pour s'imposer comme le seul ordre de paladins.

Les Laarans doivent tous prier Raunor, dieu de l'Empire, ancêtre de l'Empereur et maître légitime de Niil. Alors qu'en Irnym, les divinités autres que Borarus sont encore reconnues, Raunor interdit le culte de tout dieu qui refuse son autorité. Aucune religion ne s'étant officiellement soumise, le Dieu-Roi est la seule divinité dont le culte soit légal en Laaraun. La religion est le fondement de la culture laarane et la société est fortement influencée par le dogme de Raunor.

Les prêtres de Raunor portent de belles et riches tenues aux tons verts et violets. Leur équipement de combat se compose d'une armure et d'une lance d'arçon, qu'ils utilisent indifféremment à cheval et à pied. Ils ont souvent une arme de corps-à-corps plus courte qu'ils dégainent lorsque l'ennemi s'avance trop pour que la lance soit utilisable. Les paladins manient les mêmes armes mais portent des armures sensiblement plus lourdes aux couleurs du dieu sur lesquelles sont inscrites des dizaines de prières protectrices.

Toutes les autres confessions en veulent évidemment aux adeptes de Raunor.

TEMPLES

Les temples de Raunor étaient auparavant de petites enclaves modestes. Après la formation de l'Empire de Laaraun, les prêtres ont commencé à faire bâtir d'immenses cathédrales à la gloire de leur dieu. Ces bâtiments

splendides, démesurés, constamment plongés dans une légère odeur de soufre et illuminés par des torches infernales à la lumière rougeâtre, peuvent accueillir des centaines de fidèles. Les messes apocalyptiques de ceux-ci s'entendent de très loin.

POLICIQUE

Il est difficile de qualifier la vie en Laaraun. Certains de leurs mœurs ont été inspirés par les Démons et sont indéniablement condamnables : sacrifices humains, viol systématique des femmes des vaincus... D'autres coutumes plus tolérables comme les mariages arrangés dès la naissance ou la découpe des mains des ennemis morts pour les empêcher de se hisser au paradis restent surprenantes et proviennent de la culture barbare tvurny.

Les principales valeurs laaranes sont la loyauté, le patriotisme et la dévotion. Toute la société est soumise au pouvoir absolu de l'Empereur. Ses représentants locaux sont les nobles mais surtout les Chqaër Deï Dwani, les prêtres de Raunor. Les paysans, quant à eux, sont écrasés par les taxes et peinent véritablement à survivre.

Les hobgobelins se mêlent sans problème aux humains de l'Empire et ont entièrement assimilé leur culture. Seul le physique les distingue encore et des couples de races différentes existent même. Par contre, les autres races, que le raunorisme désigne comme des aberrations, ont toutes été exterminées ou réduites en esclavage.

Les démons représentent avec les paladins d'Émeraude et d'Améthyste l'élite des légions laaranes, soit environ un militaire sur cinquante. L'Empereur envoie de temps en temps les monstres que lui a confié son dieu dans de petites communautés de l'Empire afin qu'ils engendrent une descendance d'ensorceleurs et de guerriers semi-humains.

ZARAN IV ASHIRAUN

Titre.

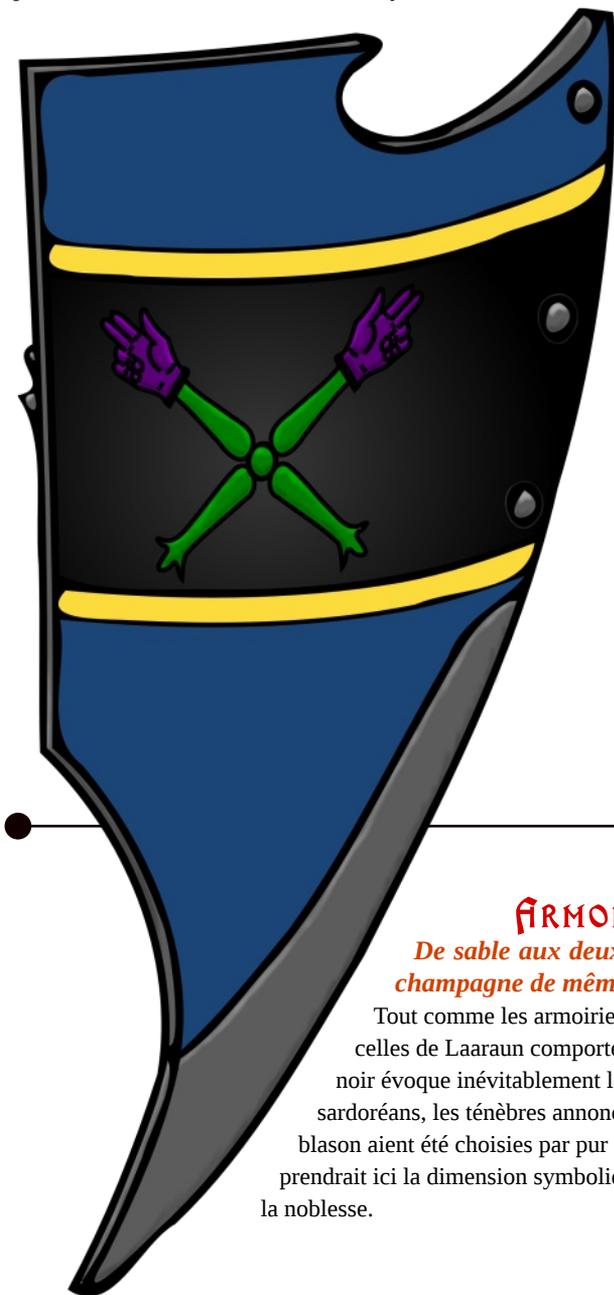
Son Immensité l'Empereur de Laaraun

Description.

Comme tous les Empereurs laarans, Zaran IV n'apparaît jamais en public. Toutefois, le visage qui est gravé sur les pièces de monnaie a le crâne rasé, des petits yeux sévères et un nez plutôt écrasé. Mais les rares opposants au régime murmurent que l'Empereur doit au contraire n'avoir plus rien d'humain, après que ses ancêtres aient tant frayé avec les Démons.

Son histoire/Ce que l'on peut savoir.

Les Ashiraun ont toujours entretenu sagement le mystère qui entoure leur fonction. Le premier d'entre eux, fondateur



ARMOIRIES DE L'EMPIRE DE LAARAUN

De sable aux deux sceptres ; au chef d'azur soutenu d'un filet d'or ; au champagne de même surmonté d'un filet d'or.

