

CADRE DE JEU : CHAOSMOS

# PORTES, MONSTRES & TRESORS 2



James Manez, Ronan Salieri



## TEXTE ET MISE EN PAGE

James Manez.

## Creative Commons 3.0

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

## CONCEPTION DE COUVERTURE

Olivier Boyaval.

Page 28 : Male and female Homo neanderthalensis in the Neandertal-Museum, Neandertal, Düsseldorf, Germany.

## CARTES ET PLANS

Pages 6, 8, 13, 14, et 24 : Ronan Salieri (jeuxetfeerie.org). Tous droits réservés.

Photo retouchée avec le logiciel GIMP.

## ILLUSTRATIONS

### Libres de droits

Couverture : Alfred Rethel. La Bataille de Cordoue, 1849.

Illustrations intérieures : Alfred Rethel, Foster, Ellworth D., Johannes Gertz, Viktor Vasnetsov.

## REMERCIEMENTS

- Ronan « Etherne of Zula » Salieri pour avoir réalisé ces cartes magnifiques ;
- Olivier « Etory » Boyaval pour le logo de PMT et la couverture ;
- Franck et Géraldine pour une campagne riche en péripéties ;
- Olivier Rousselin, Jean et Marc pour leurs suggestions.



Le texte de ce document est diffusé sous licence Ludique Libre (Open Game Licence). Vous pouvez donc modifier ou diffuser le texte, sous réserve de respecter les conditions de la licence. Les illustrations, les cartes et les plans sont la propriété de leurs créateurs respectifs.

Portes, Monstres & Trésors © James Manez, toutes les références au jeu sont utilisées avec l'accord des détenteurs des droits.

Logo de Portes, Monstres & Trésors réalisé par Olivier Etory Boyaval sous licence Creative Commons 2.0 : <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/fr/>

Logo du Scriptorium réalisé par Llochwyn.

Page officielle de Portes, Monstres & Trésors sur : <https://le-scriptorium.fr>

Des cartes, des plans et des aides de jeu sur : <http://jeuxetfeerie.org>

# TABLE DES MATIÈRES

<b>Théomantéon</b>	<b>4</b>	Les Ladimoï	<b>26</b>
Histoire	4	La forteresse	27
Tour géographique	6	Qui sont les PJ ?	30
Géographie	8	Nouveaux PJ	30
<b>Méladémos</b>	<b>8</b>	<b>Règles</b>	<b>30</b>
Histoire	9	Compagnons d'armes	31
Chronologie	10	Compétences	31
Gouvernement	10	Magie	31
Quelques lieux	12	Classes	32
<b>Factions</b>	<b>14</b>	Option d'historique	<b>34</b>
Humbles Lances	14	Équipement	34
Ordre de la Graine	15	Armes et armures	34
Les Chaoskeirismos	18	Créatures	35
Religion Taighdéoir	20	Climat	35
<b>Société</b>	<b>20</b>	<b>Mener une Campagne</b>	<b>38</b>
Religion ératéroï	21	Gestion des PJ	39
Us et coutumes	22	Exemple de campagne	41
La région	25	<b>La Justice de l'Ordre</b>	<b>44</b>
Les avant-postes	25	<b>Scénarios</b>	<b>45</b>
<b>Hagiosdendron</b>	<b>25</b>	Arpents & Serpents	<b>45</b>
Les villages	26	Une ambassade sans histoire	56
La population	26	<b>Glossaire</b>	<b>58</b>

Chaosmos est un cadre de jeu inspiré de l'Empire byzantin et de la mythologie grecque. Il fait appel à des thèmes classiques du médiéval-fantastique : un empire qui perd son dirigeant, une région frontalière menacée par des barbares, deux ordres guerriers rivaux... Cependant, le fantastique n'est pas omniprésent : la magie ne fait pas partie du quotidien de la plupart des gens, elfes et nains n'existent pas, on ne trouve pas d'objets magiques à foison, etc.

Les personnages font partie d'un ordre guerrier chargé de l'administration et de la défense d'une région frontalière de l'empire du Théomanthéon. Cette région, le Méladémos, est régulièrement menacée par les incursions des Ladimoï, un peuple vivant dans les montagnes au nord. Autrefois puissant, l'ordre n'est plus aujourd'hui que l'ombre de lui-même, avec des effectifs bien insuffisants pour assurer une protection efficace si jamais les Ladimoï tentent une invasion de grande ampleur. Réduit aux pires extrémités pour résoudre ses problèmes d'effectif, l'ordre a décidé de fermer les yeux sur les pratiques religieuses des populations à sa charge, au risque d'attirer la foudre des représentants de la religion officielle. De plus, il doit composer avec un ordre guerrier rival, prêt à s'emparer de ses terres à la moindre occasion.

Loin d'être de simples subalternes, les personnages sont à la tête d'unités de quatre individus et font à la fois office de soldats et de fonctionnaires, ce qui permet de varier les types d'aventures : patrouille en zone dangereuse, ambassade auprès d'un clan Ladimoï, enquête sur un meurtre, arbitrage d'un conflit entre deux communautés, mission d'espionnage, etc. Par défaut, Chaosmos est prévu pour un à deux joueurs avec des personnages de niveaux 1 à 6, mais il est tout à fait possible de jouer dans d'autres configurations.

Après une présentation globale de l'histoire et de la géographie du Theomantheon, l'ouvrage détaille la province frontière du Méladémos et en particulier la région d'Hagiosdendron, qui sera la base de départ des personnages. Un chapitre est consacré aux règles : création de personnages, compétences, nouvelles classes remplaçant celles du livre de base, mini-système de campagne, etc. Deux scénarios permettent de mettre rapidement le pied à l'étrier et vous trouverez aussi des conseils pour mener une campagne.

Ceux qui connaissent la Marche du Septentrion, cadre de jeu du livre de base de *Portes, Monstres & Trésors*, remarqueront quelques similitudes avec Chaosmos. Rien d'anormal à cela : ce dernier était à l'origine conçu comme une version « basse-fantaisie » de la Marche.

### Changement de la présente édition

La première mouture de Chaosmos date de 2011, sous la forme d'un PDF gratuit, qui fut très légèrement remanié en 2015.

Cette édition comprend plusieurs améliorations :

- Correction de coquilles et révision du texte ;
- Nouvelles cartes créées par Ronan Salieri ;
- Quelques informations supplémentaires, notamment sur la vie quotidienne ;
- Nouveau système de création de personnages ;
- Synopsis de campagne et scénario supplémentaire.

# THÉOMANTÉON



## HISTOIRE

## MYTHE DES ORIGINES

Du Chaos informe naquirent les quatre Primordiaux : Gaïa, Océanos, Ouranos et Pyros. Démonstrateurs aux désirs insatiables mais à l'intelligence limitée, ils copulaient et se battaient sans cesse, engendrant une multitude d'êtres qu'ils tuaient ensuite par jeu ou par inadvertance. Les huit Titans étaient les plus rusés des rejetons des Primordiaux ; ils savaient que leur survie serait menacée tant qu'ils ne trouveraient pas un moyen de canaliser les ardeurs de leurs parents. Ils modelèrent alors une créature d'une telle splendeur que les Primordiaux eux-mêmes en furent subjugués : Éra, la première femme. Transis d'amour, les Primordiaux exaucèrent tous les caprices d'Éra, acceptant même de conclure une trêve entre eux tant qu'elle préserverait sa virginité. Afin de gagner le cœur de la belle, ils créèrent les choses les plus belles qu'ils pouvaient imaginer, et le monde connut ainsi paix et prospérité pendant des éons.

Hélas, une telle félicité ne pouvait durer éternellement. Éra s'éprit du chef des Titans, Atamos, et celui-ci finit par céder à ses pulsions. Le fruit de leur passion fut Déimos, le premier des Ératéroï. Les parents firent de leur mieux pour dissimuler l'existence de l'enfant aux Primordiaux, mais ce dernier, toujours avide de découvrir de nouvelles choses, ne cessait d'échapper à leur garde. D'habitude, Atamos et Éra le retrouvaient rapidement, mais un jour, leurs recherches s'avèrent infructueuses. En désespoir de cause, ils crièrent

son nom, attirant non seulement l'attention de l'enfant, mais aussi celle des Primordiaux. À peine le couple eut-il le temps de retrouver Déimos que la terre vacilla sous les rugissements des Primordiaux, qui comprirent qu'Éra n'avait pas tenu sa promesse. Le couple se réfugia alors auprès des autres Titans et les persuada de combattre les Primordiaux, en leur promettant que les Ératéroï seraient la clé de la victoire.

La Guerre Primordiale dura des éons ; la puissance brute des Primordiaux fut à chaque fois mise en échec par les Titans, mais ces derniers ne parvinrent pas à obtenir de victoire décisive et la plupart d'entre eux moururent. Pendant ce temps, Éra et Atamos conçurent d'autres enfants, dont certains s'unirent à d'autres Titans. Petit à petit, le peuple des Ératéroï se renforça et prit une part de plus en plus importante dans la lutte. Par mépris pour les Ératéroï, les Primordiaux modelèrent de grotesques contrefaçons d'êtres humains, les Ladimoï ou hommes-bêtes, aussi frustrés et violents que leurs créateurs.

Au final, les Titans triomphèrent par la ruse. Feignant la soumission, ils livrèrent aux Primordiaux leurs plus beaux enfants ainsi que d'énormes quantités de mets tous plus délicieux les uns que les autres. Quand les Primordiaux, épuisés par leurs excès, voulurent se reposer, les Titans les attaquèrent par surprise et les capturèrent. Toutefois, plutôt que de tuer leurs géniteurs et de mettre ainsi en péril l'existence du monde, les Titans les emprisonnèrent dans les profondeurs de la terre. Ils gagnèrent ensuite les monts Titanos, laissant la surface aux Ératéroï, qui fondèrent l'empire d'Agatholimen. Voici comment naquit le Cosmos, le monde organisé tel que nous le connaissons.

## LE RÈGNE DU JUSTE

Bien des siècles après la création du Cosmos, alors que l'Empire d'Agatholimen s'écroulait sous le poids des dissensions internes et des coups de boutoir des barbares, Médaros, stratège de la province de Makaria, connut la Révélation. Il entendit la voix d'Atamos, le premier des Titans. « L'Empire se meurt et avec lui l'ordre du monde. Une nouvelle Loi doit remplacer l'ancienne : c'est toi que j'ai désigné pour cette tâche. Tu étais Médaros, tu es désormais le Juste ! ». Alors Médaros se dépouilla de tous ses titres et même de son nom de naissance, ne gardant que le nom qu'Atamos avait choisi pour lui : le Juste. Grâce à une harangue passionnée, il rallia à sa cause les troupes de sa province puis les mena en direction d'Agathopolis, la capitale de l'empire. Galvanisée par la foi, ses soldats vainquirent les troupes du mercenaire barbare qui avait usurpé le trône du dernier empereur.

Malgré sa victoire, le Juste refusa de rétablir l'empire qui avait laissé dépérir le culte des Titans : le Théomantéon succéda donc à Agatholimen. Pour marquer l'avènement de son règne, il fit construire dans sa province de Makaria une nouvelle capitale : Théopolis.

En seulement vingt-trois ans, le Juste reprit en main les provinces périphériques, remodela l'administration et repoussa les barbares qui s'étaient infiltrés dans les terres de l'empire.

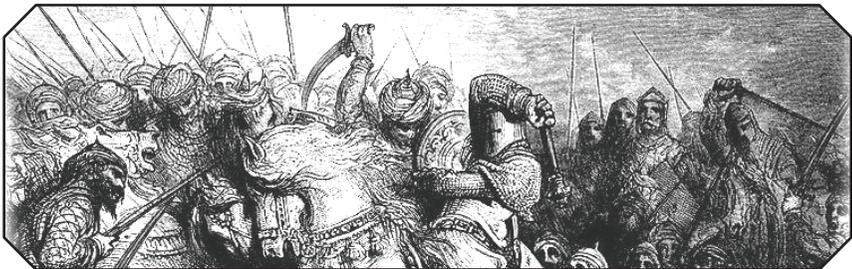
Désireux de convertir à la vraie foi les peuples païens, le Juste finança de nombreuses missions

religieuses, prenant prétexte du massacre de missionnaires pour mener des expéditions punitives. Puis, une fois son pouvoir suffisamment affermi, le Juste se crut capable d'entreprendre la reconquête des terres orientales au sud-est du Théomantéon. Il comptait ainsi reconstituer les frontières d'Agatholimen au faîte de sa puissance, mais aussi contre la menace de l'empire de la Vanité, dont le dirigeant prétendait être un descendant de l'empereur d'Agatholimen.

L'armée devait d'abord conquérir la côte du Désir ; cette région était riche et encore en partie contrôlée par les Ératéroï, ce qui en faisait une base d'opération parfaite, d'autant plus que le Théomantéon pouvait compter sur sa supériorité navale.

Au début, les succès répondirent aux succès : la côte du Désir fut rapidement soumise et les forces de l'empire de la Vanité furent défaites presque sans coup férir. Hélas, le Juste mourut malencontreusement lors d'un siège. Les chefs de son armée ne purent alors s'entendre sur la suite à donner à l'affaire : fallait-il poursuivre l'avancée ou retourner au bercail ? Les ennemis mirent à profit cette indécision et leurs troupes convergèrent vers l'armée du Juste. Lors de la bataille décisive, les créatures invoquées par les sorciers ennemis décimèrent les soldats du Théomantéon, qui se replièrent en toute hâte vers la côte du Désir.

Nous sommes aujourd'hui en l'an 23 de la fondation du Théomantéon, 466 ans après la création de l'empire d'Agatholimen ; le Juste est mort un mois auparavant.





# TOUR GÉOGRAPHIQUE

Imaginez que vous avez devant vous une carte du Théomantéon.

À l'ouest, vous voyez la péninsule de Sidaréos, le pays du Fer, dont les cités-états opulentes s'adonnent au commerce et à la guerre avec la même ferveur. Dernière conquête importante de l'empire, le Sidaréos reste encore largement imperméable à la culture ératéroï.

Le mercenariat est ici une vieille tradition et constitue une carrière tout à fait respectable. D'ailleurs, il n'est pas rare que le capitaine d'une grande compagnie s'installe à la tête d'une ville... Lors des dernières décennies de l'empire, les mercenaires sidaroi formèrent plus de la moitié des effectifs de l'armée, mais le Juste a fortement réduit leurs effectifs. On le comprend : l'usurpateur qui déposa le dernier empereur était un mercenaire sidaroi... Les Sidaroi ont toujours été indociles, prêts à se rebeller dès que le pouvoir central se montrait trop pressant. Le Juste dut ainsi passer une bonne partie de son début de son règne dans le Sidaréos à mater les révoltes locales et à installer des fidèles à la place des podestats locaux.

Maintenant, portez votre regard vers l'est : voilà les montagnes Primordiales, au sein desquelles auraient été emprisonnés les Primordiaux. La région est infestée de Ladimoï, ces rejetons dégénérés des Primordiaux. Au sud, entre les montagnes et la mer, le relief reste très encaissé et seul le littoral est densément peuplé : cette région est connue sous le nom du Méladémos, le pays des Tours et des Détours. Les forteresses des ordres guerriers protègent les habitants des incursions des Ladimoï.

À l'est des montagnes s'étend un paysage de collines aux pentes douces et de plaines herbeuses, parsemées ci et là de champs, de hameaux et parfois de villes aux remparts imposants. Le Kakoskhol, le fleuve Indolent, a donné son nom aux environs. C'était autrefois la patrie

des Taighdéoir, des barbares soumis par l'Empire ; aujourd'hui encore, les autochtones ont gardé nombre de leurs traditions.

Plus à l'est encore, vous apercevez Kounia, le Berceau, le coeur de l'ancien empire d'Agatholimen et là où naquirent les premiers Ératéroï. Ses écoles philosophiques sont sans rivales, les scriptoriums de ses monastères sont réputés pour la qualité de leurs copies et l'art de la rhétorique n'a rien perdu de sa force originelle. Pourtant, rares sont les étrangers à ne pas être déçus en visitant ces cités si fameuses : elles dont le nom est connu aux quatre coins du monde ne sont le plus souvent que de modestes communautés coincées dans des plaines étroites. Seules leurs murailles démesurées, soi-disant construites par les Titans, les distinguent de vulgaires villages.

Au nord des montagnes Primordiales vivent les Chlomoï à la peau affreusement pâle. Leurs royaumes sont toujours sous la menace d'une révolte ou d'une invasion et la plupart ne survivent pas à leur fondateur... Les Ératéroï ne prennent pas la peine de retenir les noms de ces états éphémères. L'empire d'Agatholimen s'était contenté de maintenir les royaumes les plus proches sous son obédience ; en échange de produits de luxe ératéroï, les dirigeants chlomoï fournissaient volontiers des contingents de mercenaires. Toutefois, aux derniers temps de l'empire, plusieurs de ces royaumes s'allièrent pour attaquer le Kakoskholos et parvinrent à envahir la province. Heureusement, le Juste les a repoussés et a considérablement renforcé les défenses locales depuis, tout en poursuivant la politique traditionnelle d'Agatholimen.

À l'est du Kakoskholos, le Titanos est une région dominée par les plus hautes montagnes du monde ; selon la légende, les Titans auraient décidé d'établir leurs palais à des hauteurs inaccessibles aussi bien aux hommes qu'aux créatures volantes. Seul le littoral est habité : il a été l'objet de luttes farouches entre les Ératéroï et les Odamoï, dont les confédérations tribales furent pendant longtemps les principaux ennemis d'Agatholimen.

Enserée par les barrières montagneuses du Titanos au sud et celles de l'Ulipoï au nord, le Sakilos ne reçoit presque jamais de pluies ; la survie des habitants dépend de Sakil, le fleuve Clair, honoré à l'égal d'une divinité. Autrefois, un peuple apparenté aux Ladimoï habitait le pays et avait érigé nombre de sculptures monstrueuses en pierre sur des mottes artificielles. Des tribus Odamoï repoussèrent ce peuple vers l'Ulipoï, avant d'être à leur tour chassées par les Ératéroï.

La Makaria est une terre de forêts vallonnées entrecoupées de plaines alluviales extraordinairement fertiles. De nombreux cours d'eau irriguent la région ; les trois plus importants sont le Sakil, le fleuve Clair, qui prend sa source dans les Titanos, le Skotadi, le fleuve Sombre, qui descend des terres de la Nuit Éternelle et l'Aokhatos, le fleuve Silencieux. Les deux premiers se rejoignent pour se jeter dans la mer Herbeuse, tandis que le second aboutit à la mer Inconstante.

L'empire dut guerroyer pendant plus de deux siècles avant de vaincre les Odamoï de Makaria. Si la majorité des Odamoï furent assimilés, d'autres choisirent l'exil : ils s'établirent dans les Mille Royaumes, les îles de la Multitude, la côte du Désir ou encore dans les îles de la Mer Herbeuse, une immense étendue d'eau recouverte d'algues. Leurs quatre confédérations Odamoï, alliances mouvantes de cités et de tribus, sont nommées d'après les dernières confédérations de Makaria ayant résisté à l'empire : Tanovo, Devona, Darjoï et Kisti.

La province de Makaria devint le grenier à blé d'Agatholimen et sa région la plus peuplée. Aussi lorsque le Juste fonda le Théomantéon, il choisit fort logiquement d'établir sa capitale Théopolis dans la région. Bâtie à l'embouchure de l'Aokhatos, la cité de Théopolis est un hymne à la gloire d'Atamos : les murs de ses innombrables basiliques vibrent au son des prières ; dans les agoras, la voix des prêcheurs couvre celle des marchands tandis que, dans les rues, les musiciens ambulants chantent la Révélation du Juste...

Depuis près d'un demi-siècle, la Makaria est sous la menace des incursions incessantes des Nychtaloï. Descendus des terres de la Nuit Éternelle, au nord de la Makaria, ces barbares vénèrent les Primordiaux et allient la peau blafarde des Chlomoï à la laideur repoussante des Ladimoï.