Tout comme les armoiries d'Irnym contiennent naturellement le symbole de Borarus, celles de Laaraun comportent les deux célèbres sceptres du Maître du Panthéon. Le fond noir évoque inévitablement le fond des armoiries de Raunor et, selon les héralds sardoréans, les ténèbres annonciatrices du Mal. Il semblerait que les autres couleurs du blason aient été choisies par pur souci esthétique, bien que certains héralds avancent que l'azur prendrait ici la dimension symbolique de loyauté qui lui est parfois attribué, là où l'or exprimerait la noblesse.

de l'Empire, avait d'ores et déjà fixé quelques règles : ne jamais se montrer au peuple, ne pas se laisser décrire par les proches, n'avoir pour serviteurs personnels que des démons... L'Impératrice doit se marier seule, face à une statue idéalisant l'Empereur mais probablement loin de la vérité. On raconte même que lorsque l'Empereur la prend dans son lit, elle a les yeux bandés.

Les Laarans apprennent que la lignée Ashiraun descend directement de Raunor. À ce titre, on prête à l'Empereur des pouvoirs surhumains : il ne pourrait mourir que de vieillesse, serait capable de voler et de se téléporter et pourrait foudroyer ses ennemis d'un simple regard. Étant donné le lien étroit entre l'Élu divin de Raunor et les forces infernales, il pourrait bien y avoir une part de vérité dans ces mythes.

Portent d'ailleurs le nom de Zaran les Empereurs intéressés par la magie et les forces occultes. Là où le premier d'entre eux avait lancé de nombreux programmes obscurs visant à créer des monstres terrifiants tels que les karluds, l'actuel monarque serait un grand collectionneur d'artefacts mystiques. Son arsenal serait tel qu'il pourrait détruire une armée seul.

ELFES NOIRS

La société Nielerim est dans la même situation que celle de Laaraun : les élites sont contrôlées par les forces démoniaques tandis que le peuple obéit sans se douter de l'envers du décor. Il est ainsi faux d'avancer que le clan Nielerim aurait été corrompu dans son entièreté et la capture d'un elfe noir lors d'une expédition dans les Racines Obscures pourrait bien perturber les croyances des PJ.

Officiellement, la principale aspiration des Nielerims n'est pas de répandre le mal sur Niil mais simplement de retourner à la surface. Les chefs prétendent que les autres clans elfiques, jaloux de la réussite des invocateurs Nielerims, les auraient bannis. La combustion de leur Arbre Sacré serait d'ailleurs le fait des neuf monarques orgueilleux, tout comme la création des Racines Obscures.

Avides de vengeance, les elfes noirs ne se doutent absolument pas qu'ils sont manipulés par leurs maîtres possédés et pervers et se battront avec conviction le jour venu.

Il est par ailleurs vrai qu'aucun elfe noir n'a rallié la surface de Sardoréan depuis une soixantaine d'années. A priori, toutes les voies d'accès que les Nielerims connaissaient ont été comblées. Toutefois, il est tout à fait possible d'envisager qu'ils aient pu en découvrir d'autres depuis mais qu'avant de se jeter à la surface, ils attendent d'en avoir assez à leur disposition pour frapper mortellement dès le premier coup. En effet, s'ils se font de nouveau refouler, ils pourraient perdre du même coup ces nouvelles voies d'accès si difficilement découvertes...

LA VICTOIRE DE LAARAUN, VRAIMENT ?

« On n'a pas de happy ending possible pour le continent ? »

Non, pour plusieurs raisons. Tout d'abord, parce que la Grande Prophétie le dit : les Démons précipiteront la Chute d'une Civilisation à chacune de leurs Venues. L'Empire d'An'Intur ne pouvait pas sauver sa civilisation, pas plus que les Nielerims. Ensuite, parce qu'il paraît très improbable que quiconque ait pu faire quoi que ce soit. En effet, lors de la Venue précédente, les Démons n'avaient pu être arrêtés in extremis que par une coalition entre des Fées surpuissantes, gavées de magie, et d'innombrables légions du plus puissant empire de l'histoire de l'Humanité. Comment alors les Laarans auraient-ils pu être vaincus, face à des Fées étaient déjà bien amoindries et un Empire d'An'Intur qui commençait à se faire vieux ? Enfin, une dernière raison : si jamais vous étiez amené à conduire vos PJ en Laaraun, vous ne voudriez pas décrédibiliser tout le cadre de campagne. Vos campagnes suivantes n'auraient pas la même saveur si vos joueurs savaient que Laaraun est de l'histoire ancienne. Ils pourraient même chercher à abattre les Récifs et les conséquences d'une telle action vont bien au-delà de ce que Niil — Univers décrit.

Mais alors, la prochaine Civilisation frappée par une Venue de Démons sera forcément en Sardoréan ? Pas nécessairement : comme on l'a dit plus haut, vous êtes libre d'inclure dans le planisphère de Niil une ou deux autres régions préservées miraculeusement de Laaraun. Mais la probabilité que Sardoréan soit frappée est tout de même élevée !



AVENTURES EN SARDORÉAN

« Notre Province est propice aux grandes quêtes, aux longues épopées. »
Astarfel, ménestrel gnome.

Dans les pages qui suivent, vous trouverez des propositions de campagne de longue haleine et, même si Niil est moins prévu pour, quelques idées de parties isolées (aussi appelées « one-shots »).

Une des spécificités des aventures jouées sur Niil est qu'elles doivent se baser autant que possible sur les historiques des personnages, afin de les impliquer émotionnellement au maximum. C'est pourquoi les scénarios proposés sont décrits de manière succincte, afin de laisser au MJ la liberté nécessaire pour adapter l'histoire à son groupe de personnages. Il ne devrait jamais craindre de s'éloigner, même pendant une session de jeu entière, de la trame principale pour développer un aspect intéressant d'un de ses PJ.

Enfin, les campagnes proposées ci-dessous reposent parfois sur un concept de PJ particulier, auquel cas l'un des joueurs doit endosser ce rôle.

CAMPAGNES

Les trois campagnes de ce chapitre sont conçues pour avoir une durée à peu près similaire, d'environ quatre-vingt heures de jeu. Encore une fois, ces canevas ne doivent pas être joués tels quels mais largement enrichis des idées du MJ et par les historiques et les initiatives des personnages.

À titre d'exemple, l'Éveil des Justes a été réellement joué et certains épisodes qui ont pourtant profondément marqué le groupe et qui représentent près de la moitié du temps de jeu ne figurent pas ici car ils n'ont tout simplement pas leur place dans un résumé générique applicable à n'importe quel groupe de PJ.

L'ÉVEIL DES JUSTES

Cette campagne va offrir aux joueurs la possibilité de prendre le contrôle d'Irnym et d'autres grandes puissances de la Province. Ce n'est pas une campagne particulièrement tournée vers le combat, même si elle a sa dose de dangers de sorte que les combattants du groupe ne s'ennuient pas.

Notez que c'est l'histoire d'Earthen, héros d'une des nouvelles de Niil – Univers.

INSPIRATION

Un héros à la personnalité complexe, seul ou presque devant l'adversité :

On est ici dans des aventures à la David Gemmell, comme par exemple la trilogie Waylander. De même, le cycle de La Moïra est une bonne source d'inspiration.

PJ

Le prêtre de Platine renégat :

Dans cette campagne, l'un des PJ doit jouer un prêtre de Borarus qui a protesté contre le fanatisme montant de son ordre, en dénonçant notamment les chevaliers du Bien suprême. Il a été excommunié mais a décidé de ne pas se laisser faire et de renverser les dirigeants corrompus du clergé et notamment les seigneurs du Paladinat d'Irnym.

Le personnage peut être un paladin plutôt qu'un prêtre.

Les revanchards :

Au moins un ou deux des autres PJ devraient en vouloir à leur nation d'origine, ou au moins laisser dans leur historique une piste que le MJ puisse exploiter de cette manière. Ces autres nations ennemies doivent par contre ne pas contenir le Marquisat de Tanéir.

FIL CONDUCTEUR DE L'HISTOIRE

Formation du groupe :

Le groupe se rencontre pendant l'été 155 A.R.G., par hasard, dans un petit village sardorien situé non loin de Tanéir. Après que le prêtre dissident ait sympathisé avec quelques uns d'entre eux, des paladins de Platine envoyés à la poursuite du dissident entrent dans le village et exigent que leur cible se rende sans faire d'histoire. Ses nouveaux amis devraient alors prendre sa défense et après un premier combat, les PJ devraient fuir en laissant la majorité de leurs ennemis en vie. Le MJ peut forcer l'inclusion d'autres PJ dans le groupe en ajoutant d'autres motivations (par exemple, une magicienne de passage à la recherche de sa mère pourrait apercevoir dans le sac d'un des paladins un objet appartenant à celle qui l'a mise au monde et que les paladins disent avoir emprisonné pour sorcellerie).

Premiers alliés :

La fuite des PJ s'achève dans à Tanéir. Là-bas, ils ont de nouveau affaire aux paladins qui les ont poursuivis et qui les attaquent sans accorder aucune importance aux lois de la ville. Après que les PJ aient finalement réussi à se débarrasser pour de bon de leurs ennemis, la régente de la cité et son fils le marquis, vexés par la présomption des paladins, demandent aux PJ de s'expliquer. Ils sont séduits par la cause du renégat et décident de les soutenir dans leur croisade.

La prophétie :

Alors que le prêtre mène ses amis à Irnym pour tenter une réforme pacifique de l'intérieur, une guerre éclate entre Irnym et le pays d'un des autres PJ renégats. Le temps qu'ils arrivent, le siège d'Isren a commencé. Par ce qui semble d'abord être de la malchance, ils sont capturés par les assiégeants. Mais lorsqu'ils se retrouvent réduits littéralement en esclavage (alors que celui-ci est officiellement interdit dans la Province) et lorsque leur maître lâche qu'il soupçonne les PJ d'être les sujets de la prophétie suivante : « Les Justes s'éveilleront un été et avant

l'hiver trôneront devant leurs anciens seigneurs », ils comprennent qu'il y a autre chose. Les seigneurs de la prophétie craignent tout simplement d'être destitués par des inconnus et veulent donc faire disparaître tout ceux qui pourraient être les fameux Justes.

La prophétie n'est pas connue de tous, notamment pas des dirigeants irnyans ni des seigneurs de Tanéir.

L'armée des Justes :

Après avoir réussi à s'échapper miraculeusement (c'est l'occasion d'exploiter l'historique d'un des PJ qui n'a pas brillé jusqu'à présent), le groupe retourne rapidement chercher de l'aide à Tanéir (éventuellement après un bref passage à Irnym où ils réalisent clairement que le Capitaine de Platine ne les laissera pas mener de réformes). Après qu'ils lui aient raconté l'histoire, la régente propose aux PJ de former une grande armée luttant pour les intérêts du peuple (fin du fanatisme, fin de la noblesse égoïste) et s'immisçant dans la guerre en cours afin d'écraser les deux camps. La dame est en effet une idéaliste, qui croit réellement en l'importance de chaque personne dans la société et est révoltée par les nobles qui oublient leur devoir de protéger les paysans qui les nourrissent.

Après quelques négociations avec d'autres seigneurs de la Province qui n'ont pas eu vent de la prophétie et grâce à leur popularité montante, les PJ arrivent finalement à réunir un ost modeste (5 000 hommes environ). Notamment, des paladins et des prêtres de Platine déçus par le régime irnyan et refusant de perdre la guerre viennent rejoindre le dissident.

Ils partent alors à l'attaque d'Irnym.

Guerre civile dans le Paladinat :

L'affrontement se déroule en trois grandes phases : le pillage des Commanderies d'Isren et de Merthy, le siège nécessaire (de part sa position géographique) d'Isren et enfin la bataille frontale contre les forces du Capitaine de Platine. Celles-ci sont quatre à cinq fois supérieures en nombre mais auront un moral nettement plus bas (ils sont dans une guerre qui s'enlise, leurs amis rejoignent le camp d'en face et celui-ci a déjà dévasté la moitié du pays), ce qui devrait permettre aux héros de triompher au final.

Dénouement :

N'ayant guère le temps de savourer leur victoire à cause de la nature-même de la guerre féodale (les vassaux des alliés des Justes ne sont obligés d'aider que pendant quarante à quatre-vingt jours), ils repartent presque aussi sec affronter les autres camps contre lesquels ils ont des griefs. Ceux-ci se rendront bien plus rapidement, affaiblis par la guerre déjà engagée et impressionnée par la performance des Justes à Irnym.

La prophétie est donc bien réalisée quelques semaines avant le début officiel de l'hiver et les PJ sont passés en quelques

mois du stade d'inconnus à celui de chefs majeurs. Le Patriarche de Platine, qui soutenait au départ le gouvernement corrompu d'Irnym, s'est finalement rallié à eux et use de son autorité pour confirmer l'ascension politique du groupe.

PNJ

Dans cette campagne apparaissent de nombreuses personnalités politiques majeures de la Province.

Le marquis de Tanéir et sa mère la régente s'entendent très bien et la passation de pouvoir devrait ne poser aucun problème. Tout comme sa mère, le jeune marquis est un idéaliste séduit par les opinions des Justes. De plus, sa mère ressent la nécessité d'affirmer l'autorité de son fils et pense que si la révolution est un succès, ceux qui l'auront soutenu depuis le début y gagneront forcément.

Le Capitaine de Platine Thanaos Enweil ne sera rencontré qu'assez brièvement et ses motivations réelles restent obscures. Soutient-il réellement les déviances des chevaliers du Bien suprême ou se contente-t-il de défendre son trône et les institutions en place ? Quoi qu'il en soit, c'est un homme fier et noble et convaincu d'avoir le soutien de Borarus.

Le Patriarche de Platine Horun s'entend assez mal avec le Capitaine Enweil mais ils mettront de côté leurs différends le temps de la guerre. Tous deux disent vouloir défendre l'ordre et lutter contre le chaos révolutionnaire. Le Patriarche, qui est le créateur de l'ordre des chevaliers du Bien suprême, s'effacera pourtant politiquement suffisamment tôt pour pouvoir finalement retourner sa veste et conserver sa place en échange de son appui envers le nouveau pouvoir.