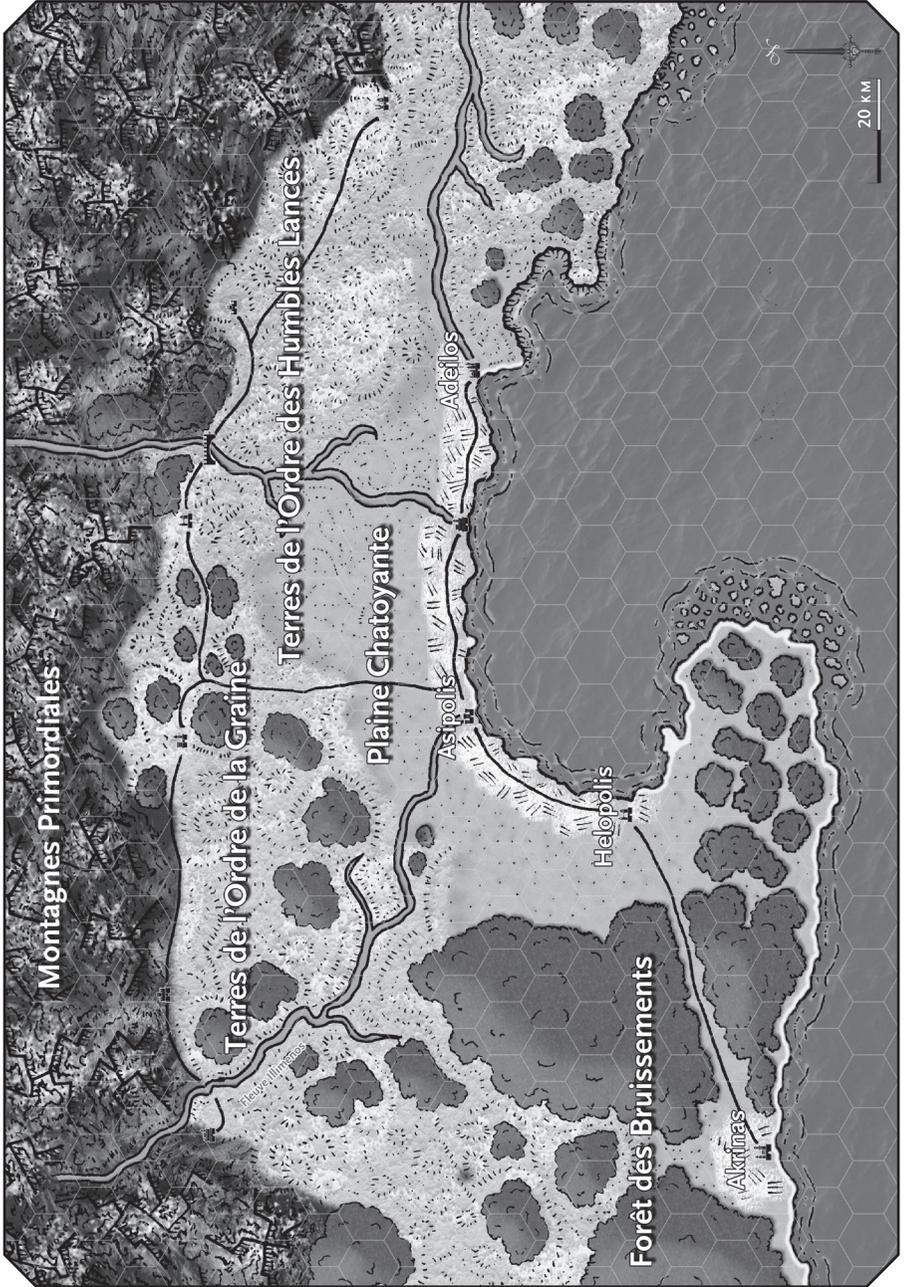
Au sud du détroit du Brakion, la côte du Désir est une terre que se disputent les Ératéroï, les Odamoï et les Mazid, le peuple dominant des Mille Royaumes plus au sud. Ses cités bigarrées doivent en grande partie leur prospérité à la piraterie et au commerce d'esclaves et elles n'hésitent pas à changer d'allégeance si leurs « libertés » sont menacées.

Entre Kounia et les rivages orientaux sont éparpillées les îles de la Multitude ; on y trouve aussi bien des avant-postes du Théomantéon que des communautés de marginaux, des repaires de pirates ou même des créatures des temps anciens. L'île Insaisissable est la plus célèbre, car elle est la demeure de la gorgone, une amante mortelle du titan Atamos qu'Era aurait maudite. Celui qui la trouve peut aussi bien obtenir des pouvoirs fabuleux que subir une mort indigne.

Enfin, les Mille Royaumes sont une constellation de cités-états, de principautés et de royaumes formés par les Mazid. Ceux-ci sont fidèles aux Primordiaux et hostiles aux Titans, qu'ils surnomment Div, démons. Les Ératéroï avaient colonisé de longue date une partie du littoral, mais ces colonies furent détruites soixante-dix auparavant par l'Immortel. Ce souverain mazid est encore en vie, car il a réussi à prolonger son existence par de sombres procédés magiques.

Depuis vingt ans, la puissance montante de la région est l'empire de la Vanité, ainsi nommé à cause de son dirigeant. Celui-ci aime se parer de titres ronflants et prétend descendre du dernier empereur d'Agatholimen. En vérité, il n'est qu'un vulgaire parvenu ératéroï, qui a accédé au pouvoir grâce au soutien d'une alliance des plus riches familles des Mille Royaumes et au concours de mystérieux « mages ».

# MÉLADÉMOS



## GÉOGRAPHIE

Cette région ne doit pas son nom au hasard : les falaises abruptes et parsemées d'anfractuosités, les vallées profondément encaissées et les forêts aux arbres enchevêtrés ne facilitent pas les voyages. Les pluies violentes provoquent éboulements et coulées de boue, tandis que les incursions de monstres venus des montagnes Primordiales peuvent ravager plusieurs villages avant d'être repoussées par l'ordre de la Graine. Le littoral n'est guère plus hospitalier pour les navires : les basfonds rocheux et irréguliers sont particulièrement traitres...

À l'ouest du pays s'étend la forêt des Bruissements. Arbres et animaux murmurent constamment des paroles mystérieuses pour le commun des mortels ; ils emploient la langue primale, lointaine ancêtre de l'ératéroï.

Au fur et à mesure que l'on remonte vers le nord, le relief devient de plus en plus accidenté ; collines abruptes puis montagnes se débarrassent progressivement de leur tapis verdoyant, ne laissant à la vue que le gris profond des rochers. De loin, les montagnes du nord ressemblent à des pyramides construites en l'honneur de quelque dieu maléfique, avec leurs teintes sombres et leurs roches feuilletées évoquant des marches usées par le temps.

Vers l'est, les collines boisées finissent par laisser place à la plaine Chatoyante, parsemée de fleurs multicolores surnommées Éramnen, les Souvenirs d'Éra. Les amoureux offrent traditionnellement un bouquet de ces fleurs à l'élu(e) de leur cœur. Au printemps et à l'automne, d'immenses troupeaux de bovins paissent ici ; entre disparitions mystérieuses de bêtes ou massacres organisés liés à une quelconque vengeance, les relations entre pâtres sont souvent tendues...

## HISTOIRE

Originellement, seuls les sauvages Ladimoï peuplaient le Méladémos, jusqu'à ce que des clans taighdéoir les repoussent vers les montagnes Primordiales et occupent le littoral. Il y a 146 ans, l'empire d'Agatholimen s'empara de la région et les colons ératéroï fondèrent des cités le long de la côte.

Une légende taighdéoir relate les exploits du héros Fearadhaigh, exclu de son clan pour avoir défloré la fille du chef de clan. Des années durant, il vécut comme un bandit, parcourant le monde à la recherche d'exploits de plus en plus audacieux. Il finit par rassembler autour de lui une bande hétéroclite de hors-la-loi, de désaxés et de femmes capturées lors de raids, donnant ainsi naissance au clan des Fògaraiche (« bandits »). Hélas, ses rapines incessantes mécontentèrent tellement de clans qu'une vaste coalition se forma contre lui : il fut pourchassé sans relâche, jusqu'au moment où il atteignit le Méladémos, que les Taighdéoir surnommaient alors Beisthaich, le pays des Bêtes. La région était en effet réputée abriter des créatures terribles, notamment les Hommes du Dessous, que les Ératéroï surnomment Ladimoï.

Fearadhaigh parvint à convaincre son clan de le suivre, tandis que ses poursuivants abandonnèrent la chasse, convaincus que les fugitifs allaient au-devant d'une mort certaine. Ils n'étaient pas loin du compte, car les Hommes du Dessous réagirent vivement à l'intrusion, harcelant continuellement les Fògaraiche alors que ceux-ci progressaient péniblement dans les collines de l'est du Méladémos. Heureusement, Fearadhaigh parvint à déjouer les embuscades de ses ennemis et gagna la plaine d'Altema sans avoir subi trop de pertes.

Les Hommes du Dessous commirent alors l'erreur de vouloir livrer bataille en terrain dégagé ; la cohésion et l'armement supérieur des Fôgaraiche eurent raison du nombre des attaquants. Les Fôgaraiche se dirigèrent ensuite vers la côte, chassèrent ou asservirent les tribus Ladimoï des environs, puis s'installèrent à l'emplacement de la future Asipolis. Durant les siècles suivants, le clan s'agrandit petit à petit, malgré les incursions régulières des Hommes du Dessous, et renoua contact avec les clans du Kakoskholos voisin. Il y a 150 ans, lorsque l'Empire d'Agatholimen prit possession de Kakoskholos, trois clans fuirent vers le Méladémos. Toutefois, leur répit fut de courte durée : quelques années plus tard, l'Empire envahit le Méladémos.

La domination impériale apporta quatre changements :

- Chaque clan fut regroupé dans une *polis*, territoire dominé par une ville créée de toutes pièces ou à partir d'un village autochtone ;
- Des colons ératéroï s'établirent dans les polis ;
- De nouvelles institutions furent créées au niveau de la polis et au niveau régional ;
- Les prêtres ératéroï encouragèrent un syncrétisme qui adaptait la religion taighdéoir au panthéon ératéroï et pronait la vénération d'Anastasios, le fondateur d'Agatholimen.

L'intérieur des terres servit de glacis contre les Taighdéoir rebelles et les Ladimoï. Le stratège du Méladémos s'adjoignit les services d'une confrérie militaire, la confrérie de la Graine. Celle-ci joua un rôle clé lors d'une grande invasion de Ladimoï, 28 ans après la conquête ; en guise de récompense, l'Empereur Kélandès II l'érigea en ordre et lui confia l'administration et la défense de la région.

Malgré quelques révoltes durant les premières décennies, le confort et la sécurité apportés par le régime impérial séduisirent la plupart des autochtones. Les réfractaires se réfugièrent dans la Forêt des Bruissements ou dans les terres contrôlées par l'ordre de la Graine, qui leur laissait une grande liberté tant qu'ils payaient leurs redevances.

## CHRONOLOGIE

Note : les dates entre parenthèses correspondent à la datation officielle du Théomantéon, basée sur la fondation de la capitale Théopolis.

Date inconnue : Arrivée des Taighdéoir dans la région.

Il y a 150 ans (– 137 av. F.T) : L'empire d'Agatholimen envahit le Kakoskholos. Trois clans taighdéoir fuirent vers le Méladémos.

Il y a 146 ans (– 131 av. F.T) : L'empire s'empare du Méladémos. Les révoltes locales sont relativement fréquentes lors des vingt premières années, mais se raréfient par la suite.

Il y a 118 ans (– 103 av. F.T) : Une grande invasion ladimoï est difficilement repoussée par les troupes de l'Empire avec l'aide de la confrérie de la Graine. Celle-ci est promue au rang d'ordre et reçoit en récompense l'intérieur des terres.

Il y a 27 ans (– 12 av. F.T) : Nouvelle invasion Ladimoï. L'ordre parvient à la repousser, mais doit abandonner la première ligne de son réseau défensif.

Il y a 23 ans (0 F.T) : Le Juste fonde le Théomantéon. Dissolution de l'académie du Chaoslogos et dispersion des sectes d'ésotérikoï. Les chaomanciens s'établissent dans la région (voir page 20).

Il y a 12 ans (11 ap. F.T) : Le Juste oblige l'ordre de la Graine à céder une partie de ses terres à l'ordre des Humbles Lances.

# GOUVERNEMENT

Le stratège Monodamos gouverne la province, appelée aussi thème. Il détient les pleins pouvoirs civils et militaires : levée de troupes, collecte des impôts et des taxes, promulgation de lois, nomination des gouverneurs de polis...

Cependant, son pouvoir effectif n'est pas sans limites. Premièrement, tout le nord est sous la juridiction de deux ordres militaires : l'ordre de la Graine et l'ordre des Humbles Lances. Deuxièmement, un archonte supervise ses actions. Cet officier est nommé par le Juste pour une durée de trois ans et lui livre un rapport annuel qui évalue l'activité du stratège. Maintenant que le Juste est mort, il a les mains libres pendant quelque temps et il compte en profiter pour remettre les ordres à leur place...

En tant que chef militaire, le stratège peut compter sur dix gardes du corps, et surtout sur une troupe de cent cavaliers lourds ou *kataphractoï*. Cette troupe n'est pas composée de soldats à plein temps, mais de nobles s'équipant à leurs frais et pouvant lever des troupes dans leur domaine pour le compte du stratège. Ils ne reçoivent de solde régulière que lorsqu'ils sont en campagne. Au besoin, le stratège peut demander aux *kataphractoï* de lever des troupes dans leurs domaines.

Pour les affaires civiles, il est secondé par un corps administratif resserré :

- Le juge, ou *kritès*, dirige le tribunal du thème, basé à Asipolis. Si tout fonctionnaire a le droit de rendre la justice dans le cadre des fonctions qu'il exerce, il est possible de contester le jugement en appel auprès du tribunal du thème, dans le but de limiter les abus. Le tribunal juge aussi les affaires concernant

les fonctionnaires d'un thème. En cas de différend opposant des fonctionnaires de thèmes différents ou des fonctionnaires de très haut niveau (stratège, archonte, arpenteur, etc.), l'affaire est jugée par le tribunal de Théopolis.

- Le secrétaire se charge de la rédaction des ordres du stratège, de leur envoi et de l'organisation de ses déplacements.
- Les dix percepteurs, ou *apaitès*, collectent dans chaque polis les impôts dus au gouvernement central, généralement à la fin de l'été. Des officiers spécialisés sont dépêchés depuis Théopolis pour vérifier le bon déroulement de la collecte et pour attribuer la part revenant au thème.
- Le chartulaire et ses cinq subordonnés s'occupent du versement des soldes.

En dehors du stratège et de son équipe, trois institutions jouent un rôle important :

- Le dromos est le plus prestigieux des *sekretoï* (*sekreta* au singulier), c'est-à-dire des organismes centraux sous le contrôle du Juste. Il regroupe à la fois les fonctions d'un service postal, d'une agence de renseignement et d'un ministère des affaires étrangères. Ses agents gèrent un gigantesque réseau de relais établis tous les quelques kilomètres le long des principales voies de communication, transmettent messages et colis les plus urgents, renseignent l'organe central du dromos sur la situation de telle ou telle région, et accomplissent des missions diplomatiques à l'étranger. Dans le Méladémos, seule la route reliant Akrinas à Adeilos est ponctuée de relais.

— Le service des arpenteurs, qui fait partie du sekreta des finances, emploie des experts chargés de mettre à jour les cadastres du Théomantéon ; l'arpentage prend en moyenne un an au moins par thème et il est renouvelé tous les trente ans en moyenne. Aujourd'hui, le cadastre couvre la majeure partie du Théomantéon, à l'exception notable du Sidaréos. L'importance de l'arpentage est primordiale pour le gouvernement central, car le calcul de l'impôt foncier tient compte, pour chaque propriétaire foncier, de la quantité et de la qualité de ses terres. Cette année, les cadastres du Méladémos sont justement en train d'être renouvelés et l'opération crée de vives tensions, notamment parce que les propriétaires les plus puissants font pression sur les arpenteurs pour que la taille et la qualité de leurs terres soient sous-estimées ; ils savent en effet que dans les thèmes ayant connu une mise à jour récente des cadastres, les impôts fonciers se sont considérablement élevés afin de financer la guerre du Juste.

— La polis est une unité administrative regroupant à la fois une ville et son arrière-pays. Le gouverneur, nommé par le stratège du thème, possède le pouvoir législatif et judiciaire ; il est secondé par plusieurs secrétaires spécialisés qui le conseillent et à qui il peut déléguer certaines tâches. L'éklésia est le conseil de tous les nobles de la polis et se tient dans le bâtiment du même nom. Elle peut soumettre des propositions de loi au gouverneur ou émettre un avis défavorable à certaines de ses décisions ; elle élit aussi parmi ses membres les secrétaires qui assistent le gouverneur. Enfin, elle envoie chaque année au stratège un rapport sur les actions du gouverneur. Dans les territoires contrôlés par les deux ordres guerriers, la polis est en général centrée sur une forteresse : le commandant de la forteresse gère la polis et il n'existe pas d'éklésia.

## QUELQUES LIEUX

### MONTAGNES PRIMORDIALES

Les montagnes Primordiales frappent par leur hauteur considérable, plus de 3000 m en moyenne, et par leur aspect presque artificiel. En de nombreux endroits, la roche basaltique, de couleur noire ou gris sombre, s'est fendillée en colonnes de forme hexagonale, dont certaines s'élèvent progressivement comme les marches d'un escalier. Cette curiosité de la nature facilite l'ascension vers les sommets.

La couverture forestière se limite principalement à des conifères, présents à basse altitude. Certaines plantes utilisées dans des préparations alchimiques ne se trouvent qu'ici.

Si les montagnes Primordiales sont supposées abriter de vastes richesses minérales, celles-ci n'ont jamais véritablement pu être exploitées à cause du pullulement des créatures les plus diverses : hommes-bêtes, aigles géants, griffons, ours, etc. Les érudits estiment que cette incroyable diversité est liée à l'influence des Primordiaux, enfermés au coeur des montagnes : leurs pouvoirs créateurs parviendraient à franchir les barrières de leur prison.

Les deux ordres guerriers tiennent un réseau de tours de garde et de forteresses sur les contreforts des montagnes Primordiales ; faute d'effectifs, une partie du réseau a été abandonnée.



## FORÊT DES BRUISSEMENTS

Cette forêt est principalement composée de hêtres, de bouleaux et de chênes, mais on trouve aussi des arbres endémiques comme les « Grince-Vent », qui, comme leur nom l'indique, émettent force grincements et craquements dès que le vent commence à se lever. Au fur et à mesure que l'on remonte vers les montagnes Primordiales, le relief devient de plus en plus encaissé et les conifères tendent à s'imposer, jusqu'à constituer l'essentiel de la couverture forestière aux abords des Montagnes. En dehors des arbres, la variété de la flore émerveillerait le plus blasé des herbivores : on peut trouver ici des plantes uniques ou qui ne devraient pas exister à cette latitude.

La faune est tout aussi variée. Loups, ours, renards, sangliers, belettes sont de la partie, ainsi que des créatures d'un âge révolu : licornes, harpies, dryades... Comme dans le cas des montagnes Primordiales, certains y voient là l'influence des Primordiaux.

Celui qui s'aventure dans la forêt entendra chuchotements et murmures en provenance des arbres ou même des écureuils qui les suivront en sautant de branche en branche... S'il cherche à s'enfoncer dans les bois, la nature se montrera de plus en plus hostile : branches qui lui fouettent le visage, racines qui le font trébucher, animaux qui l'attaquent ou le harcèlent... Seuls ceux qui maîtrisent la langue primale ont une chance d'éviter le courroux de la forêt, en annonçant clairement leurs intentions et en évitant le plus possible de nuire à la faune et à la flore locales.

## FLEUVE ILMENOS

Seul fleuve navigable du Méléadémos, l'Ilimenos a un débit relativement lent et régulier et sa largeur du fleuve dépasse rarement les 200 mètres. Des colons ont établi des hameaux le long du fleuve : ils collectent herbes, peaux et bois destinés à la capitale.

## PLAINE CHATOYANTE

Au début du printemps et en automne, c'est ici que les éleveurs du Méléadémos amènent paître leurs troupeaux. Les grands propriétaires recrutent à l'occasion des hommes de main pour épauler leurs bergers et protéger leur bétail des prédateurs ou des voleurs. En effet, bien que le bétail soit marqué au fer rouge, les vols sont fréquents : les moins scrupuleux n'hésitent pas à voler des bêtes durant la nuit et à les tuer peu après pour en récupérer la viande et la peau. De plus, les petits éleveurs qui ont l'imprudence de ne pas se regrouper avec d'autres de leurs pairs risquent fort de perdre une partie de leur cheptel lors d'une « visite de courtoisie » des hommes de main d'un éleveur plus puissant. Lors de ces rassemblements, le stratège envoie des kataphactoi (voir page 12) pour assurer l'ordre et surtout veiller sur ses troupeaux, car il est aujourd'hui un des plus grands éleveurs du pays.

## LES VILLES

### Adéilos

Population 3 300 habitants.

Située sur le site d'un clan taighdeoir, Adéilos est devenue la deuxième ville de la région. Du fait de la proximité de la cité avec la plaine Chatoyante, les grandes familles ont tôt fait d'installer dans les environs de grands domaines consacrés à l'élevage ovin et bovin. De ce fait, les industries liées à la viande, au cuir et à la laine ont connu un essor considérable.

### Akrinas

Population : 1 100 habitants.

Cette petite ville vit principalement du commerce d'herbes et d'essences rares. De nombreux marchands en provenance de tout le Théomantéon viennent s'y approvisionner.

## Asipolis

Population : 8 000 habitants.