Bien moins célèbre, le champion du marquis Banêil est pourtant une source d'amusement pendant la campagne. Le sire Thanos pourrait en effet engager une rivalité amicale et chevaleresque avec un PJ paladin ou encore entamer une romance avec une dame du groupe. Ces intrigues secondaires pourront régulièrement être développées puisque les PJ devraient passer plusieurs fois à Tanéir.

PISTES SUPPLÉMENTAIRES

Il est conseillé d'insérer dans cette campagne un ennemi récurrent des PJ, œuvrant en secret pour des seigneurs informés de la prophétie et bien décidés à abattre les Justes. Celui-ci pourrait par exemple être un nécromancien violent originaire de Wendawin ou bien un influent marchand travaillant pour le royaume de Nééhm. Le némésis des Justes réapparaîtra à de multiples reprises, barrant à chaque fois la route des PJ en causant de grands dégâts. Finalement, les Justes le vaincront dans un duel épique (pas forcément physique, on pourrait par exemple imaginer un grand procès après que les Justes aient accompli la prophétie), qui entrera à part entière dans leur légende. Le némésis devrait occuper

une bonne dizaine d'heures de jeu.

Si le groupe manque d'un combattant, introduire rapidement un paladin séduit par les réformes proposées et désireux de se joindre aux Justes réglera habilement ce problème. S'il est le seul prétendant légitime, ce PNJ pourrait même devenir au final le nouveau Capitaine de Platine (le prêtre du groupe étant plutôt destiné à devenir Père de Platine en charge d'Irmym).

Les personnages peuvent être facilement réutilisés pour une nouvelle campagne, bien plus orientée vers la politique et les complots. Quelques décennies plus tard, les Justes contrôlent donc une bonne partie de la Province mais pourraient, pour une raison ou une autre, être amenés à travailler de nouveau ensemble... Il est même envisageable de se lancer dans une vaste campagne multi-générationnelle, où les joueurs incarneraient successivement les Justes, leurs enfants, et pourquoi pas leurs petits-enfants !

COMPLOTS À WENDAWIN

Cette campagne plonge les personnages dans les méandres de la politique wendalienne. C'est une campagne urbaine et très orientée vers le social et l'interprétation, même si elle fait aussi la part belle à la magie. Les personnages ne sortiront a priori pas de la cité et le MJ serait bien avisé de détailler plus en profondeur Wendawin (plan, quartiers, PNJ importants, etc) avant de commencer sa campagne.

INSPIRATION

L'ambiance est ici clairement proche d'un Harry Potter : magie omniprésente, duels de sorciers, compétition entre guildes d'une même université/maisons d'un même lycée... On est toutefois plus éloigné du conte de fées que la célèbre série de romans. Les personnages ne sont ni bons, ni mauvais, mais plutôt fiers et loyaux, prêts à tout pour la réussite de leur guildes. Cet aspect politique et adulte de la campagne se retrouve bien dans Le Trône de Fer.

PJ

Des magiciens :

La majorité des personnages devraient être des magiciens issus de la même guildes ou de guildes alliées. Pas d'Évocauteur aux côtés d'un Invocauteur, par exemple.

Toutefois, un joueur peut préférer incarner un prêtre de Mëranethil et il pourrait enfin être amusant d'inclure un marchand Impur (terme employé par les Wendaliens pour parler des humains non-magiciens) travaillant pour l'un des PJ magiciens.

FIL CONDUCTEUR DE L'HISTOIRE

Un vol pas anodin :

Un grimoire important de la guildes des PJ a été dérobé pendant la nuit ! Les responsables de la guildes soupçonnent très rapidement les guildes rivales, même si celles-ci se défendent de tout lien avec le crime. La guildes du maintien de l'ordre ne trouve aucun indice et l'affaire s'enlise. Les supérieurs des PJ font donc appel à eux, des débutants inconnus des chefs de la Magocratie, pour enquêter en secret et remettre la main sur ce grimoire.

Le travail des PJ n'est pas facile et devrait s'étendre sur deux ou trois séances de jeu. Finalement, il s'avère que c'est bien une guildes rivale qui s'est emparé du grimoire, mais pour le récupérer ça va être une autre affaire...

Infiltration chez l'ennemi :

Une « simple » infiltration est vouée à l'échec à cause des moyens de protection magiques à disposition des grandes guildes. Les PJ seront découverts, enfermés, accusés de tentative de vol. Le procès sera un moment très intéressant à jouer car les supérieurs des PJ feront tout pour les couvrir mais aussi pour ne pas être impliqués ; rapidement, le procès se transformera d'ailleurs en règlement de comptes entre guildes rivales et le prêtre de Coestriul chargé du jugement, qui n'appréciera pas ces manières et se doutera que les PJ ne sont que des pions, allégera la peine des PJ mais obligera leurs guildes à payer de fortes amendes.

La véritable récupération du grimoire se fera donc par des jeux de contacts, de corruptions, de mensonges. En somme, les PJ deviendront ainsi de parfaits petits Wendaliens ! Ils apprendront finalement que le grimoire doit être déplacé un soir et pourront alors s'en emparer, en prenant soin de ne laisser aucune trace (surtout depuis qu'ils ont été repérés pendant le procès).

Vengeance :

Les personnages ont pris soin de ne pas regarder le contenu du grimoire (ça leur avait été expressément interdit) et l'ont ramené à leurs supérieurs. S'ensuit un temps mort de quelques semaines pendant lesquelles les personnages peuvent vaquer à leurs occupations mais surtout se poser des questions sur le bien-fondé de ce qu'ils ont fait. Ils doivent bien comprendre que ce n'est ni une question de bien et de mal, mais bien un problème de prise de pouvoir. Pour les amener à cette réflexion, des amis confrères pourraient eux-même engager ce genre de réflexions autour d'une bonne bière.

Les joueurs doivent vraiment abandonner toute considération morale manichéenne trop simpliste et comprendre à cette étape qu'ils luttent pour la gloire et le pouvoir de leurs guildes. Si cette pensée n'est pas acquise, la suite de la campagne ne pourra pas avancer, donc au pire des cas le MJ devra clarifier les choses.

L'aventure reprend réellement quand, lors de recherches dans une bibliothèque « neutre » de la cité, les PJ tombent sur un petit groupe de magiciens rivaux qui les provoquent. La bagarre est rapidement maîtrisée mais devrait pousser les PJ à s'engager pleinement dans le conflit sous-jacent. À partir de ce moment, ils n'attendront plus d'ordre de leur supérieurs (eux-même ont monté en grade après la récupération du grimoire et ont maintenant sous leurs ordres quelques mages) pour nuire aux guildes rivales.

La guerre des gangs dure quelques semaines. Finalement, le clergé de Mëranethil intervient et exige le retour au calme sous peine de destituer tous les Directeurs en place.

Haute trahison :

Mais le mal est fait et le climat de méfiance qui s'est installé sur la cité ne se dissipe pas. Une magicienne travaillant pour les PJ leur rapportent un jour qu'elle a surpris une conversation entre deux membres du camp ennemi parlant d'assassiner « le chef des vermines ».

Les PJ vont bien entendu d'abord croire qu'il s'agit du meneur des Directeurs de leur camp. Toutefois, ils doivent rester discrets car rien n'est prouvé et la menace des clerics de la déesse de la magie pèse toujours. Les PJ vont donc enquêter dans leur coin pour découvrir une réalité autrement plus complexe...

Après quelques jours de recherches, les deux magiciens comploteurs sont identifiés. Ils sont capturés et refusent de parler. Toutefois, une savante et illégale torture, de même que certains enchantements, pourront révéler que le chef des vermines n'est pas celui qu'ils croyaient et qu'il réside au sommet de la plus haute tour de la cité. Les deux interrogés n'en savent pas plus.

Dragon :

La plus haute tour de la cité n'est pas forcément connue mais de rapides recherches permettent de savoir qu'il s'agit de la tour qui sert de cercueil à Gorton le Fier. Personne n'y a accès mis à part les Directeurs et seul des golems et autres créatures magiques la gardent, avec pour consigne de rejeter indifféremment tout intrus. Mais aucune information n'indique qu'un quelconque chef vive là-haut et pour en avoir le cœur net, les PJ vont bel et bien devoir pénétrer dans la Tombe du Fondateur.

C'est probablement la partie la plus violente de cette campagne, puisqu'ici les sourires et les mensonges seront inutiles pour vaincre les gardiens.

Attention, la révélation qui suit n'est nullement la seule version possible de l'histoire et d'autres campagnes pourraient bien ne pas en tenir compte du tout !

La stupéfiante vérité est qu'au sommet de la tour se trouve un immense dragon. Celui-ci semble au premier abord garder le cercueil de Gorton mais en réalité il tire tout

simplement les ficelles de tout Wendawin en donnant des ordres aux Directeurs qui ne sont que ses pantins totalement asservis mentalement. Le but du dragon est que les Wendaliens soient suffisamment préoccupés par leurs luttes internes pour ne pas se tourner vers d'autres pays de la Province et déclencher une terrible guerre ; il se voit comme un garant de l'équilibre et a d'ailleurs été investi de sa mission par Gorton le Fier lui-même, quelques mois avant sa mort.

Les PJ peuvent décider de s'attaquer au dragon pour libérer la Magocratie de son joug, mais rien ne dit que le combat soit gagnable. S'ils s'avouent finalement vaincus, le dragon pourra soit les dévorer, soit en faire de nouveaux pantins, soit les pétrifier pour alimenter sa collection de statues... Ce n'est pas une fin heureuse, mais c'est une fin tout de même !

De même, si les PJ se retirent de la tour sans avoir affronté le grand reptile, ils pourront tenter de faire éclater la vérité mais seront dans un tel cas rapidement pourchassés par les Directeurs.

PNJ

Les supérieurs directs des PJ au sein de leurs guildes méritent un développement particulier vu que ce seront des interlocuteurs récurrents. Ils pourraient tout aussi bien être distants que franchement amicaux, du moment que leurs subordonnés obéissent.

Le prêtre de Coestriul chargé du procès est un homme droit et honnête que les manigances des Wendaliens agacent. En réalité, il n'a pas demandé ce poste mais y a été muté de force par un supérieur qui ne l'aimait pas. Une fois qu'il aura compris que les PJ sont manipulés, il se persuadera que Coestriul préférerait enfermer les vrais coupables plutôt que des victimes du système et le convaincre d'alléger la peine ne sera plus qu'une formalité.

Les Directeurs et le grand prêtre des Arcanes devraient rester mystérieux dans cette campagne et les PJ ne devraient jamais les rencontrer en personne. Les marionnettistes qui tirent les ficelles ne se montrent pas à de vulgaires agents !

Enfin, le dragon qui réside au sommet de la plus haute tour de Wendawin est un fidèle serviteur du défunt fondateur de la cité. Il se pense investi d'une mission quasi-sacrée et ne se laissera corrompre pour rien au monde ; de toutes façons, ses pouvoirs sont bien trop immenses pour qu'il puisse être menacé.

PISTES SUPPLÉMENTAIRES

Il serait probablement intéressant de déterminer, et d'exploiter, le contenu du grimoire volé puis récupéré !

Vu que la campagne se veut très axée sur la politique et le social, intégrer des éléments tels que des romances ou des

trahisons d'amis proches serait probablement de bon goût.

GUERRE DE SUCCESSION

Au cours de cette campagne, les personnages vont être plongés dans une guerre entre seigneurs sardoriens. La magie sera très peu présente et on peut même dire qu'on se rapprochera de la reconstitution médiévale.

INSPIRATION

Ici, on est clairement dans un campagne inspirée par Le Trône de Fer. Chevalerie, ambitions, guerres de grande envergure... Dans le même genre, on peut par exemple citer Les Chroniques de Krondor, pleines de puissants seigneurs.

PJ

La noblesse :

Les joueurs doivent incarner des alliés proches du baron Vanscor d'Anfynn, petit fief proche d'Akia. Les rôles possibles sont nombreux : les enfants légitimes ou bâtards du seigneurs, sa femme, ses plus fidèles vassaux, ses écuyers, son bouffon... Tous sont techniquement des personnages débutants donc le MJ ne devrait par contre pas accepter de vétérans, comme « ce » fameux chevalier aux cicatrices par exemple.

L'un des personnages pourrait tout à fait être l'unique magicien travaillant pour le seigneur, celui-ci étant trop peu puissant pour avoir à ses côtés un magicien réellement expérimenté.

FIL CONDUCTEUR DE L'HISTOIRE

Chasse à courre :

La première séance de jeu vise à introduire calmement les personnages, l'entourage du baron et les relations entre les PJ. Elle est consacrée à la préparation au château, puis à la réalisation d'une chasse à courre dans les forêts du domaine à laquelle participent le baron et ses amis chevaliers et nobles.

Pendant la chasse, les personnages se contentent de contrôler leurs chiens et ont donc tout loisir de discuter et de s'amuser.

Pendant ce temps, les personnages non-nobles restés au château vaquent à leurs occupations, croisent des serviteurs et discutent.

Le retour au château se fait sans encombre et tout le monde passe une bonne journée.

Une première guerre :

Le lendemain, on rapporte au château que le baron voisin et assez mal aimé, Hordr de Conwël, est mort de vieillesse dans la nuit. Conwël n'a pas de fils aîné et selon toutes attentes le trône va se disputer entre sa fille Lya et son neveu et héritier légitime le baron Thérun de Levyroth. En effet, Levyroth n'était aimé ni de son oncle, ni de ses cousins à cause d'une vieille histoire d'héritage. Le baron Vanscor y voit une opportunité et déclare lui aussi la guerre à son voisin.