Asipolis était autrefois un village taighdéoir, siège du clan des Fōgaraiche. À cette époque, des jeux étaient organisés tous les ans pour célébrer le solstice d'été, avec notamment la tenue de concours de chants qui réunissaient les meilleurs bardes de la région. Ces concours font encore aujourd'hui la renommée de la ville. Lorsque l'empire d'Agatholimen soumit la région, Asipolis fut érigée en capitale régionale pour trois raisons : sa baie était la seule propice à l'établissement d'un port, elle était à l'embouchure du seul fleuve navigable du Méladémos, et les terres environnantes étaient très fertiles.

Pour qui a fait le voyage depuis Théopolis, Asipolis ressemblerait à une aimable bourgade provinciale si l'on fait abstraction de ses fortifications conséquentes : l'enceinte en pierre fait plus de 10 mètres de haut et elle est parsemée de tours de garde à 100 mètres d'intervalle. L'intérieur de la cité est plus banal : l'immense majorité des bâtiments est en bois et les seules rues pavées sont celles qui longent le fleuve Ilimenos, qui traverse la cité suivant un axe nord-sud.

## Hélopolis

Population : 1 300 habitants.

Helopolis doit sa prospérité à son industrie salière. Le sel extrait de ses marais salants est vendu dans toute la région, voire au-delà.

## Yiorgopolis

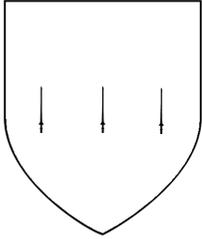
Population : 2 000 habitants

Ville nouvelle fondée par des colons ératéroï, Yiorgopolis s'est rapidement développée grâce à la fertilité de ses terres.



# FACTIONS

## HUMBLES LANCES



### HISTOIRE

Peu après son avènement, le Juste fonda cet ordre pour en faire le bras armé des prêtres du culte des Titans et une force militaire qui lui serait entièrement dévouée. Il en confia la direction à un de ses fidèles, Sédélos, et lui céda de nombreux domaines. Afin de mettre fin au paganisme endémique du Méladémos, il chercha à limiter la puissance de l'ordre de la Graine, jugé trop conciliant. Plutôt que de dissoudre brutalement l'ordre de la Graine et de déstabiliser la région, il préféra favoriser l'implantation de l'ordre des Humbles Lances dans la région : officiellement, ce dernier devait aider l'ordre de la Graine à tenir les montagnes Primordiales, mais, en réalité, il avait pour mission d'aider les aggeloi, les prêtres du culte des Titans, à propager leur message. Les Humbles Lances sont parvenues à convertir rapidement la plupart des païens par des mesures fiscales : les païens avaient le droit de pratiquer leur religion, mais étaient plus lourdement taxés que les adorateurs des Titans.

### ÉVÈNEMENTS RÉCENTS

Sédélos, le grand maître de l'ordre, estime qu'il est le seul successeur légitime du Juste. Il prétend que celui-ci aurait rédigé un testament établissant clairement ce fait. Malheureusement, le chambellan (koubikoulios dans la langue ératéroï), qui gouvernait le Théomantéon en l'absence du Juste et qui, en dehors de ce dernier, était le seul à connaître l'emplacement du

testament, a été assassiné peu après la mort du Juste. Une grande assemblée doit être organisée prochainement dans la capitale afin de désigner un successeur. En vue de l'évènement, Sédélos cherche à négocier des alliances avec d'autres factions tout en cherchant à renforcer sa présence dans la capitale. Il a déjà rapatrié de nombreuses troupes du Méladémos vers Théopolis, au grand dam du chef de la branche locale, qui voulait les utiliser contre l'ordre de la Graine...

### ORGANISATION

L'ordre n'accepte que des nobles adultes et entraînés au combat, qui doivent lui remettre une donation et lui jurer allégeance lors d'une cérémonie.

On distingue six rangs parmi les Lances.

Le Grand Maître dirige l'ordre ; il est élu à vie par une assemblée réunissant au moins la moitié des Commandants.

Le Commandant dirige une Commanderie, c'est-à-dire une forteresse et son arrière-pays. Il est désigné par le Maître, qui peut le révoquer à tout moment. Dans le Méladémos, il existe actuellement trois Commanderies, chacune regroupant en moyenne 30-50 membres de l'ordre, 200-250 auxiliaires, et s'étendant sur un territoire d'environ 3500 km<sup>2</sup> pour une population totale de 5000 à 8000 individus.

L'Hospitalier gère les hôpitaux d'une Commanderie, qui font office d'infirmerie et d'organisme de charité aidant tous les nécessiteux au sein de la population. Les Hospitaliers sont généralement des membres de l'ordre infirmes ou trop vieux pour combattre. Des auxiliaires roturiers les secondent.

Les hikanatoï (Hommes de valeur) dépendent d'une Commanderie et sont à la tête d'une unité de Lances et d'auxiliaires (entre 10 et 30 hommes en moyenne). Le Commandant les nomme et les révoque selon son bon plaisir.

Les kavalarioï forment l'essentiel des effectifs de l'ordre : ce sont normalement des troupes montées, mais restent redoutables lorsqu'ils combattent à pied. Ils ont pour équipement une broigne d'écailles, un casque en acier, une lance, un arc et des flèches ainsi qu'une épée longue.

Enfin, l'ordre utilise un grand nombre d'auxiliaires roturiers pour les fonctions logistiques, mais aussi au combat. Ainsi, les psiloï sont des troupes très légères habiles à manier l'arc ou la fronde et qui combattent en formations très lâches : ils jouent un rôle essentiel dans la défense des montagnes Primordiales.

Pour assurer son train de vie, l'ordre prélève régulièrement des taxes, essentiellement en nature, auprès de la population.

## PERSONNAGES IMPORTANTS

### **Témélos Korioustis, Commandant de Tesioutos**

À vingt-trois ans à peine, Témélos est un des plus jeunes Commandants de l'ordre. Le Grand Maître Sédélos l'a nommé récemment à la Commanderie de Tesioutos, en bordure des terres de l'ordre de la Graine, afin de gagner le soutien de l'illustre famille Korioustis. Malheureusement, malgré ses qualités indéniables de meneur d'homme et de tacticien, Témélos est une vraie tête brûlée et cherche à assouvir sa soif de gloire plutôt qu'à gérer sagement sa Commanderie. Pour réaliser ses ambitions, il s'est allié avec une secte d'ésootérikoï (voir page 20) et compte porter un coup fatal à l'ordre de la Graine.

## Objectifs

- Être le plus rapidement possible à la tête de l'ordre ;
- Provoquer un incident avec l'ordre de la Graine afin d'envahir ses terres.

## Comment le jouer ?

- En toutes circonstances, garder un ton bravache et assuré ;
- Ne pas hésiter à utiliser les tactiques les plus viles pour s'assurer un avantage ;
- Toujours faire preuve d'audace.

# ORDRE DE LA GRAINE



## HISTOIRE

Takanis était un soldat de l'Empire d'Agatholimen dont la cruauté était légendaire : il massacrait sans distinction hommes, femmes, enfants ou vieillards. Mais ces tueries répétées finirent par le hanter au point qu'il ne parvenait plus à trouver le sommeil, même des années après avoir rangé les armes.

Aussi consulta-t-il le sage Sapiensos, réputé pour ses bons conseils. Celui-ci se contenta de lui donner une graine : « plante-la et laisse-la grandir : en découvrant sa nature, tu découvriras aussi la tienne ; prends soin d'elle et tu l'embelliras comme tu embelliras ton âme... »

À la fois surpris et déçu par le résultat de la visite, Takanis respecta néanmoins les consignes du sage ; la graine devint bientôt un arbuste rabougri et tordu dont l'écorce d'ébène était parsemée d'épines. Lors de ses moments de liberté, il arrosait l'arbuste, taillait ses branches, le dorlotait comme un nouveau-né ; peu à peu, les épines tombèrent, l'écorce s'éclaircit jusqu'à devenir blanche comme l'écume, et les branches se parèrent de feuilles et de fleurs.

Alors, il comprit les paroles du sage : lui qui n'avait semé que la mort était aussi capable de semer la vie et son expérience de guerrier pouvait être mise au service d'une cause utile.

Guidé par cette révélation, Takanis voulut que les anciens combattants comme lui utilisent leur savoir-faire pour protéger les pauvres voyageurs et les communautés menacées par des monstres ou des bandits : ainsi naquit la confrérie de la Graine, qui établit ses quartiers au Méladémos, tout juste conquis par l'Empire.

La confrérie connut son heure de gloire peu après la mort de Takanis : ses membres, qui patrouillaient régulièrement dans les montagnes Primordiales, furent les premiers à détecter une activité inhabituelle chez les Ladimoï ; ils envoyèrent des messagers pour avertir la capitale, organisèrent l'évacuation vers le littoral des populations proches des montagnes, et tentèrent de retarder la progression des hordes de Ladimoï. Si la confrérie paya un très lourd tribut à cette guerre, son sacrifice sauva de nombreuses vies et laissa le temps aux troupes de l'Empire de préparer leur défense. En guise de récompense, l'empereur Mériandés II reconnut la confrérie en tant qu'ordre impérial et fit d'elle la gardienne des marches du Méladémos.

Grâce aux subsides de l'Empire et aux dons de riches particuliers, l'ordre de la Graine — tel était désormais son nom — bâtit progressivement un réseau de forteresses et d'avant-postes tout le long des montagnes Primordiales pour protéger le Méladémos et le riche Kakoskholos. Il tenta

également de chasser les Ladimoï des montagnes Primordiales, mais l'opération dégénéra rapidement en une interminable succession de coups de mains et de guet-apens, sans aucun progrès décisif. Au fil des années, les subsides et les recrues se tarirent : l'Empire devait parer d'autres menaces plus pressantes et les puissants préféraient financer d'autres causes ou s'engager dans des ordres où ils pouvaient récolter une gloire facile. Même en acceptant des recrues moins jeunes et en assouplissant énormément ses critères de sélection, l'ordre de la Graine n'avait plus assez de troupes pour tenir les avant-postes et forteresses les plus exposées ; il se contenta désormais de défendre les territoires acquis.

Aux derniers temps de l'empire d'Agatholimen, une coalition de clans ladimoï mena une offensive que l'ordre repoussa à grande peine. Les dirigeants de l'ordre tentèrent d'alerter le Stratège du Méladémos de la gravité de la situation, mais celui-ci devait déjà parer aux incursions des taighdéoir, qui étaient de plus en plus nombreux à s'infiltrer dans la région à travers la forêt des Bruissements. De plus en plus démuni, l'ordre se replia sur sa dernière ligne défensive, établie sur les contreforts des montagnes Primordiales. L'avènement du Juste suscita un grand espoir, mais au lieu de chercher à redonner à l'ordre sa gloire passée, le nouveau monarque l'obligea à céder une partie de son réseau défensif à l'ordre des Humbles Lances ! Humiliés par la décision du Juste, les membres de l'ordre de la Graine firent semblant d'embrasser le culte d'Atamos et ne firent aucun effort pour convertir la population.

## ÉVÉNEMENTS RÉCENTS

L'ordre de la Graine fut le seul à ne pas répondre à l'appel aux armes du Juste, sous le prétexte qu'il ne pouvait se passer des maigres forces à sa disposition. Toutefois, la mort du Juste n'arrange pas ses affaires, car le chef des Humbles Lances risque de lui succéder...

## ORGANISATION

La hiérarchie de l'ordre compte quatre jalons.

Orphelins ou enfants de familles très pauvres, les Graines sont recrutées vers 5-6 ans, lors de campagnes de recrutement menées sur le territoire de l'ordre. Ces enfants apprennent à fortifier leur corps, à manier la fronde et des armes en bois, à se repérer dans la nature, à identifier les principales variétés de faune et de flore... Vers l'âge de 10-12 ans, ils subissent un rite initiatique, la Croissance, pour accéder au statut de *Jeune Pousse*.

De 10-12 ans à 15-16 ans, les Jeunes PousSES développent leurs connaissances et aiguisent leurs compétences martiales : hache, lance, épée, mais aussi arc et fronde.

Forces vives de l'ordre, les Arbres réalisent des missions de patrouille ou supervisent les communautés sous la juridiction de l'ordre, pouvant par exemple arbitrer des querelles de voisinage ou enquêter sur un meurtre.

Du fait de la crise d'effectifs, le recrutement s'est récemment ouvert aux adultes, aux femmes, aux Chaomanciens et même des Ladimoï, qui suivent une formation accélérée avant de devenir Arbre. Ceux qui sont passés par le cursus habituel ont tendance à mépriser ces « mauvaises Graines ».

Les Arbres sont regroupés en *Forêts*, unités allant d'une vingtaine à une centaine d'individus. Il existe actuellement neuf Forêts : Bouleaux, Châtaigniers, Chênes, Frênes, Hêtres, Houx, Pins, Sureauux et Tilleuls. Chaque Forêt garde une forteresse, qui est considérée comme une polis et elle est commandée par un *Grand Arbre* (Grand Chêne, Grand Bouleau, etc.), qui fait office de gouverneur local. Une Forêt comporte des *Branches*, des unités d'une vingtaine d'individus commandées par des officiers appelés *Rameaux*. Enfin, les *Tiges* sont les unités de

base, comportant trois à dix individus en moyenne ; leurs chefs, les *Feuilles*, sont directement désignés par les Rameaux.

À chaque saison, les membres de chaque Tige élisent leur Feuille. Le Grand Arbre est élu pour dix ans par tous les membres d'une Forêt et c'est lui qui désigne les Rameaux. Le chef de l'ordre, surnommé *Arbre Vénérable*, est élu à vie par les Grands Arbres à l'occasion d'un grand rassemblement.

## PERSONNAGES IMPORTANTS

### Géorgios, Arbre Vénérable

Cet homme à l'apparence rugueuse est dans la quarantaine ; d'ascendance taighdéoir, il porte comme ses ancêtres la barbe et les cheveux longs. Si ses talents de guerrier sont loin d'être négligeables, c'est avant tout un excellent meneur d'hommes.

### Objectifs

- Assurer la survie de l'ordre ;
- Pratiquer une politique de l'équilibre entre les clans ladimoï.
- Renforcer rapidement les effectifs de l'ordre.

### Comment le jouer ?

- En petit comité, toujours garder un petit sourire en coin, comme si on avait toujours une longueur d'avance ;
- Lors d'un discours public, parler d'une voix assurée et expressive ;
- Se tapoter le crâne en regardant le sol dans les moments de réflexion intense.

# LES CHAOSKEIRISMOS

## UNE SECTE PARMİ D'AUTRES

Les chaoskeirismos, ou chaomanciens, sont une des nombreuses sectes d'érudits qui professent l'existence d'une réalité cachée, que seuls de rares élus sont à même de comprendre. Ces sectes sont regroupées sous l'appellation ésotérikoï. Selon elles, le Chaos n'a rien à voir avec la mélasse informe décrite par la tradition, mais serait plutôt un ensemble tourbillonnant de particules invisibles et instables. Et loin d'avoir été remplacé par le Cosmos, le monde organisé où vivent les hommes, il s'est au contraire mêlé à lui, créant un ordre imparfait et changeant que les Ésotérikoï appellent Chaosmos. Cette théorie a été exposée pour la première fois il y a cinquante ans dans le Chaoslogos, le chef-d'œuvre de Palamidas, considéré comme le premier et le plus illustre des ésotérikoï.

Si toutes les sectes basent leurs propres théories sur les fondations de cet ouvrage, leurs grilles de lecture peuvent sensiblement diverger. Certaines sectes, comme les Parfaits, désirent extirper le Chaos de leur être pour atteindre la perfection ; d'autres, à l'instar de la confrérie de l'Harmonie qui s'est récemment alliée aux Humbles Lances, aspirent à chasser le Chaos pour que le monde devienne véritablement Cosmos. D'autres encore estiment que le Cosmos est une aberration et qu'il vaut mieux détruire le monde pour qu'il rejoigne le Chaos, état naturel des choses ; ce sont les apothoroï. Enfin, certaines cherchent à manipuler le Chaos afin de pouvoir créer des choses nouvelles : c'est le cas des chaoskeirismos.

## HISTOIRE

Télopідès était un fervent admirateur du grand Palamidas, l'auteur du Chaoslogos ; il parvint même à entrer dans le cercle de ses intimes. Et lorsque Palamidas sentit venir sa dernière heure,

c'est à Télopідès qu'il confia des parchemins qu'il avait gardés secrets jusqu'à cet instant. Télopідès y découvrit des idées terriblement audacieuses : son maître était convaincu qu'il était possible d'utiliser le Chaos résidant en chaque chose pour altérer la réalité. Plusieurs parchemins décrivaient les tentatives qu'ils avaient réalisées en ce sens ; au fil des échecs, il chercha à améliorer sa concentration par des méthodes de plus en plus sophistiquées : focus, gestuelle, formules rituelles... Au bout du compte, il parvint à créer ce que Télopідès appella par la suite le premier « sort » : la Joyeuse Radiance, qui apportait la lumière là où il n'y avait que ténèbres.

Exalté par ces découvertes, Télopідès consacra sa vie à suivre la voie tracée par son maître ; peu à peu, il codifia dans un grimoire les effets chaotiques, autrement dit les « sorts », qu'il avait découverts et les classa par niveau de puissance. Au contraire de Palamidas, qui n'avait jamais cherché à fonder une école, Télopідès comprit rapidement l'intérêt de s'entourer de disciples à qui il pourrait transmettre le fruit de ses expériences : c'est pourquoi il fonda dans la cité d'Agathopolis l'académie du Chaoslogos. Il accueillit ainsi sur sa propre propriété des jeunes gens de bonne famille à qui il enseignait gracieusement son savoir ; bientôt, ils étaient près d'une centaine à écouter religieusement ses démonstrations, même si seulement quatre d'entre eux s'avéraient capables de lancer des sorts.

Une fois au pouvoir, le Juste s'opposa à cette académie professant des idées hérétiques ; un procès se tint : l'érudit fut accusé, entre autres, d'être un hérétique et de débaucher la jeunesse. Il préféra se suicider plutôt que de renier ses théories.

La mort de Télopідès marqua la fin de l'académie, seize ans après sa création. L'unité doctrinaire vola en éclats : certains abandonnèrent le mouvement, d'autres fuirent vers les Mille Royaumes ou plus loin encore...

Les quatre principaux disciples de Télupidès décidèrent de continuer en secret les travaux de l'académie dans une province reculée, le Méladémos. Mais leurs différends s'avèrent bien vite irréconciliables : les uns procédaient avec une grande prudence, conscients du danger qu'impliquait la manipulation du Chaos, les autres n'hésitaient pas à prendre des risques pour arriver le plus vite possible à des résultats spectaculaires ; les uns préféraient se consacrer uniquement à une activité de recherche, les autres désiraient changer la société grâce à leurs pouvoirs...

Les disciples se séparèrent donc. Urténos disparut sans laisser de traces, Visélis fonda la confrérie de l'Harmonie, Nirtos créa les apothoroi et Néostoras s'établit dans le territoire tenu par l'ordre de la Graine, qu'il savait peu favorable au Juste.

Néostoras offrit ses services à l'ordre ; en échange, celui-ci le protégerait, pourvoirait à ses besoins et l'autoriserait à recruter des disciples au sein des communautés sous sa juridiction. Malgré les réticences de nombre de membres influents, l'ordre accepta l'arrangement, car cela pouvait le renforcer considérablement sur le long terme. Ainsi naquit la secte des Chaoskeirismos, les manipulateurs de Chaos.

Néostoras n'avait le droit de recruter que parmi les enfants bâtards ou orphelins. Il conçut une méthode d'enseignement bien plus rigoureuse qu'à l'Académie : après avoir appris à lire et à écrire, les élèves devaient recopier inlassablement le Chaoslogos jusqu'à le reproduire à la perfection ; ensuite, ils étaient obligés de le mémoriser par cœur. S'ensuivaient des exercices intensifs de méditation et d'ascèse destinés à améliorer la concentration. Ce n'est qu'alors que les étudiants avaient droit à leur livre de sorts personnel : Neostoras leur retranscrivait

un sort qu'ils devaient maîtriser sur le bout des doigts avant de pouvoir en apprendre d'autres. Aujourd'hui, au bout de quinze années d'effort, douze de ses vingt-deux étudiants sont capables de lancer des sorts de faible puissance. Neostoras vient d'autoriser ses meilleurs éléments à intégrer l'ordre : il espère que celui-ci sera convaincu de leur utilité et qu'il lui fournira de nouvelles recrues...

## ORGANISATION

Néostoras et ses élèves vivent à Kiroustis. Ils produisent eux-mêmes leur encre, à partir de noix et de gomme arabique, et commandent auprès d'un colporteur au service de l'ordre les biens non disponibles localement.

## PERSONNAGES IMPORTANTS

### **Néostoras, chef de la secte**

Bien qu'ayant plus de soixante-dix printemps, Néostoras garde encore bon pied bon œil et dirige d'une main de fer ses vingt-deux étudiants. Il n'hésite pas à utiliser sa magie pour punir les élèves récalcitrants.

### **Objectifs**

- Trouver un successeur et pérenniser sa secte ;
- Prouver qu'une manipulation prudente du chaos peut être bénéfique à la société ;

### **Comment le jouer ?**

- Parler avec concision, sauf si la conversation porte sur la théorie magique ;
- Ne témoigner aucune pitié envers l'incompétence ou la faiblesse de caractère.

# SOCIÉTÉ

La plupart des habitants sont de souche taighdéoir, mais ils ont adopté au moins en partie les coutumes ératéroï, les aristocrates étant les plus acculturés. Les adeptes des vieilles traditions se trouvent surtout dans les terres de l'ordre de la Graine et dans la forêt des Bruissements.

## RELIGION TAIGHDÉOÏR

*« Comment les Dieux se sont-ils éveillés à la vie ? Quelle est l'origine du monde ? Questions futiles, mon enfant, car les réponses dépasseraient notre entendement : il est des secrets qu'il vaut mieux laisser aux Dieux... »*

*Mais je peux te conter notre histoire.*

*Nos ancêtres naquirent dans les entrailles de la terre ; ils furent durant bien longtemps les esclaves des Dieux du Dessous. Cependant, certains parvinrent à s'enfuir vers la surface, où s'étendait le domaine des Dieux du Dessus. Ceux-ci autorisèrent les fuyards à vivre sur leurs terres, mais ne leur accordèrent aucune protection contre le courroux des Dieux du Dessous : ainsi naquit le peuple des Taighdéoir, les Libres. Hélas, cette liberté fut chèrement payée : les divinités infernales provoquèrent d'abord tremblements de terre, raz de marée et éruptions volcaniques, puis envoyèrent d'autres hommes à la surface pour réduire les Taighdéoir à la servitude.*

*Nombre de fois, nous avons frôlé l'extinction ; nombre de fois, nous avons dû nous terrer comme des bêtes alors que l'ombre de la mort nous recouvrait ; nombre de fois, nous avons dû courber l'échine devant plus fort que nous, mais nous sommes toujours là, et si nous devons parfois nous résigner à porter des chaînes, elles ne restent jamais bien longtemps en place... »*

## CROYANCES

Les Taighdéoir croient que chaque être se compose d'un corps périssable et d'une âme immortelle. Si le corps naît du ventre de la mère, l'âme naît du ventre de la terre et n'est donc pas naturellement liée à un corps, car elle est retenue prisonnière par les Dieux du Dessous. De minutieux rituels sont nécessaires pour libérer l'âme de sa prison et l'amener à rejoindre le corps d'un nouveau-né. Lorsqu'un individu meurt, le périple de son âme dépendra de la gloire qu'il a su accumuler de son vivant. En général, elle rejoindra les profondeurs et pourra posséder un nouveau corps si elle est appelée. Mais si l'individu a su, par ses exploits, susciter l'intérêt des Dieux du Dessus, son âme gagnera le ciel et deviendra un Dieu du Dessus à part entière.

## LES DIEUX DU DESSOUS

Tapis dans les profondeurs, les Dieux du Dessous gardent jalousement leurs secrets, et ceux qui cherchent à s'en emparer finiront tôt ou tard par succomber à la vengeance divine. Nul ne connaît leur nombre, leur hiérarchie, ni même le nom des plus puissants d'entre eux. On sait seulement qu'ils sont les artisans du monde, fabriquant sans cesse de nouvelles vies et de nouvelles âmes.

## LES DIEUX DU DESSUS

Eux que les hommes voient sous la forme d'étoiles ne s'intéressent guère aux affaires des mortels, car ils sont trop occupés à lutter contre les Créatures du Dehors, des entités venues des ténèbres entourant le monde et qui cherchent à le détruire. Lorsque un Dieu du Dessus d'eux tombe au combat, l'âme d'un Taighdéoir parti-culièrement valeureux vient le remplacer.

## CLERGÉ

Il existe trois catégories de personnel religieux.

Les bardes sont les gardiens de la mémoire des hommes : ils chantent les exploits des héros passés pour que les vivants cherchent à les émuler et louent le courage des héros en devenir pour que les Dieux du Dessus les remarquent.

Les devins cherchent à anticiper l'humeur des Dieux via des divinations et à calmer leur courroux grâce à des rituels plus ou moins sanglants.

Les druides aident et guident les communautés. Par exemple, ils conseillent les habitants, soignent les malades, président les cérémonies...

Les bardes sont itinérants, les devins vivent dans des lieux reculés, tandis que les druides vivent souvent à proximité des villages. Tous opèrent par paires : un religieux formé et un auxiliaire qui le remplacera à sa mort. Chaque paire opère indépendamment et les membres de toutes les catégories religieuses ne se rassemblent qu'à l'occasion du solstice d'été. Le lieu de rassemblement traditionnel est au sud du village de Kiroustis, en Hagiosdendon ; chaque catégorie se réunit d'abord séparément, puis tous festoient ensemble lors du dernier jour, au moment du solstice.

## RELIGION ÉRATÉROÏ

Jusqu'à l'avènement du Juste, la religion ératéroï n'accordait pas une place privilégiée aux Titans. Si un corps de prêtres, les *aggeloï* (messagers), se chargeait bien de communiquer avec ces entités et de transmettre leurs paroles à la population, leur influence était limitée, car les Ératéroï vénéraient les Titans non pas par des rituels, mais en cultivant une forme d'amour inspirée de la relation entre Atamos, « chef » des

Titans, et Éra, la première femme. Au sein du foyer, les prières s'adressaient surtout à Helios et Séléné, le Soleil et la Lune, anciens serviteurs des Primordiaux qui s'étaient ralliés aux Titans. Quant aux principales cérémonies religieuses, les arétalogias, elles honoraient avant tout Anastasios, fondateur de l'empire d'Agatholimen.

L'avènement du Juste a amené un regain considérable du culte des Titans. Toutefois, seul Atamos est vénéré : les Arétalogias sont désormais célébrées en son honneur, le Juste étant aussi honoré à cette occasion comme un nouveau Anastasios.

De plus, le Juste a exempté les *aggeloï* d'impôts, leur a cédé des terres, a financé la construction de nouveaux temples... Il a même présidé plusieurs conciles pour réformer le dogme et l'organisation des *aggeloï*.

Dans le Méléadémos de l'époque impériale, les *aggeloï* avaient encouragé la population à assimiler les dieux du dessous aux Primordiaux et les dieux du dessus aux Titans et aux héros ératéros. Toutefois, les efforts religieux de l'empire avaient surtout porté sur la vénération d'Anastasios. Le règne du Juste vit un durcissement religieux : les *aggeloï*, ouvertement soutenus par le régime, menèrent une intense campagne de prosélytisme et découragent les pratiques païennes. Jusqu'à présent les terres de l'ordre de la Graine sont épargnées par ce mouvement ; les *aggeloï* locaux sont très prudents du fait de leur faible nombre et du soutien très limité de l'ordre...

## AMOUR ET AMITIÉ

Les Ératéroï définissent l'Éros comme la fusion de deux êtres, qui transcende le simple désir charnel. Il est considéré comme une force vitale, un principe fondateur du cosmos : c'est en effet l'Éros d'Atamos et d'Éra qui a donné naissance aux Ératéroï et à la civilisation.

Le terme de Philia désigne l'affection ou le respect que porte un individu à un autre sans qu'il y ait désir charnel, mais aussi l'intérêt profond accordé à un sujet (la poésie, la guerre, l'histoire, etc.) ou l'engagement pour une cause. Alors que l'Éros assure la reproduction de la société, la Philia en maintient la cohésion ; certains penseurs y voient même une forme plus noble de l'Éros, épurée de toute bestialité.

## US ET COUTUMES

### LA HIÉRARCHIE SOCIALE

Quelles que soient leurs origines, tous les nobles partagent au moins un point commun : eux seuls ont accès aux hautes fonctions civiles et militaires. Cependant, la noblesse est loin de former une caste unie : les descendants des vieilles familles impériales, les kataphractoï, n'ont que mépris pour les semnomoï, des roturiers assez riches pour s'acheter une semnoma, un titre de noblesse, tout en étant incapables de monter à cheval ou de saisir toutes les subtilités de la Philia.

Le terme de kataphractoï désignait à l'origine les cavaliers lourds formant l'élite des armées impériales. Il désigne aussi par extension la vieille noblesse impériale, qui tire sa légitimité de ses services militaires : elle s'équipe à ses frais et doit rester à la disposition du stratège local ou du Juste.

Les semnomoï détiennent une semnoma, un titre de noblesse vénal créé vers la fin de l'empire d'Agatholimen, en réponse à une grave crise financière. Tout individu peut, selon ses moyens, acquérir un tel titre de façon viagère ou héréditaire ; dans ce dernier cas, le titre se transmet donc aux enfants. Certains philosophes ont vu dans cette monétarisation du statut de noble un signe non pas de la décadence du régime impérial, mais de profondes transformations sociales provoquées par l'essor des classes marchandes

et artisanales ainsi que par le démantèlement des guildes. Le très influent philosophe Riorkos considère même la capacité d'un individu à accumuler et à conserver des richesses comme un excellent indicateur de sa valeur pour la société : « sans eux, nous n'aurions que de la pauvreté à partager. » Longtemps mis au ban de la communauté, les marchands jouissent donc désormais d'une réputation flatteuse et les semnomoï sont souvent issus de leurs rangs.

La mort des guildes a encouragé nobles et marchands à investir dans l'artisanat. Comme la plupart des polis limitent le nombre d'ateliers et d'échoppes pouvant être détenus par une même famille, les riches investisseurs aident souvent quelques-uns de leurs « protégés » à fonder un atelier ou une échoppe en leur apportant les capitaux nécessaires ; en échange, ils reçoivent chaque année une part des profits. Dans certaines villes, les artisans indépendants ont été chassés par des concurrents bénéficiant de l'apport d'investisseurs ou contraints eux-mêmes de « s'affilier » à ces investisseurs...

Formant l'immense majorité de la population, la paysannerie a été la principale victime des bouleversements de la fin de la période impériale. Incapables de faire face aux taxes de plus en plus élevées, bon nombre de paysans ont vendu, voire abandonné, leurs terres afin de s'installer dans des territoires déserts ou se sont placés sous la protection d'individus suffisamment puissants pour négocier des baisses d'impôts avec l'autorité impériale. Cela a considérablement renforcé le pouvoir de l'aristocratie et de certains riches propriétaires fonciers, qui ont ainsi pu faire main basse sur de nombreuses terres. Dans le Méladémos, les tenanciers indépendants se retrouvent surtout dans les territoires contrôlés par l'ordre de la Graine ; ailleurs, les paysans louent la terre à un propriétaire foncier, en général un noble ou un marchand. Le montant d'un loyer est fondé sur la valeur de la terre, telle qu'elle a été établie par le service des arpenteurs lors de la mise à jour des cadastres.

## EDUCATION DES ENFANTS

Le plus souvent, les enfants de paysans font leur éducation dans le cercle familial et reprennent l'exploitation de leurs parents. Dans les villes, les enfants apprennent un métier auprès de leur famille ou d'un maître. Les familles les plus riches peuvent recruter des précepteurs et compléter la formation de leurs enfants en les envoyant dans une académie. Les familles traditionalistes peuvent envoyer leurs enfants auprès des druides ; ceux-ci leur donneront une instruction de base, voire enrôleront les enfants particulièrement intelligents et au tempérament adapté.

## MARIAGE

Chez les Taighdéoir, le mariage fonctionne comme un contrat : en présence de témoins, généralement un druide ou le chef de la communauté, les deux futurs mariés déclarent les termes de leur union : quels biens sont mis en commun, quelle est la durée de l'union, etc. Ils disposent tous deux de droits égaux et gèrent en toute indépendance les biens qui n'ont pas été mis en commun. Les parents sont tenus d'entretenir un enfant jusqu'à sa majorité, c'est-à-dire dès les premières règles pour les filles et l'apparition de la pilosité faciale pour les garçons. Cette pratique reste encore largement répandue dans tout le Méladémos, même si l'intercession du druide a été généralement remplacée par celle d'un *aggeloi*.

Le mariage ératéroï, beaucoup plus contraignant, n'est guère pratiqué que par quelques familles descendantes de colons ératéroï : au cours d'une cérémonie religieuse, les deux mariés incarnent symboliquement Éra et Atamos. Homme et femme se partagent les biens. Le lien du mariage est ici indissoluble, même en cas d'adultère.

## HABILLEMENT

Les hommes portent des bottes en cuir, des braies ainsi qu'une tunique garnie de manches et descendant jusqu'aux reins. Une simple corde serre la tunique chez les pauvres, tandis que les plus riches n'hésiteront pas à utiliser des ceintures finement ouvragées et décorées de pierres précieuses. Les braies sont généralement en chanvre, ou en lin chez ceux qui en ont les moyens. Le matériau de la tunique peut lui varier en fonction des saisons : chanvre ou lin en été, laine en hiver. Lors de leurs travaux en extérieur, les paysans revêtent souvent une cape en chanvre surmontée d'un capuchon.

Certains Ératéroï rigoristes dédaignent l'usage des braies, qui provient des Taighdéoir, et préfèrent se vêtir des lourdes toges que portaient les notables aux premiers temps de l'empire d'Agatholimen.

## ALIMENTATION

Les bouillies figurent en bonne place dans les menus ; les plus humbles se contentent d'une simple bouillie d'avoine mélangée avec des lentilles ou des pois cassés alors que les plus aisés savourent une bouillie d'orge mélangée à des pelures de carotte et de navet et baignant dans du jus de viande, le tout copieusement assaisonné de poivre. Certains nobles excentriques font même de l'art de la bouillie l'objet exclusif de leur Philia ! Le long du fleuve Ilimenos, on sert souvent des carpes, perches ou brochets grillés. Sur la côte, les sardines salées sont des plats très communs, et comme elles se conservent très bien, elles peuvent même être acheminées vers l'intérieur des terres. La viande de bœuf est réservée aux plus riches, alors que la viande de porc ou de mouton est à la portée de la plupart des bourses. Dans les terres plus inhospitalières, par exemple, à l'abord des montagnes Primordiales, la viande provient principalement de la volaille et des chèvres.

# HABITATION

L'habitation traditionnelle est une maison longue de plain-pied, construite en torchis et avec un toit de chaume. L'intérieur n'est pas divisé en pièces, même si des panneaux en bois peuvent servir de séparation temporaire. Le principal élément de mobilier est un coffre plat remplissant deux fonctions. Tout d'abord, il sert de réserve alimentaire : il contient des sacs de toile et des pots remplis de légumes séchés tels que les lentilles ou les pois cassés. Ensuite, il sert de table, les habitants mangeant en tailleur à même le sol. La viande fumée, suspendue au plafond par des crochets, fait aussi partie du décor : « plafond bien garni, invité bien servi » comme le dit le proverbe. Enfin, des nattes de paille font office de lit et on fait ses besoins dehors ou dans des pots de chambre en terre cuite ou en bois.

L'influence ératéroï est surtout sensible en ville, notamment à Asipolis, où les maisons longues laissent peu à peu place à des immeubles d'habitation en brique à deux ou trois étages, typiques de l'architecture ératéroï. L'intérieur aussi est parfois aménagé à la mode ératéroï, avec des pièces séparées pour la cuisine, les latrines, la pièce principale et les chambres. De même, le mobilier est plus varié chez ceux qui peuvent se le permettre : tables, chaises et de vrais lits avec matelas et oreillers.

# CALENDRIER

L'année de 360 jours est découpée en quatre saisons de 90 jours, nommées d'après les Primordiaux.

Saison	Équivalent
Gaïa	Printemps
Pyros	Été
Oouranos	Automne
Océanos	Hiver

Chaque saison est elle-même subdivisée en 9 périodes de 10 jours, nommés dizaines : « nous sommes le 3<sup>e</sup> jour de la 5<sup>e</sup> dizaine de Pyros. » Selon les régions, les dizaines et les jours peuvent avoir leurs propres dénominations, tirées de l'histoire ou du folklore local.

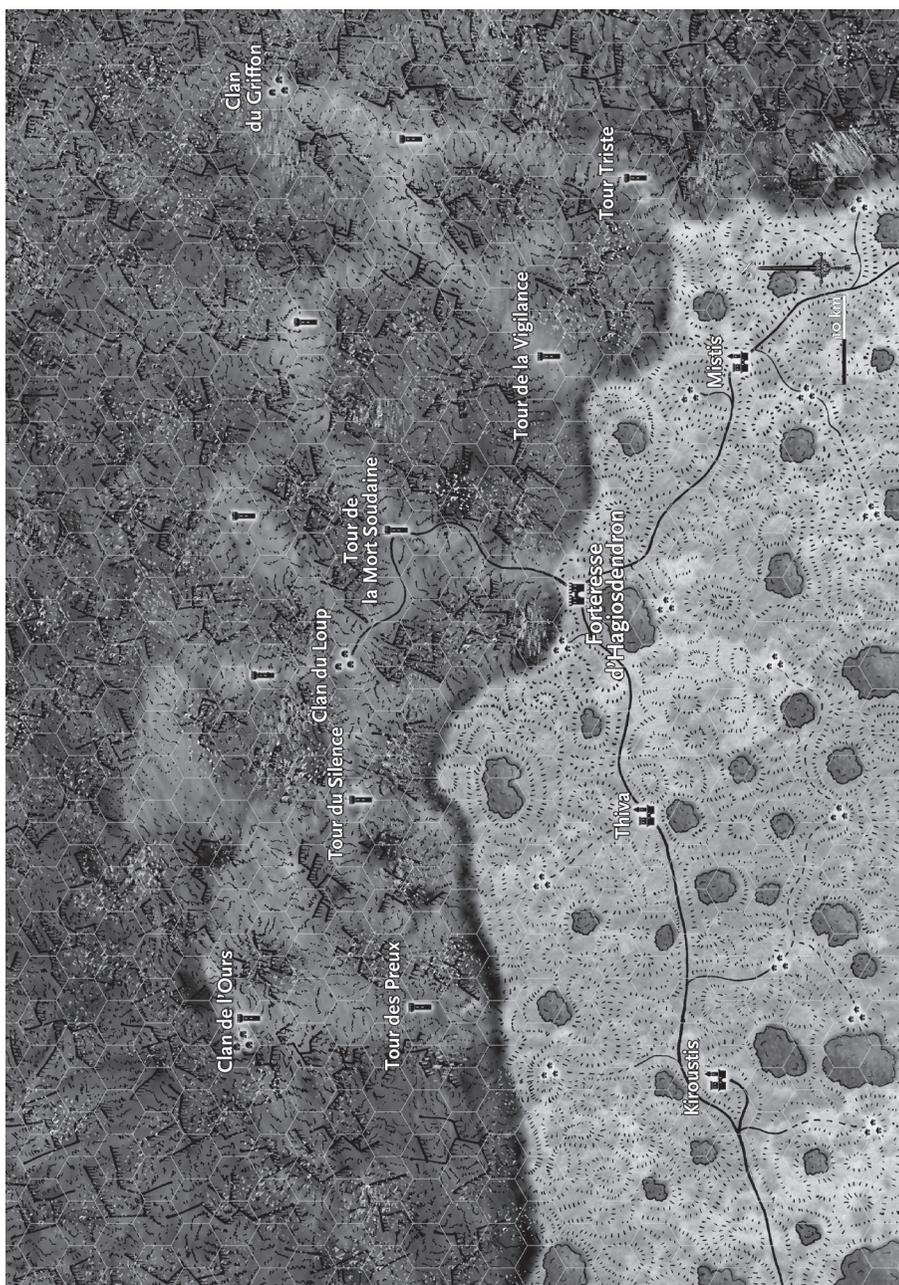
Le premier jour de Gaïa est l'occasion d'une grande fête pour célébrer la venue du printemps, avec grands banquets et bals. Jeunes des deux sexes se rencontrent sous l'œil vigilant des anciens, qui cherchent à éviter tout débordement de passion tout en encourageant les plus timides à « se lancer ». Depuis l'avènement du Juste, c'est aussi un jour consacré à Atamos : les aggeloi parcourent les villages pour narrer ses exploits.

Les arétalogias, qui célébraient autrefois la splendeur passée de l'empire d'Agatholimen, magnifient aujourd'hui l'œuvre du Juste. Les aggeloi vont de village en village et relatent les principaux événements du règne du Juste, alors que la population organise des spectacles théâtraux qui mettent en scène des exploits, réels ou imaginaires, du Juste.

Les mariages sont célébrés lors du solstice d'été, appelé le Jour Sans Fin. Les couples désireux de se marier doivent d'abord voir un aggeloi pour qu'il puisse éprouver la solidité de leur union par une série de questions ou même d'épreuves. L'aggeloi s'il valide l'union, avertira les parents qu'ils ne pourront s'opposer à cet Éros, pas plus que les Primordiaux ne peuvent s'opposer à celui d'Éra et Atamos. Bien entendu, les aggeloi ne sont pas toujours incorruptibles et les familles puissantes qui veulent éviter des unions peu avantageuses n'hésitent pas se montrer généreuses en « offrandes » afin d'influencer les verdicts des aggeloi.

Lors de la Longue Nuit, au solstice d'hiver, les aggeloi évoquent la terrible guerre qui opposa les Titans aux Primordiaux : l'existence de l'hiver serait une des séquelles de ce conflit cataclysmique.