Quelques jours plus tard, le comte d'Akia, seigneur puissant du sud sardorien, entrera lui aussi en guerre pour s'emparer du fief à l'abandon et y placer un de ses amis. Cela inquiètera les proches du baron mais ne le fera pas changer d'avis.

Le comte n'est pas pressé et a de toutes façons besoin de plus de temps pour réunir son ost à cause d'un territoire largement plus vaste. La première bataille opposera donc Lya de Conwël et Thérun de Levyroth, Vanscor préférant s'attaquer au gagnant affaibli. Mais aucun des deux n'en sortira clairement vaincus et le baron devra s'allier avec l'un des deux pour écraser l'autre.

Viendra ensuite le comte, avec un ost trois fois supérieur en nombre à celui formé par la coalition entre le baron et son allié. Mais contre toute attente et grâce à l'action des PJ notamment, le comte d'Akia sera vaincu et capturé.

C'est ainsi que le baron Vanscor d'Anfynn devient comte d'Akia, plaçant à la tête d'Anfynn son héritier légitime (éventuellement un PJ). S'il s'est allié avec Lya, elle récupère Conwël et un autre proche du nouveau comte (un PJ) obtient Levyroth ; s'il s'est allié avec Thérun, c'est l'inverse.

Le comte a ainsi trois vassaux supplémentaires et, en deux ans de brillante campagne militaires, parvient à s'emparer du reste du Sud sardorien. Désormais, tous les seigneurs au nord du comté d'Idil sont ses vassaux, chaque PJ possédant lui-même une de ces baronnies. Ne pas jouer toute la campagne militaire mais seulement une ou deux batailles importantes.

Une seconde guerre :

Ainsi, le Roi de Sardor finit par descendre à Akia et par donner au comte le titre de Marquis. C'est une immense gloire pour Vanscor.

Mais avant même qu'il soit reparti d'Akia, le Roi décède d'une crise cardiaque. Au nord, Erigor IV et de nombreux seigneurs prennent cela pour un assassinat et décident de venger l'ancien roi.

Le nouveau marquis envoie ses amis les PJ chercher de l'aide à Harin. Erigor IV étant mal vu depuis toujours, la Maison de Tordrek finira par accepter de s'allier avec Akia

contre le « garnement ». Qyaëran ne pouvant intervenir à cause de ses problèmes avec les Chuchoteurs, Erigor IV n'a avec lui que les lointains seigneurs de Tanéir. Le rapport de force semble donc relativement équilibré. Irnym et Namisse préfèrent ne pas se mêler de l'affaire et n'aideront personne.

Les PJ, restés à Harin en attendant l'ost d'Idil, vont devoir contrecarrer une tentative d'assassinat sur le roi nain de la part d'un de ses conseillers resté fidèle à Oréin.

L'armée ennemie arrivera à l'est d'Akia avant l'armée d'Idil et les PJ devront donc aider leur ami comte à se défendre. Le pillage par les forces royales sera rude et un siège pourrait même commencer avant que les renforts n'arrivent. Erigor IV ne veut pas d'une bataille frontale et se retirera dès ce moment.

Vanscor et Harin décident alors d'envoyer des émissaires à Pelis pour tenter de négocier une paix ; bien entendu, ce sont les PJ dont il est question. Le risque est grand mais le nouveau roi devrait respecter des émissaires s'il ne veut pas ternir son blason. Mais aucun accord ne pourra être trouvé, le garnement étant bien décidé à venger son père.

Les émissaires pourront repartir en paix et, face aux contraintes des ostes qui ne resteront encore que deux semaines, Erigor IV décide de lancer un deuxième siège qu'il espère décisif. Mais Vanscor, guerrier du sud, convaincra Harin de l'accompagner dans une bataille frontale que craint le garnement.

La bataille se déroulera sur les terres du comté de Dorster et prendra d'ailleurs par la suite le nom de Bataille de Dorster. La journée de combat sera dure pour tous et si les PJ interviennent sagement, ils la gagneront.

Un nouvel ordre sardorien :

Ainsi, la maison Bedtheon est détrônée et Vanscor accède au trône d'Oréin. La régente de Tanéir lui jure fidélité et garde sa place (notamment parce que Vanscor la trouve magnifique). Les PJ, récompensés pour leurs bons et loyaux services, deviennent comtes s'ils ne l'étaient pas déjà.

PNJ

Le baron Vanscor d'Anfynn est un seigneur honorable et juste mais son travers est l'ambition. Son ancestrale maison remonte à la colonisation de la Province et son château porte encore les traces de cette longue histoire. Il ne se satisfait pas de sa misérable condition et rêve de grandeur, même si ses rêves les plus fous ne l'ont jamais mis sur le trône du pays.

Les Conwël forment une maison assez récente du sud de Sardor, le premier d'entre eux étant un ancien paladin n'ayant pas suivi la migration à Irnym. Ils se pensent infiniment plus intéressants que les rustres qui leur servent de voisins et ont toujours une suite royale prête dans leur château car ils sont persuadés que Sa Majesté leur rendra

visite prochainement pour les remercier de leurs bons et loyaux services.

Thérun de Levyroth a été élevé comme pupille loin de sa contrée natale et, à son retour, n'a pu s'insérer paisiblement dans sa famille. Il s'est donc éloigné des Conwël et s'est trouvé une noble héritière non-loin pour se marier et, secrètement, préparer sa vengeance. Toutes ces années d'exclusion continuent en effet de le faire souffrir et il regrette de n'avoir pu assister à l'enterrement de son père.

Le comte d'Akia est un vieillard pragmatique mais profondément attaché à ses enfants, petits-enfants et arrière-petits-enfants. Son esprit de famille prévaut toujours et il se laissera facilement capturer si l'on menace d'exécuter l'un de ses fils. Sa femme est morte dix ans plus tôt et depuis aucun sourire sincère n'est apparu sur son visage. Ses fils l'aiment mais regrettent qu'il n'ait pas recherché de nouvelle femme à son goût.

Erigor III, vieux roi sur le déclin, est apprécié du peuple et des seigneurs. Il est toutefois cruellement conscient du manque d'autorité dont est victime sa position et souhaite laisser à son fils un pays plus loyal, mais n'aura pas le temps d'en faire beaucoup plus...

Erigor IV, prince plus intéressé par les jeux et le théâtre que par la guerre, se considérera pourtant dans l'obligation de partir en campagne pour venger son père. À aucun moment, il ne sera persuadé de la culpabilité d'Anfynn mais il pense que la fidélité des seigneurs du sud, faible depuis la Guerre du Sud et encore amoindrie par ces événements, ne lui sera assurée qu'après une brillante victoire militaire et voit cette affaire comme un parfait prétexte. Avec lui et son armée, il emmènera une bonne partie de sa cour pour se distraire et oublier les horreurs de la guerre, ce qui sapera progressivement le moral de ses troupes.