# HAGIOSDENDRON



## LA RÉGION

La forteresse d'Hagiosdendron est située dans une zone sauvage, en bordure des montagnes Primordiales au nord et des terres de l'ordre des Humbles Lances à l'est. Le relief de la région est particulièrement marqué : des collines aux pentes abruptes, de 300 à 500 m de haut en moyenne, dominent des vallées étroites. Au nord de la forteresse, le relief s'accroît encore : les contreforts des montagnes Primordiales dépassent les 1000 m d'altitude. La forêt, omniprésente, est surtout composée de différentes variétés de pins.

## LES AVANT-POSTES

Deux rideaux d'avant-postes ont été construits dans les montagnes Primordiales : le premier date d'il y a plus de cent vingt ans, alors que l'ordre érigea le deuxième il y a quatre-vingt-dix ans, au zénith de sa puissance. Ce deuxième rideau, le plus avancé, a été abandonné depuis longtemps. Le premier rideau accueille une garnison réduite : une Tige par avant-poste. Les avant-postes sont éloignés d'une cinquantaine de km les uns des autres et présentent, à peu de chose près, le même aspect : une petite tour carrée à un étage et construite en basalte, mesurant 6 m de haut pour 10 m de large et 10 m de long.

Chaque Tige amène avec elle un pigeon voyageur, qui est capable de regagner la forteresse à une vitesse de 100 km/heure. La méthode de transmission des messages est originale : le destinataire utilise le langage des signes pour que le pigeon puisse « voir » le message à transmettre, puis celui-ci, une fois arrivé à la forteresse, entrera en contact avec l'esprit du maître pigeonnier et lui montrera ce qu'il a vu.

## LES VILLAGES

Trois villages d'une centaine d'habitants longent le chemin des Confins, la principale route de la région : Kiroustis, Thiva et Mistis. Chaque village est dirigé par un thane nommé par le Grand Chêne et qui est assisté par un conseil des anciens du village. À Kiroustis et à Thiva, un druide et un aggeloi vivent au sein de la communauté dans des maisons ordinaires. Mistis comporte le seul temple ératéroï de l'Hagiosdendron et l'Aggielos de Mistis est considéré comme le chef de la religion ératéroï en Hagiosdendron.

Non représentés sur la carte, de petits hameaux d'une dizaine ou d'une vingtaine d'habitants parsèment aussi la route.

## LA POPULATION

La majorité de la population est de souche taighdéoir, mais on trouve aussi beaucoup de « sang-mêlés » ayant des origines ladimoï et même quelques Ladimoï. Les Ératéroï pure souche et les sang-mêlés ératéroï sont surtout présents dans les trois villages.

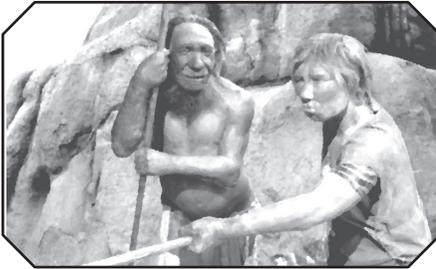
## LES LADIMOÏ

### CE QU'EN SAIT L'ORDRE

Les Ladimoï vivent en clans de quelques dizaines à quelques centaines d'individus. Chaque clan possède un animal fétiche, qui symbolise le pacte noué avec un des quatre Primordiaux, que les Ladimoï nomment Tutathusn (esprits créateurs) dans leur langue. En général, le clan dresse et élève des spécimens de l'animal, l'utilisant parfois comme monture. Certains individus, surnommés Tajassum (Incarnation) sont capables d'endosser la forme de l'animal : c'est parmi eux qu'est désigné le chef de clan, en général à l'issue de combats rituels.

Selon le Primordial vénéré, les Ladimoï habitent dans des cavernes creusées à flanc de montagne, dans des huttes sommaires au bord d'un cours d'eau serpentant au fond d'une vallée... Ils vivent de chasse, de pêche et de cueillette. S'ils ne maîtrisent pas l'art des métaux, ils sont très doués dans le travail de la pierre et de l'os. Certains clans ont même créé des lames d'obsidienne très coupantes bien que fragiles.

Au combat, ils excellent dans les coups de main et les embuscades. Grâce à leur connaissance du terrain, ils peuvent facilement anticiper les parcours d'une troupe ennemie, tandis que leur discrétion, leur rapidité et leur habileté à la fronde ou à la lance leur permettent de lancer des attaques aussi soudaines que meurtrières.



## SITUATION ACTUELLE

Installés de longue date dans la région, les clans de l'Ours et du Loup s'entredéchirent à cause d'un objet sacré que les Loups auraient dérobé aux Ours il y a très longtemps. Cette guerre arrange l'ordre de la Graine, qui se contente de mener des patrouilles régulières dans les environs et d'envoyer des ambassades auprès des clans. Ces ambassades remplissent trois objectifs : maintenir des relations cordiales avec les clans, espionner leurs activités, et échanger alcool et bibelots divers contre des herbes et des essences rares dont les Chaoskeirismos ont besoin pour leurs potions. Toutefois, cette paix relative risque d'être bouleversée par l'arrivée du clan du Griffon, qui vient d'élire résidence dans un réseau de cavernes au nord-est de la forteresse.

## LA FORTERESSE

La forteresse est nichée sur une colline de 500 m de haut dont la pente sud, contrairement aux autres, est très douce, ce qui permet un accès facile par ce côté. Une enceinte en basalte, d'un diamètre de 45 m et de 5 m de haut, la protège ; son chemin de ronde crénelé est suffisamment large pour que deux personnes puissent circuler de front. Quatre tours de garde surveillent les points cardinaux ; celle du sud surplombe le portail d'accès.

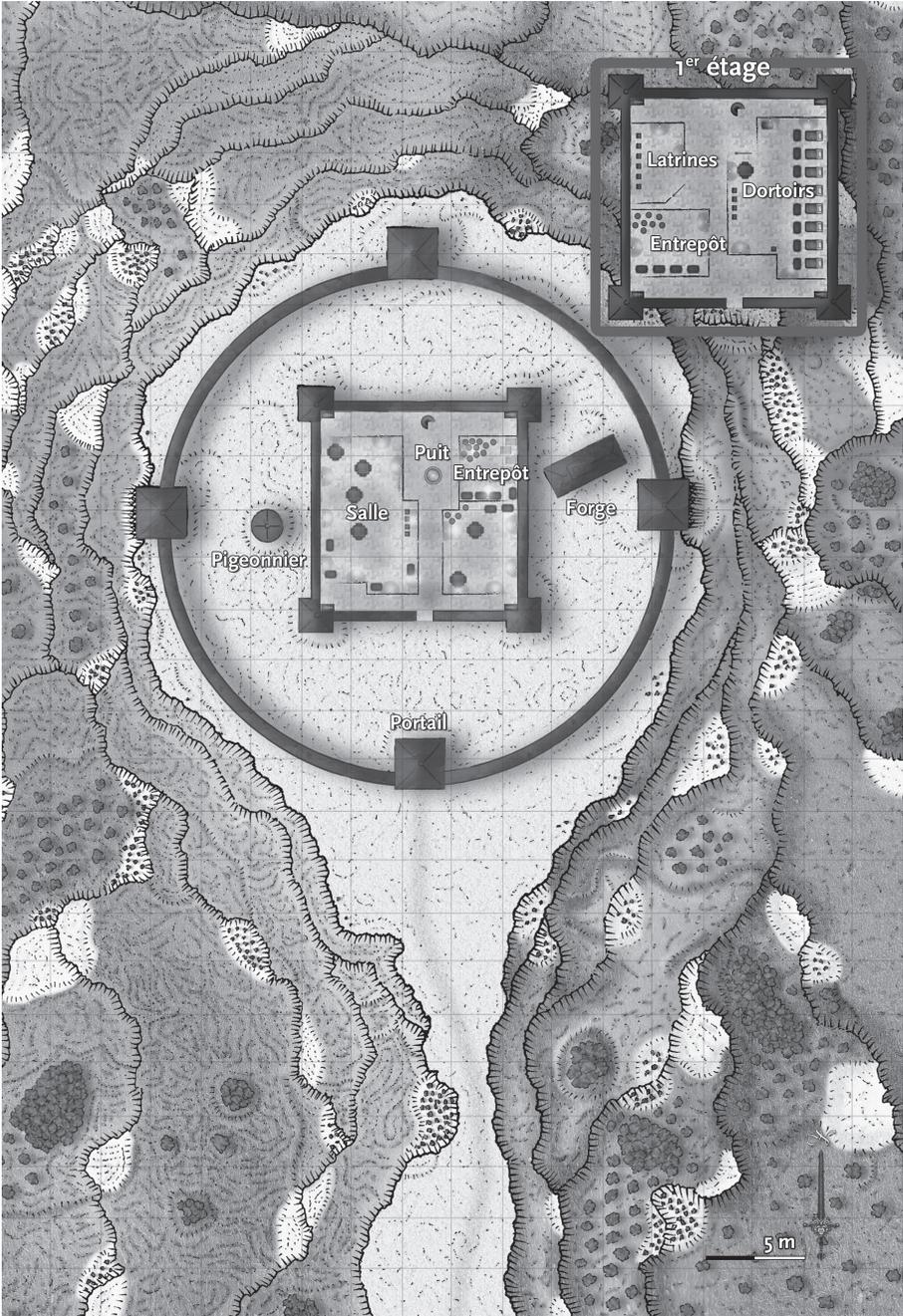
Elle aussi en basalte, la forteresse est d'envergure modeste : 12 m de haut, 18 m de long et de large. Au rez-de-chaussée, la Salle sert de lieu de vie : c'est ici que la garnison mange, se détend, entrepose son matériel et éventuellement s'entraîne par mauvais temps. Un puits fournit toute l'eau nécessaire. Deux pièces plus petites servent de cuisine et au stockage des aliments.

Le premier étage est un dortoir. La plupart des soldats dorment sur des nattes de paille à même le sol et leurs affaires sont stockées dans l'entrepôt de l'étage. Les huit lits à la mode ératéroï restent le plus souvent dans les entrepôts et sont réservés aux invités de marque : délégation du stratège de la province, Arbre Vénérable, messenger du Dromos, etc.

De part et d'autre de la forteresse se trouvent une petite forge et un pigeonnier.

## LES OCCUPANTS

La Forêt des Chênes occupe les lieux. Elle comprend deux Rameaux commandant chacun six Tiges de six soldats en moyenne. Cinq Tiges, soit trente hommes, sont stationnés en permanence dans les avant-postes et six autres Tiges, soit trente-six hommes, sont dans la forteresse ou en patrouille. Un maître pigeonnier élève et entretient les pigeons voyageurs, éléments essentiels du réseau de communication de l'ordre de la Graine.



## **Cealghan, Grand Chêne**

Cealghan est Grand Chêne depuis trois ans et il a gagné le respect de ses hommes grâce à sa bravoure et à son sens de l'autorité. Particulièrement impatient et tourné vers l'action, Cealghan multiplie les tournées et participe même aux patrouilles, déléguant la plupart des autres tâches à Kilias. Fier de son ascendance taighdeóir, il a refusé de prendre un nom ératéroí.

### **Description physique**

La trentaine, blond avec cheveux noués en nattes, yeux bleus, visage carré, trapu.

### **Comment le jouer ?**

- Parler avec les mains et garder les yeux toujours en mouvement ;
- Montrer son exaspération lorsque les circonstances le contraignent à l'inaction ;
- Prendre ses décisions immédiatement et faire comme s'il en avez prévu toutes les conséquences.

## **Kilias, Rameau**

Kilias voue une telle admiration à Cealghan qu'il est prêt à accomplir n'importe quelle tâche pour lui faire plaisir. Cealghan s'est donc empressé de lui déléguer ce qui l'ennuyait, notamment tout ce qui a trait à la logistique de la forteresse.

### **Description physique**

20 ans, cheveux bruns et courts, yeux marron clair, menton fuyant, très mince.

## **Comment le jouer ?**

- Se montrer curieux en écoutant les autres et leur poser plein de questions ;
- Parler avec passion de ce qu'il fait, en adoptant un débit rapide.

## **Andropos, Rameau**

Rival malheureux de Cealghan pour la direction de l'unité, Andropos méprise son chef, qu'il considère comme un abruti mal dégrossi. Cadet des Krisoporos, une famille kataphractoí d'Asipolis qui connaît actuellement des jours difficiles, il a gardé quelques restes de sa morgue aristocratique, bien qu'il ait vécu la majeure partie de sa vie avec l'ordre de la Graine et qu'il paraisse à l'aise avec tous les publics. Du fait de ses capacités d'orateur et de son jugement sûr, il est souvent sollicité par les chefs de village pour arbitrer des conflits locaux.

### **Description physique**

26 ans, cheveux très sombres et portés longs, yeux noirs, visage très allongé, épaules larges.

### **Comment le jouer ?**

- Prendre un ton sec si Cealghan ou tout autre roturier lui donne des ordres ;
- Avec les autres, s'adapter à son auditoire et aux circonstances : raconter des anecdotes croustillantes pour détendre l'atmosphère, rire de bon cœur aux plaisanteries les plus grasses, etc.

## Michalis (Tixir), recrue

### Ladimoï

Une des décisions les plus controversées de Géorgios, l'actuel Arbre Vénérable, a été d'accepter des Ladimoï au sein de l'ordre, il y a de cela cinq ans. Géorgios y voyait une réponse à la crise d'effectif de l'ordre ainsi qu'un moyen d'acculturer plus facilement les Ladimoï et de mieux connaître leurs coutumes. Tixir, ancien membre du clan du Loup, est une de ces recrues. Son clan l'a expulsé après qu'il a échoué à l'épreuve qui devait en faire un membre à part entière de la communauté. Heureusement, une ambassade de l'ordre se trouvait dans les environs à ce moment et lui proposa de rejoindre ses rangs. En désespoir de cause, Tixir accepta. Son adaptation ne s'est pas faite sans heurt, mais sa connaissance de la langue et de la culture ladimoï s'est avérée extrêmement précieuse.

### Description physique

19 ans, cheveux longs et noirs, yeux noirs, corps trapu et musclé. Visage prognathe.



Voici un Arbre de l'ordre de la Graine paré pour le combat.

### Comment le jouer ?

- Parler l'ératéroï sans conjuguer les verbes et en intervertissant parfois l'ordre des mots.
- En cas d'insulte sur son origine ou de plaisanterie sur les Ladimoï, ne pas répondre, mais regarder l'interlocuteur d'un air noir. Provoquer en duel un récidiviste.

## Leomach, maître pigeonnier

Le maître pigeonnier est originaire de la région et a suivi l'enseignement des druides. Ceux-ci voulurent même le prendre dans ses rangs, mais Leomach avait refusé, car il n'appréciait guère ces « vieillards pompeux et vaniteux ». Il vécut longtemps en ermite, jusqu'au jour où une patrouille de l'ordre de la Graine le sauva de brigands en mal de sensations. Pour honorer sa dette, il décida de proposer ses services à l'ordre, qui remarqua son extraordinaire empathie avec les animaux. Leomach est désormais le maître pigeonnier des Chênes ; il passe le plus clair de son temps dans le pigeonnier ou dans la nature, allant jusqu'à dormir à la belle étoile quand il ne fait pas trop froid.

### Description physique

42 ans, cheveux et barbe gris et très longs, yeux marron clair, corps décharné et visage osseux.

### Comment le jouer ?

- En présence des autres, prendre un air absent et rester silencieux ;
- Murmurer constamment aux pigeons des paroles dans une langue incompréhensible pour le commun des mortels (la langue primale).

# RÈGLES

Ce chapitre adapte la création de personnages et les règles à l'ambiance de Chaosmos.

## QUI SONT LES PJ ?

Les PJ sont des membres de l'ordre de la Graine et sont basés dans la forteresse d'Hagiosdendron. Ils font partie d'une Branche des Chênes, une unité comprenant vingt individus et commandée par un Rameau. Chaque joueur incarne une Feuille, qui commande une unité de quatre individus, une Tige.

Leur supérieur, le Rameau Andropos, peut les affecter à des missions de patrouille ou d'exploration aussi bien qu'à la surveillance d'un convoi ou bien à l'arbitrage d'une querelle de village.

Ils sont nourris et logés gratuitement dans la forteresse, mais ils ne sont pas censés posséder de richesses personnelles. S'ils doivent effectuer de longs déplacements ou séjourner en dehors de la forteresse, le Rameau peut leur accorder une bourse destinée à couvrir leurs frais de bouche ou d'hébergement.

## NOUVEAUX PJ

Le processus diffère de celui du livre de base. Chaque joueur crée quatre personnages au hasard. Un d'entre eux sera la Feuille, le personnage qu'il incarnera ; les autres seront ses compagnons d'armes. Le joueur ne choisit pas automatiquement la Feuille, celle-ci doit être élue en s'aidant du tableau d'élection.

Les classes décrites plus loin dans ce chapitre remplacent celles du livre de base, et les compétences de voleur cèdent à la place à un système de compétence ouvert à toutes les classes.

## TABLEAU D'ÉLECTION

1d10	Effet
1	<b>Le meilleur d'entre nous.</b> Le joueur choisit le personnage qu'il désire.
2	<b>On n'est jamais élu par hasard.</b> Le candidat est arrivé à ses fins par des moyens peu avouables : corruption, promesses intenable, intimidation, etc. joueur peut choisir le personnage qu'il désire, mais les compagnons d'armes subiront un malus de -1 à tous leurs tests de moral jusqu'à la prochaine élection.
3	<b>Il m'a tout l'air d'un chef.</b> Le personnage avec la meilleure valeur de CHA est élu.
4	<b>Mieux vaut l'avoir avec nous...</b> le personnage avec le meilleur total de FOR + CON est élu.
5	<b>C'est la tête pensante du groupe.</b> Le personnage avec la meilleure valeur d'INT est élu.
6	<b>Nul n'est parfait...</b> Le personnage possédant la valeur de caractéristique la plus faible est élu.
7	<b>Il a ses qualités...</b> Le personnage avec la valeur de caractéristique la plus élevée est élu.
8	<b>Au fond, c'est un bon gars.</b> Le personnage avec le total de caractéristiques le plus faible est élu.
9	<b>Bah, il en vaut bien un autre.</b> Le personnage est choisi totalement au hasard.
10	<b>Mieux vaut que ce soit l'un d'entre nous.</b> Le personnage est choisi au hasard au sein de la classe majoritaire du groupe. S'il n'y a pas de classe majoritaire, choisissez le personnage au hasard.

Si plusieurs candidats satisfont aux critères, choisissez au hasard parmi ces candidats. Un candidat avec l'historique Ladimoï Renégat (voir plus loin) perd automatiquement en cas de ballottage.

## COMPAGNONS D'ARMES

Les soldats de la Tige font office de compagnons d'armes, mais les règles diffèrent de celles du livre de base.

Leur nombre est fixe et ne dépend donc pas du CHA du PJ. Par contre, leur moral initial dépend du CHA du PJ, comme indiqué dans la table de Charisme du livre de base.

Ils peuvent se replier s'ils ratent un test de moral, mais ne désertent pas à la fin d'une aventure, sauf cas exceptionnel.

## COMPÉTENCES

Les cinq compétences suivantes — Mécanismes, Discrétion, Orientation, Perception, Survie — sont ouvertes à toutes les classes et remplacent les compétences de voleur. Elles sont notées de 1 à 6, 1 étant le score le plus faible et 6 le score le plus élevé. Au niveau 1, les compétences ont un score de 1, sauf Discrétion et Perception pour le renégat et Mécanismes pour le chaomancien, qui elles ont un score de 2. Les personnages peuvent augmenter les compétences grâce à des points de compétence : chaque point de compétence dépensé dans une compétence augmente de 1 la valeur de celle-ci. Selon sa classe, un personnage disposera de plus ou moins de points de compétence à sa création et à chaque montée en niveau. Tous les points obtenus lors de la création ou lors d'une montée en niveau doivent être immédiatement dépensés.

### DESCRIPTION

**Mécanismes** : Le personnage utilise cette compétence pour créer et désamorcer des pièges, ainsi que pour crocheter des serrures. Cette compétence peut aussi aider à comprendre le fonctionnement de machines plus ou moins complexes.

**Discrétion** : cette compétence sert à se cacher et à se déplacer le plus silencieusement possible.

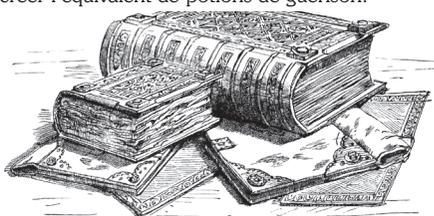
**Orientation** : Grâce à cette compétence, le personnage peut trouver son chemin en utilisant à bon escient des techniques plus ou moins sophistiquées : repères végétaux (mousse poussant sur les troncs), repères astronomiques (position des étoiles), etc.

**Perception** : Cette compétence détermine la capacité du personnage à employer ses sens pour détecter quelque chose : un son, un mouvement, une odeur, une texture particulière, etc.

**Survie** : Cette compétence très large sert à chasser, à repérer un bon endroit où dormir, à dresser un camp sommaire, à reconnaître des plantes comestibles ou toxiques, etc. Pour chaque point de Survie au-dessus de 4, un personnage augmente de + 1 ses chances de réussite à un test de chasse ou de recherche de nourriture (voir Rations et Ravitaillement de PMT, page 77 Roman, page 64 A4).

## MAGIE

Par défaut, la magie fonctionne comme dans les règles du livre de base, à la différence que la classe de magicien est remplacée par celle de chaomancien et qu'il n'existe pas de classe de clerc ou de prêtre capable d'utiliser de la magie. Les magiciens sont peu nombreux et les plus puissants ont seulement accès à des sorts de niveau 3. Quant aux objets magiques, ils sont très rares, mais le MdT peut décider par exemple que les herboristes et autres sages sont capables de créer l'équivalent de potions de guérison.



# CLASSES

Trois classes sont disponibles : guerrier, éclairé et chaomancien.

## GUERRIER

Caractéristique principale : FOR ou DEX.

Dé de vie : 1d8.

Points de compétence : 2 + 1 par niveau.

Langues : Ératéroï, taighdéoir et rudiments de la langue ladimoï.

## Restriction

Voeu de pauvreté : un membre de l'ordre doit reverser l'intégralité de ses gains (argent, bijoux, gemmes) obtenus lors d'une aventure. Il peut conserver un objet magique si son Rameau l'autorise.

## Capacités spéciales

Niveau 1. Style de combat I : Choisir entre + 1 au jet d'attaque avec une arme de mêlée et + 1 au jet d'attaque avec une arme à distance.

Niveau 2. Robustesse I : + 1 à une catégorie de jet de sauvegarde au choix.

Nom originel	Nom dans Chaosmos	Nom originel	Nom dans Chaosmos
<b>Niveau 1</b>		<b>Niveau 2</b>	
Charme-personne	Charme Irrésistible de Télupidès	Localisation d'objet	Flair Infaillible d'Ourténos
Lecture de langages	Lecture Infaillible de Néostas	Lévitacion	Exquise Légèreté de Télupidès
Lumière	Joyeuse Radiancé de Palamidas	Image Miroir	Reflét-Mime de Télupidès
Ventriquoie	Voix de Nulle Part de Télupidès	Résistance au Feu	Traverse-flammes de Nirtos
Soins légers	Paume revigorante de Télupidès	Parler avec les Animaux	Communication Animale de Télupidès
Purification	Saine Bombance de Visélis	Immobilisation d'Humanoïdes	Halte de Néostas
Résistance au Froid	Feu Intérieur de Nirtos		
Regain d'Assurance	Courage Indomptable de Télupidès		
<b>Niveau 3</b>			
Vol	Ailes Invisibles de Télupidès	Respiration aquatique	Souffle du Poisson de Télupidès
Célérité	Course de Loup de Télupidès	Fracasser	Pertes et fracas de Télupidès
Infravision	Perce-Ténèbres de Télupidès		

Niveau 3. Style de combat II : choisir entre + 1 dommage avec une arme de mêlée ou + 1 dommage avec une arme à distance.

Niveau 4. Développement : + 1 à une caractéristique.

Niveau 5. Robustesse II : +1 à une catégorie de jet de sauvegarde au choix.

Niveau 6. Nuée de coups : le personnage peut désormais effectuer 2 attaques par round.

## ÉCLAIREUR

Caractéristique principale : DEX.

Dé de Vie : 1d8.

Compétences de base : 2 en perception, 2 en discrétion, 3 en Survie.

Points de compétence : 2 + 2/niveau.

Langues : Ladimoï, taighdéoir et rudiments de la langue ératéroï.

## Restriction

Voeu de pauvreté : Voir Guerrier.

## Capacités spéciales

Niveau 1. Sens aiguisés : + 1 au test d'initiative et pas surpris sur un résultat de 1-3 sur 1d6.

Niveau 2. attaque sournoise : Contre une cible qui ne se doute pas de sa présence, l'éclaireur reçoit un bonus de + 4 au jet d'attaque et voit ses dégâts multipliés par 2.

Niveau 3. Sens aiguisés II : + 1 au test d'initiative et pas surpris sur un résultat de 1-4 sur 1d6.

Niveau 4. Développement : + 1 à une caractéristique.

Niveau 5. Robustesse : + 1 à deux jets de sauvegarde, au choix.

Niveau 6. Nuée de coups : Le personnage peut désormais effectuer 2 attaques par round.

## CHAOMANCIEN

Cette classe remplace la classe de magicien. La principale différence provient de l'absence de restriction d'arme ou d'armure. Cependant, lancer un sort implique une totale liberté de mouvement afin que le chaomancien puisse effectuer les gestes qui l'aident à se concentrer : il faut donc qu'il ait ses deux mains libres. Le port d'une armure lourde (CA 4 [13] ou moins) peut aussi entraver le lancement de sort.

Caractéristique principale : INT.

Dé de Vie : 1d6.

Compétence de base : 2 en mécanisme.

Points de compétence : 2 + 1/niveau.

Langues : Ératéroï (Lecture et Écriture), taighdéoir et les rudiments de la langue ladimoï.

## Restriction

Voeu de pauvreté : Voir Guerrier.

## Capacités spéciales

Niveau 1. Magie : Le Chaomancien peut lancer des sorts à partir d'un grimoire.

Niveau 3. Développement : + 1 à une caractéristique.

Niveau 6. Robustesse : + 1 à deux catégories de jets de sauvegarde.

# OPTION D'HISTORIQUE ÉQUIPEMENT

Par défaut, un personnage est formé au sein de l'ordre de la Graine ou des Chaomanciens, mais le joueur peut choisir un de ces deux historiques à la place. Un seul personnage peut être un Ladimoï renégat.

**Mauvaise Graine.** Le personnage a intégré l'ordre de la Graine ou les Chaomanciens à l'âge adulte. Il n'est pas aussi bien entraîné, mais a eu l'occasion de voir du monde.

- 1 à la caractéristique principale.

+ 1 à une autre caractéristique.

Langages : Ératéroï seulement.

+ 1 point de compétence.

**Ladimoï renégat.** Le personnage a été exilé de son clan et a trouvé refuge auprès de l'ordre de la Graine ou des Chaomanciens.

- 1 au CHA.

+ 1 à la CON.

+ 1 à la Survie.

Langages : Ladimoï et rudiments d'ératéroï.

Chaque membre d'une Tige a droit à l'équipement standard ainsi qu'au supplément confort (voir PMT Roman page 29 et PMT A4 page 23). Les Chaomanciens ont accès au supplément magicien et un supplément voleur est à disposition de tout le groupe. Le MdT peut aussi équiper et approvisionner les PJ en fonction des besoins de leur mission. Pour améliorer l'armement des PJ ou leur fournir de l'équipement spécial, les joueurs devront dépenser des Points de Groupe (PG) décrits à la page suivante. Notez enfin que chaque Tige dispose d'un pigeon voyageur.

## ARMES ET ARMURES

Guerrier, éclaireur : brigandine, épée, arc, fronde.

Chaomancien : brigandine, dague, fronde.

## MONNAIE

Le système monétaire diffère du livre de base.

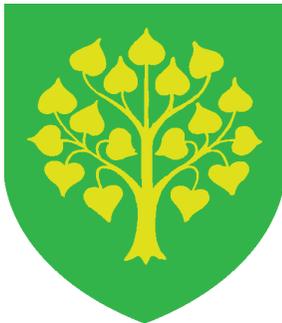
PP : non utilisée.

PE = Impérial (pièce d'or). Avec l'épuisement des gisements d'or, la vieille monnaie impériale n'est plus une monnaie d'échange courante et sert surtout d'unité de compte.

PO= Juste (pièce d'argent). Cette monnaie est surtout utilisée pour le paiement des fonctionnaires de haut rang et les grosses transactions commerciales.

PA= Commune (pièce en laiton). La commune est une monnaie d'échange courante dans les villes, mais son utilisation est beaucoup plus rare dans les campagnes.

PC=Misère (pièce de cuivre). C'est la monnaie utilisée par la majorité de la population.





## CRÉATURES

Voici quelques exemples de créatures que l'on peut trouver dans la région : bien sûr, la liste est purement indicative !

### Hagiosdendron Montagnes Primordiales

Abeille tueuse géante	Abeille tueuse géante
Dryade	Griffon
Félin, Tigre à dents de sabre	Harpie
Fourmi géante	Ladimoï (Neanderthaliens)
Furet géant	Ours des Cavernes
Loup	Roc Géant
Sanglier	Scarabée cracheur
Singe albinos	Singe Albinos

## CLIMAT

Si le MdT désire gérer finement le climat, la règle suivante l'aidera à détailler les variations climatiques et leur influence sur la partie.

## PROCÉDURE

Lancez 1d6 au début de la journée, ou à l'étape 1 de la procédure décrite dans Animer une aventure en surface (chapitre Antre du Maître des Trésors du livre de base). Reportez-vous à la table de détermination du climat de la page suivante pour savoir si un aléa climatique est à prévoir.

En cas d'aléa climatique, lancez à nouveau 1d6 pour connaître le type d'aléa, puis consultez la table des aléas climatiques pour connaître l'impact de l'aléa sur les personnages.

### Détermination du climat

Saison	Littoral	Collines	Montagnes
Océanos (hiver)	5° en moyenne Aléa : 1-3 sur 1d6 1-2 : neige 3-4 : fortes précipitations 5 : brouillard 6 : vent violent	0° en moyenne Aléa : 1-3 sur 1d6 1 : lourdes chutes de neige 2-3 : neige 4-5 : brouillard 6 : vent violent	5° en moyenne Aléa : 1-3 sur 1d6 1 : blizzard 2-3 : lourdes chutes de Neige 4-6 : Neige
Gaïa (printemps)	15° en moyenne Aléa : 1-3 sur 1d6 1-3 : fortes précipitations 4 : brouillard 5 : vent violent 6 : vague de chaleur (+ 5°)	10° en moyenne Aléa : 1-3 sur 1d6 1-2 : fortes précipitations 3-4 : brouillard 5 : vent violent 6 : vague de chaleur (+ 5°)	5° en moyenne Aléa : 1-3 sur 1d6 1-2 : neige 3-5 : fortes précipitations 6 : vent violent
Pyros (été)	20° en moyenne Aléa : 1 sur 1d6 1-2 : fortes précipitations 4 : vent violent 5-6 : vague de chaleur (+ 5°)	15° en moyenne Aléa : 1-2 sur 1d6 1-2 : fortes précipitations 4 : vent violent 5-6 : vague de chaleur (+ 5°)	10° en moyenne Aléa : 1-3 sur 1d6 1 : neige 2-3 : fortes précipitations 4-5 : vent violent 6 : vague de chaleur (+ 5°)
Ouranos (automne)	10° en moyenne Aléa : 1 sur 1d6 1-3 : fortes précipitations 4-5 : brouillard 6 : vent violent	5° en moyenne Aléa : 1-2 sur 1d6 1-3 : fortes précipitations 4-5 : brouillard 6 : vent violent	0° en moyenne Aléa : 1-3 sur 1d6 1-2 : neige 3-4 : forte précipitation 5 : brouillard 6 : vent violent

## Aléas climatiques

Aléa	Effet
Brouillard	Qu'il prenne la forme d'une nappe épaisse ou de vapeur s'élevant du sol, le brouillard limite le champ de vision à 1,50 m (même la vision dans le noir ne fonctionne pas au-delà). Les créatures se trouvant à plus de 1,50 m bénéficient d'un camouflage (ce qui signifie que les attaques qui devraient les toucher ont en réalité 20 % de chances de les rater).
Vent violent (50-80 km/heure)	Éteint automatiquement toutes les flammes non protégées et fait danser follement celles qui sont protégées (lanternes, etc.), en ayant 50 % de chances de les souffler. - 2 aux jets d'attaque à distance. Les déplacements contre le vent sont réduits de moitié.
Fortes précipitations	Réduit la visibilité de moitié. Même effet qu'un vent violent sur les flammes, les attaques à distance et les tests de perception.
Neige	Tant qu'elle tombe, réduit autant la visibilité que la pluie - 2 aux jets d'attaque à distance) et donne un malus de - 2 aux tests de FOR, de DEX et de CON. Déplacements réduits de moitié. Une journée de telles précipitations laisse derrière elle une couche de neige de 1d6 x 2,5 cm d'épaisseur.
Lourdes chutes de neige	Même effet que précédemment, mais entrave la visibilité au même titre que le brouillard. Une journée de telles précipitations laisse derrière elle une couche de neige de 1d4 x 30 centimètres d'épaisseur. Les lourdes chutes de neige qui s'accompagnent de vents importants ou violents peuvent générer des congères de 1d4 x 5 centimètres d'épaisseur, en particulier si des objets suffisamment gros parviennent à dévier le vent (une hutte ou une tente, par exemple).
Blizzard	Les vents extrêmement violents et la neige cinglante qui caractérisent ce type de condition climatique réduisent la visibilité à zéro, ce qui rend impossible les attaques à distance. Les flammes non protégées sont automatiquement éteintes, et même les autres ont 75 % de chances de l'être. Les créatures surprises à découvert doivent réussir un jet de CON pour ne pas être stoppées ou renversées (dans le cas créatures de petite taille).

# MENER UNE CAMPAGNE

Chaosmos se déroule à une période troublée : la mort du Juste libère d'anciennes rivalités et ravive le spectre de la guerre civile. Pour que les joueurs aient l'occasion de voir l'évolution des événements sans rendre la campagne interminable, nous proposons au MdT de se limiter à une ou deux aventures par saison ; on considère que les personnages occupent le reste de leur temps à des tâches routinières.

Ces aventures sont l'occasion d'introduire puis d'approfondir un des cinq thèmes principaux de Chaosmos :

- La lutte entre les ordres : Témélos, chef des Humbles Lances dans le Méladémos, profitera de la moindre occasion pour intervenir, tandis que son supérieur, Sédélos, cherchera à dissoudre l'ordre de la Graine s'il obtient le pouvoir.
- Les machinations des sectes : La confrérie de l'Harmonie cherche à extirper le Chaos et s'est alliée aux Humbles Lances pour éliminer les chaomanciens. Les apothoroï veulent détruire le monde pour que les Primordiaux puissent le régénérer et contrôlent (ou croient contrôler) le clan du Griffon, dont le but est de soumettre les autres clans avant d'envahir le Méladémos.
- Les révoltes et la guerre civile : Le Sidaréos fait sécession et d'autres provinces risquent de suivre son exemple. Dans le

Méladémos, des Taighdéoir traditionalistes peuvent chercher à s'unir en vue d'une révolte : trouveront-ils des soutiens au sein de l'ordre de la Graine ?

- L'Empire de la Vanité : Les redoutables mages de l'Empire ont déjà infiltré la population et les armées impériales s'apprentent à envahir un Théomantéon affaibli. Des agents sont aussi dans le Méladémos : ils ont peut-être même infiltré une des sectes d'ésotérikoï...
- La libération des Titans : En puisant dans leur environnement le Chaos nécessaire à leurs sorts, les chaomanciens et les autres sectes d'ésotérikoï affaiblissent la prison des Titans et l'influence de ceux-ci se renforce sur les animaux et les Ladimoï, qui deviennent de plus en plus agressifs.

Bien sûr, vous n'êtes pas obligé d'exploiter tous ces thèmes lors d'une campagne, ni de leur accorder la même importance ; lors de ma propre campagne décrite plus loin, j'ai surtout développé les deux premiers thèmes, en utilisant le quatrième comme simple toile de fond qui ne prend son importance qu'à la fin.

À la page 40, vous trouverez un exemple de structure de campagne inspiré de celle que j'ai menée. Je propose aussi à la page 41 un résumé de ma campagne, au cas où cela pourrait vous donner des idées supplémentaires.

# GESTION DES PJ

Si le PJ meurt en cours d'aventure, on considère qu'une élection a lieu sur le champ.

Le PJ de chaque joueur est élu à chaque nouvelle saison, ou si le MdT et les joueurs le préfèrent, au début de chaque aventure, selon le processus décrit à la page 30.

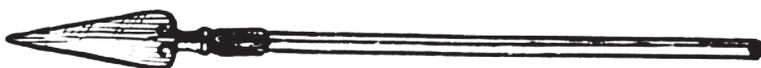
Les PJ et les compagnons d'armes ne gagnent pas de Points d'Expérience mais des Points de Groupe (PG).

Chaque groupe géré par le joueur obtient :

- 1 à 2 PG au minimum par séance,
- 1 à 3 PG supplémentaires s'il réussit la mission confiée,
- éventuellement 1 PG que le MdT peut accorder s'il trouve que le groupe s'est particulièrement bien comporté : ingéniosité, héroïsme, etc.

Le tableau ci-contre montre comment peuvent être dépensés les PG. Le terme personnage désigne ici aussi bien un personnage joueur qu'un Compagnon d'armes.

Effet	PG
Recruter un personnage de niveau 1 : le PJ peut commander jusqu'à 8 recrues.	2
Cotte de mailles et une arme + 1 (épée, arc ou fronde) pour un personnage.	1
Une potion de guérison pour chaque personnage.	1
4 flèches empoisonnées (venin de serpent tueur) fournies par Ameogh. Elles tuent la cible touchée qui rate son JS contre les poisons.	1
2 parchemins de sort créés par un chaomancien. Voir parmi la liste des sorts de chaomancien.	1
1 PX pour un personnage. Afin de progresser, un personnage doit obtenir un nombre de PX égal au niveau à atteindre - 1, soit 1 pour le niveau 2, 2 pour le niveau 3, etc. Un personnage ne peut progresser de plus d'un niveau par séance.	1



## Année 1 (23 après fondation du Théomantéon)

Saison	Accroche ou scénario	Évènements
Pyros (été)	Arpents & Serpents : voir page 48.	Mort du Juste. Arpentage en Hagiosdendron.
Ouranos (automne)	Une ambassade sans histoire : voir page 51.	Sédélos prend le pouvoir et prend le titre de Continuateur.
Océanos (hiver)	Un prêtre du culte des Titans, escorté par des Humbles Lances, fait des prêches enflammés dans le village de Mistis. Un druide se rend sur place et appelle la population à lyncher le prêtre. Les PJ peuvent-ils éviter toute effusion de sang ? Les Humbles Lances peuvent être assistés par un membre de la confrérie de l'Harmonie, spécialisé dans les sorts de charme.	La fédération des Cités-Etats du Sidaréos prend son indépendance. L'Empire de la Vanité occupe la partie orientale de la côte du Désir. Sédélos accepte d'envoyer des renforts aux Humbles Lances du Méladémos. Le clan du Griffon s'allie avec le clan de l'Ours.

## Année 2 (24 ap. fondation du Théomantéon)

Gaïa (printemps)	Les PJ doivent relever les deux Tiges en faction à la Tour de la Mort Subite ; ils arrivent sur place en début de matinée. Problème : la tour est vide ! De plus, ils voient deux griffons planer dans le ciel, en direction du village des Loups : le clan du Griffon passerait-il à l'attaque ? Les griffons servent en effet de signal d'attaque aux clans du Griffon et de l'Ours. Une partie des apothoroï participe aux combats, l'autre étant chargée d'éliminer les sentinelles des avant-postes. Un apothoroï s'est rendu invisible par magie et a attendu la nuit pour tuer les guerriers, puis des membres du clan du Griffon ont récupéré l'équipement au petit matin, comptant ainsi semer la confusion dans les rangs des Loups. L'apothoroï est encore dans la tour...	Les Humbles Lances occupent Mistis pour « pacifier la région ». Le Théomantéon subit une cuisante défaite navale dans le Brakion et l'Empire de la Vanité multiplie les incursions en Makaria et en Kounia. Les clans du Griffon et de l'Ours attaquent les Loups ; ils s'emparent des avant-postes de l'ordre grâce aux apothoroï. Sédélos ordonne la dissolution de l'ordre de la Graine pour propagation d'idées païennes, incapacité à faire régner l'ordre et refus de coopération avec l'autorité centrale. Les Humbles Lances envahissent les territoires de l'ordre de la Graine, avec l'aval du stratège du Méladémos.
Pyros (été)	L'Arbre Vénérable en personne arrive en Hagiosdendron à la tête de 500 hommes, soit presque toutes les forces de l'ordre, et compte attaquer l'armée des Humbles Lances qui se rassemble à Misis. Les PJ sont affectés à la défense de la forteresse d'Hagiosdendron et de la frontière nord. Essayeront-ils de prendre contact avec les Ours ou les Griffons ? Trouveront-ils un moyen de contrer les pouvoirs magiques des apothoroï ? Pourront-ils tenir le nord si les Griffons envahissent l'Hagiosdendron ?	Sédélos est assassiné ; certains y voient l'oeuvre d'une secte d'ésotéricoï ou des mages de l'empire de la Vanité. L'empire de la Vanité envahit Makaria, défait les troupes du Théomantéon et entame le siège de Théopolis. Dès qu'il reçoit la nouvelle, le stratège du Méladémos réunit une armée de secours et impose aux deux ordres une trêve.