PISTES SUPPLÉMENTAIRES

Cette campagne doit être très chevaleresque. Inclure par exemple des épisodes d'amour courtois, des rivalités ou des duels entre chevaliers est largement souhaitable. Lors des temps morts, il est également important d'insister sur la place des clergés et notamment celui de Borarus dans la vie des chevaliers. Enfin, quelques raids en territoires gaewids seraient de bon ton également.

La grande quantité de batailles nécessitera des règles, éventuellement nouvelles, pour les gérer. Si votre système de règles ne gère pas ce genre d'événements, sachez que de nombreux documents proposant des règles pour batailles de grande envergure sont disponibles sur Internet.

PARTIES ISOLÉES

Les trois ébauches de one-shots de ce chapitre introduisent des spécificités de Nil et font de parfaites portes d'entrée pour des campagnes plus développées. Elles se veulent relativement équilibrées par rapport à la quantité de combats et d'échanges sociaux pour que des débutants puissent les jouer en découvrant toute la richesse du jeu de rôle sans pour autant être écrasés par le poids des règles.

Comme bien souvent pour de telles parties, il est préférable que le MJ ait des personnages prêtirés à proposer aux joueurs.

GAEWIDS PERSÉCUTÉS

Cette partie courte propose aux joueurs d'incarner des Gaewids, ce peuple barbare diabolisé par le saint-panthéonisme. Ainsi, ils pourront apercevoir l'envers du décor et les méfaits de la religion des peuples « civilisés ».

PJ

Barbares mais pas que :

Rien n'oblige les PJ à tous être de grands guerriers barbus maniant de terribles haches ! Certains pourraient être de simples chasseurs, d'autres des enfants malicieux et un dernier pourrait incarner le druide du village. Par contre, tous devraient être de sexe masculin afin de ne pas séparer le groupe.

FIL CONDUCTEUR DE L'HISTOIRE

Une vie simple :

Le village est installé dans des collines giboyeuses (à l'emplacement exact inconnu des Gaewids qui se moquent bien d'une carte de la Province). C'est un beau matin d'été et les hommes partent à la chasse, éventuellement avec leurs garçons, tandis que les femmes s'occupent de la cueillette. La première partie de la session est donc dédiée à la traque d'un grand cerf, permettant aux PJ d'utiliser leurs compétences et au druide d'étaler son savoir.

Les hommes victorieux ramènent le cadavre au village. Ils sont accueillis chaleureusement par les femmes qui vont pouvoir concocter de délicieux petits plats et le druide déclare que la Triade est avec eux aujourd'hui.

Le MJ doit vraiment réussir à installer une ambiance quasi-utopique de vie simple, au contact de la nature et avec des rapports humains agréables.

Les colons débarquent :

Alors que le soleil descend lentement vers l'horizon et que se prépare un festin, trois chevaliers sardoréans

accompagnés de dix fantassins font soudainement irruption et entament un massacre de tous les hommes en âge de combattre. La scène est terrible, une femme est violée dans un coin, un enfant est tué « par accident », les maisons s'embrasent.

Bien entendu, les PJ vont se battre pour leur vie. S'ils s'y prennent mal, ils pourraient bien perdre, mais avec un peu de ruse et d'astuce ils devraient pouvoir vaincre leurs ennemis.

RAPINES À QYAËRAN

Ici, les joueurs vont découvrir le Port des Voleurs, ses secrets et ses bordels.

PJ

Chuchoteurs :

Les personnages doivent tous être membres de la célèbre guilde de voleurs qui a la main mise sur la cité. Il serait bon de varier les archétypes de criminels : tire-laine, cambrioleur acrobate, brute épaisse, assassin, prostituée... Le groupe est formé de bons amis, certains personnages pourraient même être frères.

FIL CONDUCTEUR DE L'HISTOIRE

Une occas' en or :

Le groupe est en train de se détendre tranquillement un beau soir dans une auberge. Comme toujours à Qyaëran, l'ambiance n'est pas vraiment calme et est plutôt à la fête et à l'orgie. Alors qu'ils partagent une bière et se racontent de bonnes blagues, un vieux voleur complètement saoul s'écrase sur leur table et leur confie qu'il a « une occas' en or ! ». Curieux, les PJ le traînent discrètement dehors et le font parler. Il s'agit d'un potier de la cité qui, selon ses sources, dissimulerait depuis des années un trésor dans sa cave. Trésor sur lequel les Chuchoteurs n'auraient jamais mis la main, faute de connaître son existence. Mais attention, la maison est gardée par des mercenaires et le chemin au trésor est truffé de pièges !

La maison du potier :

La suite est un « simple » donjon : les PJ doivent s'introduire dans la demeure du potier, ne pas se faire repérer des mercenaires, descendre dans la cave, éviter les pièges, se débarrasser du gros chien de garde qui protège le coffre, s'en emparer et ressortir vivants.

Taxe, taxe :

Les personnages doivent ensuite décider s'ils cachent ce butin à leur coordinateur, avec le risque de se faire attraper et sévèrement punir, ou s'ils payent la taxe d'un dixième des gains. Les personnages connaissent notamment un prêtre de Néréos très sympathique qui pourrait être leur complice et

dissimuler le coffre dans son temple, mais sera-t-il loyal ?

GRISAILLE MAGIQUE

Dans cette aventure, les personnages vont être de malheureuses victimes d'une parcelle de Féerie. Peu importe leur origine sociale, leur profession, ils n'auront plus que leur courage et leurs prières pour espérer s'en sortir...

PJ

Une malchanceuse escorte :

Les PJ appartiennent à l'escorte ou à la famille directe d'un petit seigneur namisse en voyage chez un de ses amis. À peu près tous les personnages sont envisageables, même si encore une fois le MJ devrait avoir préparé des prétextes.

FIL CONDUCTEUR DE L'HISTOIRE

Un temps de chien :

Cela fait depuis deux jours que le voyage a commencé et quelques heures après le départ le ciel s'est brutalement obscurci. Il pleut sans cesse et des rhumes commencent à se déclarer. L'ambiance est maussade et tout le monde est pressé d'arriver à destination.

Mais voilà qu'il faut passer dans un petit renfoncement entre deux collines dans lequel stagne une brume très épaisse. Personne dans le groupe ne pense aux parcelles de Féerie, qui sont soit inconnues soit prises pour des légendes, et on s'y engage à regret.

Le Pays des Brumes :

Au bout de quelques instants, des bruits étranges se font entendre, un léger mal de tête frappe tout le monde et les voyageurs se retrouvent dans la parcelle. Quelqu'un (un PNJ si les PJ n'y arrivent pas) finit par comprendre ce qui s'est passé et c'est la panique : comment revenir sur Niil ? Quels sont les dangers de ce monde ?