## EXEMPLE DE CAMPAGNE

Chaosmos fut utilisé dans le cadre d'une campagne en six séances d'une à deux heures, avec deux joueurs. Chaque joueur incarnait une Feuille et disposait de trois compagnons d'armes.

Le premier scénario fut *Arpents & Serpents* ; les PJ étaient chargés d'enquêter sur le meurtre d'un auxiliaire de l'arpenteur venu mettre à jour le cadastre du village de Thiva. Les PJ devinèrent que le coupable était Valéris, fils adoptif de Malékos, thane de Thiva et soutien important de l'ordre de la Graine. Afin d'éviter que Malékos soit compromis dans l'affaire, ils décidèrent de tuer l'arpenteur et d'accuser Ameogh, un Ladimoï recueilli par l'ordre, du meurtre de l'arpenteur et de son auxiliaire.

Malheureusement pour eux, le dernier auxiliaire survivant fit appel à la décision. Le tribunal de Théopolis envoya alors un représentant, comme par hasard une Humble Lance ; celui-ci, après une rapide enquête, condamna à mort les PJ, Malékos et Valéris pour meurtre de fonctionnaires... Cealghan, le Grand Chêne, envoya

les PJ auprès du clan du Loup afin qu'ils se fassent oublier et informa le représentant qu'ils avaient déserté l'ordre de la Graine.

Dans une variante du scénario *Une Ambassade Sans Histoire*, les PJ, vivant désormais avec le clan du Loup, découvrirent que des mercenaires ayant partie liée avec les Humbles Lances livraient des armes aux Loups en échange d'essences rares ; ils en avertirent l'ordre en envoyant leurs deux pigeons voyageurs, détail qui aura son importance par la

suite. D'après les mercenaires capturés, le commanditaire prétendait être un marchand et portait un anneau au symbole étrange : un carré en bronze sur un cercle en cuivre.

Ensuite, les PJ participèrent à une escarmouche contre le clan du Griffon et virent pour la première fois un apothoroï en action. J'avais décidé de faire des apothoroï des ennemis redoutables : des magiciens de niveau 6, avec des sorts comme Projectiles Magiques, Boule de feu et Invisibilité... Heureusement, les Loups disposaient de Poudres d'Apparition (voir PMT Roman page 201 et PMT A4 page 167) qui contraignent l'Invisibilité. Pour alerter l'ordre, les PJ ne pouvaient plus compter sur les pigeons voyageurs et se rendirent donc à un avant-poste. Surprise : il était vide ! Ils

allèrent à un autre avant-poste, là encore vide, où ils subirent alors l'attaque d'un apothoroï en faction dans la tour. Après avoir repéré leur approche, ce dernier monta à l'étage, attendit leur entrée, puis lança une boule de feu alors qu'ils empruntaient l'escalier. Si les PJ réussirent à tuer l'agresseur, ils perdirent la moitié de leurs hommes dans l'affaire...



Les survivants virent alors deux griffons dans le ciel, en direction du village du clan des Loups, signe selon eux que le clan du Griffon attaquait le village. Manifestement, les apothoroï étaient censés éliminer les sentinelles des avant-postes avant qu'elles ne puissent mettre l'ordre au courant de l'attaque. Affaiblis par le combat avec l'apothoroï et convaincus que les Loups étaient perdus, les PJ préférèrent retourner à la forteresse d'Hagiosdendron.

Lorsqu'ils parvinrent à la forteresse, celle-ci était sur le pied de guerre, car Sédélos avait finalement ordonné la dissolution de l'ordre et les Humbles Lances s'apprêtaient à envahir son territoire. L'Arbre Vénérable Géorgios était sur place avec Néostoras et le gros des effectifs de l'ordre. Bien que les nouvelles des PJ inquiétèrent Géorgios, celui-ci estimait que les Humbles Lances étaient la menace la plus pressante et qu'il serait impossible de négocier un compromis sans les défaire sur le champ de bataille. À cette fin, il avait décidé de prendre ses ennemis par surprise en les attaquant depuis l'Hagiosdendron. Les PJ furent affectés à la défense de la forteresse, sous la supervision du rameau Andropos.



Les PJ se montrèrent fort actifs. Tout d'abord, ils voulurent surveiller les mouvements des Griffons et s'assurer du sort des Loups : les avant-postes étaient désormais tenus par le clan du Griffon, mais ils parvinrent à reprendre la tour des

Preux. Ensuite, ils cherchèrent un moyen de fabriquer des Poudres d'Apparition. Selon les quelques chaomanciens restés à la forteresse, Néostoras s'était intéressé à cette poudre et à son opposé, la Poudre de Disparition, mais il n'avait jamais réussi à en fabriquer. Les PJ remarquèrent qu'un des chaomanciens de la forteresse portait un anneau au symbole vaguement familier : un carré de bronze sur un cercle en cuivre. Il leur expliqua que c'était un symbole porte-bonheur que l'on pouvait parfois trouver dans les marchés de Théopolis. Le druide du village de Kiroustis leur apporta d'autres informations : les Taighdéoir connaissaient surtout la Poudre de Disparition, que les Ladimoï avaient déjà utilisée contre eux par le passé, et seuls les chamanes Ladimoï savaient fabriquer ce genre de poudre.

Une ambassade fut dépêchée auprès du clan de l'Ours, dans le but de le détourner des Griffons et d'obtenir des Poudres d'Apparition ou de Disparition. Le chef des Ours fut facile à convaincre, car il se doutait déjà des arrière-pensées de ses alliés. Il leur proposa même le plan suivant. Dans quelques jours, lors du solstice d'été, les Ours et les Griffons se réuniraient dans le village des Loups pour célébrer les Primordiaux et la victoire sur leurs ennemis. Ce serait l'occasion rêvée d'assassiner les dirigeants du clan du Griffon ! Le chamane Ours pourrait donner des Poudres de Disparition à quelques soldats de l'ordre qui se chargeraient de la tâche ; en cas de réussite, les Ours s'occuperaient du reste des Griffons, mais ils nieraient bien sûr toute implication en cas d'échec...

Hélas, le plan ne se déroula pas comme prévu ; le jour venu, le clan du Griffon lança une attaque-surprise au moment où les Ours empruntaient un défilé menant au village des Loups. Lorsque les cris des malheureux pris au piège résonnèrent dans les montagnes, les PJ comprirent que le sort des Ours était scellé.

Mais tout espoir n'était pas perdu. Les PJ suivirent les Griffons qui retournaient à leur village. Un grand banquet fut donné en l'honneur du triomphe du clan et tous les Griffons burent plus que de raison. Les onze apothoroï ne furent pas en reste ; c'est en titubant qu'ils gagnèrent leur grande hutte commune, en fin de soirée. L'état d'ébriété général était tel que les PJ purent entrer sans utiliser la Poudre dans le village puis la hutte ; toutefois, deux des apothoroï étaient un peu moins souchés que les autres et parvinrent à donner l'alarme avant d'être occis. Heureusement, grâce à la Poudre, les PJ quittèrent le village sans difficulté et eurent même le temps de récupérer sur un des apothoroï un anneau identique à celui que portait le chaomancien.

Pendant ce temps, l'armée de l'ordre de la Graine dut livrer bataille contre les Humbles Lances. Histoire d'impliquer les joueurs, je les mis dans le rôle de Géorgios, en me servant des règles de combat de masse publiées sur le site du Scriptorium. Les forces étaient équilibrées : si l'ordre de la Graine avait peu de cavaliers lourds, il disposait d'excellents archers ainsi que d'une infanterie légère de qualité, tandis que les Humbles Lances avaient pour principal atout une cavalerie lourde puissante, mais indisciplinée. L'ordre de la Graine remporta la victoire : Télémus fut tué et les Humbles Lances furent mises en déroute. Toutefois, les pertes furent importantes : presque la moitié de l'armée !

Des nouvelles alarmantes vinrent alors de Théopolis : l'empereur aurait été assassiné et les troupes de l'Empire de la Vanité assiègeraient la capitale ! Le stratège du Mélademos réunit dans l'urgence une armée de secours composée des cent kataphractoï et de leurs levées (environ mille hommes). Mais plutôt que de foncer vers Théopolis, il se rendit au nord de la Plaine Chatoyante, à proximité des terres des deux ordres. Par l'intermédiaire de messagers, il enjoignit les dirigeants des camps ennemis à signer une trêve en sa présence, puis à lui fournir des troupes.

Les deux ordres, affaiblis et conscients qu'ils risquaient gros en cas de refus, consentirent à la proposition : ils durent céder au stratège une « zone tampon » entre les territoires des deux ordres, aussitôt occupée par des troupes loyales au stratège.

De leur côté, les PJ montrèrent à Néostoras l'anneau récupéré chez les Griffons. Ils apprirent que le symbole correspondait à celui d'Urténos, un des quatre disciples de Télupidès (voir page 21). Néostoras n'avait pas vu ce symbole depuis la séparation des disciples. L'anneau était magique et semblait contenir un sort très puissant ; en

l'essayant, le chef des chaomanciens avait eu l'impression que quelqu'un regardait à travers lui. Personne ne savait ce qu'était devenu Urténos : certains prétendaient qu'il était mort, qu'il vivait une existence recluse ou même qu'il avait gagné l'Empire de la Vanité. Pourquoi un apothoroï portait-il un tel symbole ? Les PJ émirent l'hypothèse que les fidèles d'Urténos avaient infiltré les sectes d'ésotéricoï et l'informaient de leurs agissements grâce aux anneaux ; peut-être avaient-ils partie liée avec l'empire de la Vanité... Néostoras abonda dans leur sens.

Comme Andropos et Kirias étaient tombés au champ de bataille, Cealghan promut les PJ au rang de Rameau et leur laissa la garde de la région ; lui et quelques autres partiraient avec l'armée de secours. Il leur demanda de mettre la région sur le pied de guerre : enrôler et former de nouveaux membres, avertir et préparer la population, etc.

La campagne se termine donc alors que les PJ se voient confier une lourde responsabilité : préserver la sécurité d'une région avec seulement deux Tiges, soit une dizaine d'hommes, au cours de la période la plus sombre de la jeune histoire du Théomantéon.

Pendant que le sort de l'empire se joue en Makaria, les PJ sont confrontés à de nombreuses menaces. Les Griffons risquent d'attaquer avant que les nouvelles recrues soient prêtes ; malgré leur revers, ils restent redoutables et rien ne garantit que tous les apothoroï aient été éliminés. De plus, les Taighdéoir les plus traditionalistes peuvent profiter de la situation pour attiser le feu de la sécession. Enfin, la présence de fidèles d'Urténos dans la région et jusque dans les rangs des chaomanciens a de quoi inquiéter. Qui sont-ils vraiment ? Quels sont leurs plans ? Sont-ils de mèche avec l'Empire de la Vanité ? Le MdT a la matière à une nouvelle campagne...

# LA JUSTICE DE L'ORDRE

Les Feuilles sont des fonctionnaires de rang inférieur. Si aucun fonctionnaire de rang supérieur n'est présent sur les lieux d'un crime, elles peuvent donc rendre justice, sans chercher à obtenir des gains personnels ou à privilégier indument une partie. Maltraiter la population sans justification est très mal vu et passible de radiation si jamais un supérieur en est informé. Si un fonctionnaire de rang supérieur est présent pour rendre justice, les Feuilles sont censées l'assister dans sa tâche.

La justice repose sur des principes très simples et une grande latitude est laissée au juge.

- Le meurtre d'un fonctionnaire doit être puni de mort.
- Le meurtre d'un non-fonctionnaire doit être dédommagé en monnaie, en bétail ou en temps de servitude auprès de la famille lésée. 1 mort = 1 vache, 2 cochons, 50 PA ou 1 an de servitude.
- Tout vol ou molestation est sujet à des amendes (double de la valeur des biens volés par exemple, dix coups de fouet minimum), à des châtimens corporels ou à un temps de servitude auprès de la famille lésée. Les peines seront plus lourdes si la victime est un fonctionnaire (triple de la valeur des biens volés, vingt coups de fouet minimum). Si la valeur des biens ne peut être estimée, le juge peut demander au voleur une somme arbitraire ou confisquer une partie de ses biens, en fonction de ses moyens.
- Tout trouble à l'ordre public peut être puni par des châtimens corporels ou un séjour plus ou moins prolongé dans la forteresse. Peut être considéré comme trouble de l'ordre public tout acte de démolition ou discours séditionnel dans un lieu public,

comme une incitation au désordre, un appel au meurtre, une manifestation, etc.

- Toute désobéissance envers un fonctionnaire est passible d'une radiation (dans le cas d'un fonctionnaire de rang inférieur), de châtimens corporels ou d'une peine de prison.

En théorie, la victime et le présumé coupable ont le droit de faire appel au jugement d'un fonctionnaire en déposant une plainte au kritès d'Asipolis et en revenant avec une preuve écrite de la plainte dans un délai d'une semaine, ce qui n'est guère réalisable dans la plupart des cas. Une plainte peut toutefois être déposée à la forteresse d'Hagiosdendron : le supérieur du juge (Rameau ou Grand Arbre) se chargera alors de vérifier la plainte. Il peut alors se rendre sur place pour annuler ou modifier le jugement et se charge éventuellement de punir ou d'avertir le juge fautif. Toutefois, comme la peine est appliquée tant que le verdict de l'appel n'est pas connu, cela ne sauve généralement pas les condamnés à mort...

Un fonctionnaire peut aussi faire appel s'il est présent lors du jugement ; dans ce cas, l'application de la peine est suspendue. Si l'appel concerne le jugement d'une Feuille ou d'un Rameau, une plainte peut être déposée auprès du Grand Chêne, qui vient en personne rendre jugement ou demande au Tribunal d'Asipolis de statuer. Si le jugement concerne le Grand Chêne lui-même, un fonctionnaire d'un autre thème ou de haut niveau (arpenteur, envoyé, etc.), le Grand Chêne reçoit le juge et le fonctionnaire plaignant et enregistre leurs déclarations, puis envoie un messager du Dromos au Tribunal de Théopolis. Si la plainte semble recevable, le tribunal peut convoquer le juge et le plaignant à Théopolis ou bien envoyer un représentant pour statuer définitivement sur l'affaire.

# SCÉNARIOS

## ARPENTS & SERPENTS

### EN QUELQUES MOTS

Arpents & Serpents est un scénario orienté investigation. Si l'enquête proprement dite est très simple, elle familiarisera les PJ avec le fonctionnement de la justice dans le Méladémos, qui repose bien plus sur des arbitrages que sur la connaissance d'un code de loi.

### CONTEXTE

À la fois géomètres, juristes, et informateurs capables de donner un état des lieux précis d'une région, les arpenteurs sont des auxiliaires très précieux du pouvoir central. Étant donné que la révision des cadastres cause souvent de vives tensions dans les communautés, ils ont droit à une escorte de mercenaires du Sidaréos, une terre exemptée de cadastrage. De plus, les autorités locales sont censées veiller à la bonne conduite des opérations et toute molestation d'arpenteur est passible de lourdes amendes ou de châtiments corporels.

Actuellement, les arpenteurs renouvèlent les cadastres du Méladémos. L'arpenteur Isakos, assisté par deux auxiliaires, Roufatis et Pareitos, et escorté par quatre mercenaires, s'occupe de la polis d'Hagiosdendron. Ce village est considéré comme étant le « domaine » de Malékos, un Ératéroï qui a réussi à s'acheter une semnoma et qui est le propriétaire de la plupart des terres locales.

Afin de veiller à la bonne tenue de l'arpentage, qui avait été annoncé depuis longtemps, le Rameau Andropos a dépêché les PJ à Thiva. Les PJ arrivent en début de soirée à l'auberge du village,

le Retour de l'Enfant Prodigue, où ils sont censés loger durant la durée des opérations, tout comme l'équipe de l'arpenteur.

Malékos sait que sa réussite a fait des envieux et que la visite des arpenteurs sera l'occasion pour ses ennemis, en particulier Beodyn (voir page 56), de l'accuser de tous les maux. C'est pourquoi il a essayé de traiter l'arpenteur avec tous les égards : il lui a rendu visite en fin d'après-midi, alors que sa troupe s'installait dans l'auberge, et lui a proposé de le loger dans sa demeure, puis de lui payer ses frais d'hébergement dans l'auberge du village. Malheureusement pour lui, l'arpenteur l'a très mal pris, car il l'a soupçonné de vouloir le corrompre : « Ne cherchez pas à m'amadouer, vous n'aurez aucun traitement de faveur. S'il faut vous réduire à néant, je le ferai... »

#### Décompte du temps

Les Ératéroï aussi bien que les Taighdéoir n'utilisent pas un décompte précis du temps et se repèrent selon la position du soleil. Par simplicité, vous pouvez utiliser les termes de matin, midi, après-midi et soirée comme repères chronologiques.

Valéris, le fils adoptif de Malékos, a assisté à l'entretien. Ce jeune homme est d'une loyauté absolue envers Malékos, mais prend tout au pied de la lettre, au point d'être imperméable à l'humour. De ce fait, il a cru que l'arpenteur voulait tuer Malékos, d'autant plus que ce dernier a glissé une remarque malheureuse après l'entretien : « Il va me causer des ennuis, celui-là. Si seulement je pouvais me débarrasser de lui... » Convaincu de rendre service à son père adoptif, il a alors préparé un stratagème pour tuer l'arpenteur.

Suivant en secret les enseignements d'Améogh, un Ladimoï prétendant être le dernier descendant du clan des Serpents Tueurs et qui a cherché refuge auprès de l'ordre de la Graine, Valéris est capable de parler aux serpents et de les amadouer. Étant donné que son véritable père est mort à cause du venin foudroyant d'un serpent tueur, il estime juste que les serpents tueurs l'aideront à sauver son père adoptif. Il a profité d'une absence d'Améogh pour emporter un des serpents d'Améogh dans sa bandoulière : il a choisi Âme Fièrè, qu'il sait atteinte du mal des écailles et donc condamnée à court terme : un serpent atteint de ce mal perd progressivement ses écailles, s'affaiblit et dépérit au bout de quelques jours. Il a ensuite aidé son amie Aéwyn, tenancière de l'auberge du village, à recevoir dignement les invités. Profitant de l'animation du repas, il s'est allé dans la chambre de l'arpenteur et a placé le serpent sous le lit...

## CHRONOLOGIE

Après-midi, vers 17h : Arrivée de l'arpenteur dans le village.

Fin d'après-midi, vers 18h : Entretien entre Malékos et l'arpenteur. Malékos offre d'héberger l'arpenteur, l'arpenteur refuse. Valéris assiste à l'entretien.

Fin d'après-midi, entre 18h et 19h : Valéris dérobe Âme Fièrè, un des serpents tueurs d'Améogh, puis retourne à l'auberge pour aider Aéwyn.

Soirée, vers 19h : Les PJ arrivent à l'auberge de Thiva, et sont en compagnie de l'arpenteur.

Soirée, vers 20h : Après un repas arrosé, l'arpenteur part se coucher et entre par erreur dans la chambre de l'auxiliaire Roufatis.

Soirée, vers 21h : Roufatis est mordu par le serpent. L'arpenteur demande aux PJ de mener une enquête rapide avant la fin de la matinée.

Matin, vers 7h : Si les PJ ont commencé à enquêter de nuit et n'ont pas fait preuve de dis-

crétion, le village bruisse de rumeurs. Voir Des Rumeurs Aux Actes.

Fin de matinée, vers 11h30 : Expiration du délai pour mener l'enquête.

## INTRODUCTION : UN REPAS DIGNÉ D'UN ARPENTEUR

À bien des égards, Thiva est un village typique de la région : ses habitations longues en torchis semblent disposées au hasard autour de la Maison Commune, lieu de rassemblement des villageois, et la volaille parcourt les « rues » en toute liberté. Toutefois, la Maison Commune est ici construite en pierre bien taillée plutôt qu'en bois et le village possède même une véritable auberge. Les PJ savent que ces signes de prospérité sont la marque de Malékos, un enfant du pays qui est revenu après avoir fait fortune au service d'un grand seigneur du sud. Ce même Malékos ravitaille la forteresse et l'ordre de la Graine tient à garder d'excellentes relations avec lui.

Une Tige en patrouille plus au sud a signalé par pigeon voyageur à la forteresse l'arrivée prochaine de l'arpenteur. Les PJ doivent se rendre à l'auberge du village, réputée la mieux tenue de l'Hagiosdendron. Ils y rencontreront l'arpenteur ou attendront sa venue. Leur rôle sera de veiller au bon déroulement de l'arpentage et ils résideront dans l'auberge pendant ce temps. Leur bourse de 50 Misères devrait suffire à couvrir les frais de leur séjour.

Vue de l'extérieur, l'auberge passerait pour une maison normale si ce n'était pour son enseigne. Toutefois, elle comporte trois chambres individuelles luxueuses destinées à accueillir les invités de marque. C'est Malékos qui a financé le mobilier de ces chambres, importé à grands frais d'Asipolis.