Des combats contre des fantômes et des créatures éthérées attendent les PJ, ainsi que la nécessité de garder le groupe soudé pour essayer de s'en sortir tous ensemble. Le fait d'apercevoir Niil dans le lointain pourra affecter profondément le moral de certains et éventuellement même les rendre fous. Les plus savants pourront se demander si quelqu'un a déjà réussi à s'échapper d'une telle parcelle, sans trouver hélas de réponse fiable. L'essentiel des informations qu'ils ont sur ce phénomène relève d'ailleurs de la légende.

En réalité, au bout de quelques heures d'errance dans les brumes éthérées, le groupe finira par avoir enfin un peu de chance et repasser naturellement sur Niil, aussi soudainement qu'ils en étaient partis.

IDÉES EN RAB

Sans pour autant les développer en entier, voici quelques autres idées que vous pouvez utiliser comme point de départ pour développer un scénario d'aventure, voire une campagne entière.

Un ogre terrifiant et surpuissant se cache dans les souterrains d'Url. Sa présence est tenue secrète par les Thanne, l'inquiétante maison noble qui dirige la ville.

Des Fées (elfes, gnomes, nains, mais aussi orques, gobelins, et même dragons ou géants) ayant toujours vécu dans une parcelle de Féerie, sans même se douter pour la plupart que le Voile s'était effondré autour d'eux cent cinquante-cinq ans auparavant, se retrouvent soudain plongées dans l'étrange monde qu'est Niil quand leur parcelle s'effondre sans prévenir. Les PJ peuvent être ces Fées ou bien des humains des environs qui réagissent à cette situation.

Une bande de nains de Doïran découvre un tunnel qui mène aux Racines Obscures et que les elfes noirs ne connaissent pas.

Des humains de la côte sud-est de Sardor découvrent sur une plage une bouteille contenant un message provenant visiblement de Laaraun. Le message pourrait par exemple être empoisonné et déclencher une épidémie de peste noire, mais cette idée peut être exploitée de bien d'autres manières.

Des Gaewids, des orques et pourquoi pas des gnomes sont contactés télépathiquement par un druide orque emprisonné dans la glace au sommet d'une montagne depuis des siècles. Les « élus » doivent d'abord retrouver le druide puis accomplir des missions visant à le libérer de la glace et enfin l'aider dans sa quête vengeresse.

Des négociants travaillant à bateau dans la baie délimitée par Irnym et Qyaëran ont affaire à des pirates.

La quatrième venue des Démons, c'est ici et maintenant !

Le Plateau d'Azgarnh redescend à son ancienne altitude parce que les Fées font désormais confiance elles-aussi aux Récifs de Gorton. Les Dragons, les Géants, les Titans, les royaumes de minotaures et les troupeaux de licornes refont irruption en Sardoréan. Ah, et n'oublions pas la Tarasque, tant qu'on y est !

Un groupe de personnes « sacrificiables » est réuni par les autorités irnyanes pour accomplir de basses besognes. Les concernés ne le savent pas mais ces missions visent à installer le monothéisme borarusien.

LE CON DE NIIL

Pour conclure, quelques conseils d'ordre général pour, non pas démarrer ou préparer, mais animer vos parties.

Niil est non-manichéen. Essayez toujours de donner de la profondeur à vos PNJ. Mêmes les orques et les gobelins ont d'autres motivations que la destruction des gentils.

Plus vous jouerez les humains, en particulier de Sardor, d'une manière fidèle non pas au canon tolkienien mais bien à l'histoire de France, plus vous serez dans le bon. N'hésitez pas à vous renseigner sur le Moyen-Âge et plus précisément sur la période dite centrale (XI^e-XIII^e). Par exemple, la majorité de la population ne voyage pas et reste toujours dans un rayon de 60 km du lieu de naissance. L'indication sur les connaissances moyennes des Sardoréens dans Niil – Univers va dans ce sens.

À l'inverse, privilégiez pour vos Fées et leur environnement une interprétation féerique, étrange, amusante ou inquiétante. Inspirez-vous des films de Miyazaki, des contes des frères Grimm, de Harry Potter. Limitez au maximum l'effet « la zoologie tolkienienne, on connaît... » et faites plutôt redécouvrir les elfes et les nains à vos joueurs.

Au vu des deux précédents points, il est clair que l'atmosphère sur Niil peut varier du tout au tout. Du médiéval historique chez les humains, de la high fantasy, du merveilleux et de l'horreur chez les Fées, du politique, de l'aventure, de l'épique et du crasseux. Ne vous enfermez pas dans un style de jeu et sachez montrer à vos joueurs la richesse et la complexité de l'univers.

Attention à la magie. Chez les Sardoréens, elle est contrôlée par les Wendaliens et le clergé de Méranethil. Un ensorceleur ne peut pas s'afficher librement.

La quatrième venue des Démons est crainte par tous. Les paysans ont des superstitions et des proverbes à ce sujet, les nobles pourchassent sans relâche les cultes démonistes, les prêtres et les mages guettent le moindre signe surnaturel. La base de la morale saint-panthéoniste, c'est « faites le bien autour de vous pour ne pas attirer les Démons sur nous ». N'hésitez pas à jouer sur ces points aussi souvent que possible, vos joueurs doivent eux aussi apprendre à craindre les Démons de Niil !

Le Plateau d'Azgarh est une chose terrifiante mais que les humains du nord ont appris au fil des générations à accepter comme partie intégrante et immuable du paysage. Les dernières Fées centenaires de la région le voient au contraire encore comme quelque chose de magique, comme une

construction de leurs congénères, et attendent peut-être de pouvoir rejoindre leurs familles en haut ou au contraire que le Plateau redescende. Une remarque similaire peut être faite à l'égard des Récifs de Gorton.

NIIL EN MUSIQUE

Voici en bonus les thèmes musicaux actuellement utilisés à la table de l'auteur. Ils sont à utiliser avec parcimonie mais doivent être marquants et clairement associés à ce qu'ils accompagnent, un peu comme la Marche Impériale de *Star Wars*. Ces morceaux de musique ne sont pas libres de droits et sont la propriété de leur auteur.

Barbares

Finntroll — Gryning

Boïgar

Erdenstern — The Mines

Daérrun

Erdenstern — Into the Green — Introduction et Epilogue

Doïran

Erdenstern — Sons of the North

Faënilad

Alan Silvestri — The Seduction et The Final Seduction

Irrnym

Erdenstern — Into the Red

Laaraun

Erdenstern — Evil Overlord

Les Récifs

Tyler Bates — The Agoge

Mur d'Azgadrok

Epica — Epitome

Nielerims

Erdenstern — Intruder

Nééhm

Basil Poledouris — Theology - Civilization

Orëin

Erdenstern — Incognita

Qyaëran

Erdenstern — Pirates et And a Bottle of Rum

Tanéïr

Hans Zimmer — Slaves to Rome

Url

Alan Silvestri — First Grendel Attack

Wendawin

Epica — Mystica

Ernylin

Erdenstern — The White Guard