La tenancière de l'auberge, une jeune fille souriante du nom d'Aéwyn, est assistée par son ami Valéris, un grand brun à l'air très sérieux.

## Trois rumeurs

L'arpenteur et les auxiliaires se partagent les chambres, tandis que les mercenaires dorment dans la pièce commune, où sont aussi servis les repas. Les chambres sont toutes basées sur le même modèle : un parquet en bois sombre, une fenêtre non vitrée et fermée par une paire de volets en bois, un lit et un coffre pour ranger ses affaires.

Les PJ arrivent en début de soirée à l'auberge. L'arpenteur et son équipe sont déjà présents et allaient entamer leur repas. Ils invitent les PJ à les rejoindre. L'occasion est belle, car le repas est fastueux : bouillie d'orge dans du jus de viande de porc et bière à foison !

Pour le MdT, le repas peut être l'occasion de diffuser des rumeurs sur la situation du Méladémos et du Théomantéon, mais aussi d'introduire les personnages à Valéris, à l'aide des sections Trois Rumeurs et Exemples d'Évènements.

Qu'ils se joignent ou non au repas, les PJ se rendront vite compte que la troupe de l'arpenteur est portée sur la boisson. L'arpenteur lui-même n'est pas le dernier à lever le coude et il se laisse aller à quelques tirades sur la corruption des notables, en prenant Malékos pour exemple. « Ce nobliau se prend pour un grand seigneur et a cru pouvoir m'acheter ! Il mériterait qu'on le remette à sa place ! »

Le repas se prolonge assez tard, chacun y allant de ses histoires. Ensuite, l'arpenteur, passablement soul, part se coucher. Le reste de la troupe fait de même quelque temps après. Toutefois, un des auxiliaires, Roufatis, se rend compte que l'arpenteur est entré par erreur dans sa chambre. Pour ne pas déranger son patron déjà endormi, Roufatis part dormir dans la chambre de l'arpenteur... À ce moment, les personnages, qui allaient dormir dans la salle commune avec les mercenaires, entendent Roufatis crier...

- En prévision du grand rassemblement pour désigner un successeur au Juste, le Grand Maître de l'ordre des Humbles Lances s'est rendu dans la capitale du Théomantéon à la tête de nombreuses troupes. Il sera certainement le prochain dirigeant du Théomantéon. L'arpenteur a entendu parler des relations tendues entre l'ordre de la Graine et celui des Humbles Lances : selon lui, l'ordre de la Graine a intérêt à se montrer très coopératif avec les autorités s'il veut éviter que des rapports défavorables de fonctionnaires soient utilisés contre lui.
- Plusieurs villes du Sidaréos se seraient soulevées à la nouvelle de la mort du Juste. Il paraît que le stratège du Sidaréos soutiendrait cette révolte : il aurait proposé les cités de le mettre à la tête d'une fédération de cités-états. Les mercenaires sidaroi disent que c'est une vieille idée reprise maintes fois depuis la fin du vieil Empire de Fer et de Sang qui avait autrefois dominé la région. Eux pensent que le Sidaréos aurait trop à perdre à quitter le Théomantéon.
- Après sa victoire contre le Juste, l'Empire de la Vanité préparerait une invasion du Théomantéon. On murmure qu'il a déjà envoyé nombre de ses mages dans le Théomantéon : ils seraient capables de prendre l'apparence de n'importe qui et ainsi espionner ou de susciter des troubles.



## Exemples d'évènements

**Humour, où es-tu :** Un mercenaire un peu éméché demande à Valéris si Aéwyn aime dormir en compagnie. Valéris répond qu'il ne sait pas, mais qu'il pense qu'on dort mieux seul. Amusé, le mercenaire continue de lui poser des questions lourdes de sous-entendus salaces, que Valéris prend systématiquement au pied de la lettre. Les autres mercenaires et même l'arpenteur prennent le relai. Agacée, Aéwyn menace d'arrêter de servir des bières si ce petit jeu continue.

**Échauffourée :** Deux mercenaires venant de cités-états rivales commencent à se disputer au sujet de la responsabilité d'une guerre obscure. Les autres mercenaires s'amuse à attiser la dispute, tandis que les auxiliaires et l'arpenteur sont tellement souls à ce stade qu'ils réagissent à peine.

## GARE AU SERPENT

Si les personnages interviennent, le MdT peut les faire agir avant les mercenaires : lorsqu'ils arrivent dans la chambre, ils voient l'auxiliaire à terre près du lit, immobile. En se rapprochant, ils voient sous le lit un petit serpent d'environ 20 cm de long, aux écailles entièrement noires, et au corps en partie redressé, signe qu'il est

en posture d'attaque. Les personnages reconstruiront un serpent tueur, un reptile extrêmement venimeux originaire des montagnes Primordiales. Comme le serpent a déjà utilisé son venin, les personnages ne devraient avoir aucun mal à le tuer ou à le capturer.

Malheureusement, les personnages ne peuvent rien faire pour l'auxiliaire : son cœur a déjà cessé de battre.

L'évènement a choqué Isakos, l'arpenteur : il déclare sans ambages que c'est assurément une tentative d'assassinat et qu'il compte bien utiliser ses pouvoirs judiciaires pour punir le coupable. Comme un arpenteur est un fonctionnaire de bien plus haut rang qu'une Feuille, il a toute latitude pour régler l'affaire à son gré. Ses soupçons se portent immédiatement sur Malékos, mais il lui faut trouver des preuves. Comme il ne veut pas perdre de temps à mener une enquête en bonne et due forme (l'arpentage doit être fini au plus vite) et qu'il pense que des membres de l'ordre de la Graine auront plus de chances d'obtenir des informations, il sollicite l'aide des PJ. Selon ce qu'ils lui diront en fin de matinée, il pourra convoquer le conseil du village afin de juger l'éventuel coupable.

### Serpent Tueur

AL N, MV 12 m (3 m), CA 7 [12], DV 1 PV, #AT 1, DG 1d4 + poison (tue en 1d6 rounds, 1 fois par combat), SV G1, ML 7, PX , CT —

Originaire des montagnes Primordiales, le serpent tueur est relativement rare en Hagiosdendron.

Malgré sa petite taille (20 cm), il est très dangereux à cause de ses crochets capables de percer à travers des vêtements épais et de son venin, qui provoque un arrêt cardiaque en l'espace de 1d6 rounds chez la victime, si elle a raté son jet de sauvegarde contre les poisons. Heureusement, ce venin n'opère qu'une fois par combat. Ses écailles noires sont très recherchées comme décorations, et un clan Ladimoï l'ayant adopté comme animal totem était capable d'extraire son venin.

Si les PJ refusent d'enquêter, l'arpenteur peut ordonner leur arrestation et ne manquera pas de faire un rapport très défavorable sur l'ordre de la Graine, ce qui fournira un argument supplémentaire au Grand Maître des Humbles Lances pour retirer le contrôle de la région à ses rivaux s'il parvient à succéder au Juste...

## ÉLÉMENTAIRE, MON CHER

### ISAKOS

Si les PJ acceptent la tache, ils disposent du reste de la soirée et de la matinée suivante pour mener l'enquête.

Nous allons détailler leurs principales options :

- Fouiller les chambres de l'auberge ;
- Interroger les résidents de l'auberge ;
- Interroger les habitants du village ;
- Se rendre au domaine de Malékos pour interroger le thane, son personnel et Valéris ainsi que pour fouiller la chambre de Valéris ;
- Voir Améogh l'Ophidien.

Une discussion avec Améogh ou la fouille de la chambre de Valéris devraient suffire à convaincre les PJ de la culpabilité de l'adolescent. Selon la façon dont ils abordent l'entretien avec Valéris, celui-ci pourra même leur confesser son crime.

### Fouiller l'auberge

La chambre de l'arpenteur a les volets fermés et les personnages ne voient pas de trous ou d'ouvertures dans le plancher, les murs ou les planches.

Ils trouveront dans la chambre de Roufatis, une lettre cachée dans les pages d'un traité d'agriculture ; elle vient d'une certaine Lamiska, qui exprime avec ardeur son envie de le voir bientôt de retour à Théopolis. D'après Pareitos, l'autre auxiliaire, Lamiska est une fille de bonne famille kata-phractoï que Roufatis courtisait depuis des années.

## Interroger les personnes dans l'auberge

- Roufatis et Isakos évoqueront l'entretien avec Malékos, en ajoutant que nombre de grands propriétaires tentent d'acheter plus ou moins discrètement les arpenteurs sous couvert d'hospitalité.
- Un des mercenaires dit avoir vu « le grand brun », Valéris, dans la chambre de l'arpenteur.
- Aéwyn, la propriétaire de l'auberge est une très jeune femme aux cheveux roux. L'évènement l'a énormément affectée et elle peine à garder bonne figure. Elle dit nettoyer les chambres tous les jours et les avoir vérifiées lors de l'arrivée des invités. Jusqu'à présent, elle n'avait jamais vu de serpent tueur dans son auberge ; les seuls spécimens dans les parages sont ceux de l'Ophidien, Améogh. Les PJ ont entendu parler d'Améogh : c'est un Ladimoï que l'ordre de la Graine a accueilli et installé à Thiva ; il fournit à l'ordre de la Graine du venin de serpent tueur.
- D'après Aéwyn, Valéris l'a aidé à préparer le repas, puis est rentré dans le domaine de Malékos au début du diner. Si les PJ l'interrogent sur Valéris, elle répond que c'est un garçon extrêmement gentil, serviable et doté d'une excellente mémoire, mais qu'il ne comprend pas les sous-entendus ou l'humour : on peut avoir des surprises si on ne choisit pas ses mots avec soin...

## Questionner les habitants

### du village

Réveiller des habitants en pleine nuit pour leur poser des questions peut faire gagner du temps, mais risque aussi d'attirer l'attention. Ce que peuvent apprendre les PJ est résumé dans la section Informations Glanées, tandis que les conséquences de leur éventuel manque de discrétion sont indiquées dans la section Des Rumeurs aux Actes.

En dehors de Malékos, les trois notables du village sont Beodyn, fils de l'ancien thane qui fera tout pour compromettre son rival, le druide Litousas et l'aggeloi Parandréus, qui eux s'empresseront d'accuser Améogh.

### Se rendre chez Malékos

Le domaine est à environ une demi-heure de marche du village.

Si les PJ arrivent en pleine nuit, un garde de faction réveille Malékos après avoir entendu la requête des PJ et vu leur insigne. Malékos se montre collaboratif, car il n'a rien à se reprocher : il autorise les PJ à interroger Valéris et le personnel ainsi qu'à fouiller la chambre de l'adolescent. Valéris est dans sa chambre durant la nuit et auprès de son précepteur le lendemain. Voir Informations Glanées à la page 54.

### Fouiller la chambre de Valéris

Valéris a négligé un détail important. Atteint du « mal des écailles », le serpent commence à perdre ses écailles et en a donc laissé quelques-unes dans la chambre de l'arpenteur ainsi que dans le sac qu'avait utilisé Valéris pour le transporter. Le sac repose sur la table de nuit de Valéris, qui n'a pas pensé à le vider, et constitue donc une belle preuve à conviction.

## Questionner Valéris

Valéris prétend qu'il est simplement rentré dans le domaine après avoir aidé Aéwyn à servir les clients de l'auberge. Toutefois, il n'est pas habitué à mentir et il évitera tout contact visuel avec les personnages.

Pour connaître la vérité, les PJ peuvent par exemple :

- signaler que son initiative a mis Malékos en danger et que seule sa collaboration pourra le disculper.
- dire qu'ils savent que Valéris a pris le serpent, en évoquant le témoignage d'Améogh ou en lui montrant les écailles dans le sac.

Si Valéris confesse son crime, les PJ comprendront qu'il a mal interprété les propos de l'arpenteur, croyant que ce dernier voulait attenter à la vie de Malékos.

### Voir Améogh

La cabane d'Améogh est à une demi-heure de marche du village et à une heure de marche du domaine.

Améogh est revenu de son excursion en début de soirée, et s'est rendu compte de l'absence d'un serpent. En interrogeant les autres serpents grâce à la langue primale, il sait que Valéris a emporté un des leurs. Comme il sait que son sort dépend de la bienveillance des Chênes, il préfère jouer franc-jeu.

- Il nie toute relation avec Malékos mais dit recevoir Valéris : « Lui avoir don du Serpent ».
- Il est sûr que Valéris a emporté Âme Fièvre : « les serpents l'avoient dit, eux jamais mentir ».

- S'il ne connaît pas les motifs de Valéris, il pense qu'il n'aurait jamais agi sans une bonne raison : « Lui servir Malékos. Peut-être arpenteur mauvais pour Malékos ? »
- Si les PJ lui ramènent le serpent tué ou capturé dans l'auberge, il prendra un air grave : « Merci. Vous Nouveaux Venus mais agir en Ladimoï. »
- Si les PJ désirent en savoir plus sur le Don du Serpent, il dira ceci : « Lui avoir le Don, lui parler aux serpents comme à des frères ».
- Si les personnages évoquent l'entretien avec l'arpenteur, Malékos répond : « Je n'ai rien fait de mal ; j'ai seulement proposé d'héberger l'arpenteur chez moi, ou à défaut de couvrir ses frais d'hébergement à l'auberge, et il a vu cela comme une tentative de corruption ! J'aimerais bien avoir l'occasion de lui parler à nouveau pour dissiper le malentendu. Si vous pouviez arranger cela... »  
*Sources* : Malékos. Le personnel ou les habitants ne sont pas au courant de l'entretien.

## Informations glanées

Les principales informations qu'ils peuvent obtenir dans le village ou le domaine sont indiquées ci-dessous, ainsi que leurs sources : Malékos, habitants (du village) et personnel, qui désigne l'ensemble des serviteurs du domaine, gardes compris :

- Valéris était le fils d'un ami d'enfance de Malékos, mort peu avant le retour de celui-ci. Très affectée par la perte de son époux, la mère de Valéris est décédée quelques mois après. Malékos élève Valéris comme son propre fils : il lui fait participer à la gestion de ses affaires, et a embauché un précepteur pour veiller à son éducation. *Sources* : Malékos, personnel, habitants.
- Malékos désespère d'avoir un héritier capable de perpétuer son oeuvre. Il n'a jamais réussi à avoir d'enfant et aurait même sollicité l'aide des chaomanciens pour « améliorer » sa semence. Il a investi dans l'éducation de Valéris « au cas où ». *Sources* : personnel, habitants.
- Valéris est un garçon très apprécié pour sa sollicitude et sa loyauté envers Malékos, mais il manque d'humour et a tendance à tout prendre au pied de la lettre. *Sources* : Personnel, habitants.
- Le père de Valéris a été mordu par un serpent tueur lors d'une expédition dans les montagnes Primordiales. *Sources* : Malékos, personnel, habitants.
- Valéris s'absente régulièrement du domaine en cours de journée, mais aussi peu après le repas du soir, pour revenir au milieu de la nuit. Malékos laisse faire, car il veut lui laisser profiter de sa jeunesse. Tout le monde pense que Valéris se rend auprès d'Aéwyn. *Sources* : Malékos, personnel.
- Améogh est un Ladimoï reclus, qui semble préférer la compagnie des serpents à celle des hommes. Il serait le dernier survivant du clan du Serpent Tueur. Les Chênes lui rendent visite pour collecter du venin de serpent tueur. *Sources* : Malékos, personnel, habitants.

- Améogh reçoit aussi d'autres visiteurs en soirée. Certains prétendent même que ce serait Malékos, qui chercherait à obtenir des secrets ésotériques afin de rendre sa semence fertile. Sources : Personnel, habitants.

## Des rumeurs aux actes

Si les PJ ne demandent pas à l'équipe de l'arpenteur de garder le silence sur l'évènement ou s'ils mènent une enquête nocturne sans souci de discrétion, le village bruisera de rumeurs le lendemain matin. Beodyn, dès qu'il apprendra la nouvelle, en profitera pour diffuser des rumeurs sur l'implication de Malékos, qui aurait eu recours aux services d'Améogh pour cette tentative d'assassinat : les deux sont des étrangers au village et on les aurait vus ensemble à plusieurs reprises. Certains, sous la houlette de Caodalgh, un anti-ladimoï notoire, prétendent même qu'Améogh serait un agent ladimoï : « Les Chênes sont bien naïfs de croire à son histoire farfelue. Il est venu ici dans le seul but de semer le trouble, et si nous ne l'arrêtons pas tout de suite, il trouvera d'autres moyens pour nous affaiblir ! Débarrassons-nous de lui ! »

Si les PJ ne font rien, cinq paysans conduits par Caodalgh se rendront chez Améogh, munis de piques et de torches : ils chercheront à incendier la cabane et à tuer Améogh. Celui-ci ordonnera aux serpents d'attaquer ; un des paysans sera mordu et les autres s'enfuiront avant d'avoir pu effectuer le moindre dégât. Ils iront alors voir les PJ pour accuser Améogh de meurtre. Si les PJ n'agissent pas contre Améogh, Caodalgh et sa bande tueront Améogh quelques jours plus tard, lors de l'une de ses excursions.

Si les PJ interviennent, ils auront du mal à raisonner Caodalgh, qui les accusera d'avoir été ensorcelés par Améogh. Le plus simple sera de l'accuser de troubler l'ordre public et de l'amener faire un petit séjour dans la forteresse.

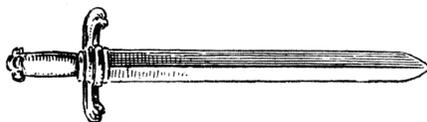
## L'ARBITRAIRE DU POUVOIR

Une fois que les PJ connaissent le fond de l'affaire, reste à décider de la marche à suivre.

S'ils savent que Valéris est coupable et rapportent fidèlement les résultats de leur enquête à l'arpenteur, celui-ci convoque le conseil du village, demande à Valéris de confesser son crime et de répéter les paroles prononcées par Malékos, puis ordonne la condamnation à mort de Valéris et de Malékos pour meurtre d'un fonctionnaire.

Comme indiqué dans la section Justice de l'ordre de la Graine, les personnages peuvent faire appel au jugement pour sauver les deux accusés. Il devront alors enregistrer leur demande auprès du Grand Chêne avant qu'elle soit transmise au tribunal de Théopolis. Du fait de l'instabilité de la situation politique, le tribunal peut être tellement débordé qu'il ne traite pas l'affaire ou bien décide d'accepter la plainte des PJ sans examen supplémentaire, afin d'éviter tout mécontentement local.

Les deux coupables seront décapités le jour même au centre du village et leurs têtes exposées à l'entrée. Accablée de chagrin, la femme de Malékos vendra ses terres et retourna à Asipolis. Beodyn, opposant de Malékos, sera le grand gagnant de l'affaire, en rachetant plusieurs terres à vil prix et en s'imposant comme le candidat le plus crédible à la place de thane. L'arpentage se poursuivra dans un contexte tendu, car la condamnation a choqué la population. Comme l'ordre de la Graine n'a pas cherché à « protéger » les locaux, il est tenu en partie responsable de la mort de Malékos et de Valéris.



Si les PJ décident de cacher la vérité ou ne trouvent pas le coupable, l'arpenteur les interroge sur la façon dont ils ont mené l'enquête. Selon leur réponse, il peut les soupçonner de collusion avec Maléko et fera part du laxisme de l'ordre de la Graine dans son rapport au sekréta des finances ainsi que dans ses missives destinées au stratège du Méladémos et à l'archonte (voir page 12).

L'arpentage lui-même se déroule sans heurts supplémentaires et sera terminé en deux jours.

La mort de Malékos est une déconvenue pour l'ordre de la Graine, parce qu'il assurait le ravitaillement de la forteresse et qu'il était un relai de pouvoir très commode. Sur les conseils du Rameau Kiliás, l'ordre embauche une partie des transporteurs de Malékos pour assurer l'approvisionnement de la citadelle. Le Grand Chêne nomme Beodyn comme thane de Thivas, mais celui-ci est loin d'être aussi loyal envers l'ordre de la Graine que son prédécesseur.

Si Malékos reste en vie, il se souviendra des PJ et pourra leur venir en aide lors d'une autre aventure.

## PNJ

### Améogh, l'Ophidien

Ce vieux Ladimoï prétend être le dernier descendant du clan du Serpent Tueur, qui fut détruit par une alliance de trois clans ennemis. Quatre ans auparavant, il se réfugia auprès des Chênes, qui l'établirent près de Thiva ; en échange, il devait leur servir d'éclaireur à l'occasion et leur fournir régulièrement du venin de serpent tueur. Les habitants le surnommèrent l'Ophidien, car sa demeure était infestée de serpents et lui-même passait plus de temps à parler aux reptiles qu'aux humains. Il vécut ainsi dans

un isolement seulement perturbé par les visites des Chênes, jusqu'à ce qu'il reçoive la visite de Valéris, qui voulait « parler au serpent qui avait tué son père ». Remarquant les origines Ladimoï du garçon, Améogh vit là l'occasion de transmettre son savoir afin que la flamme du clan ne s'éteigne pas tout à fait.

### Description physique

Visage prognathe et ridé. Cheveux blancs ébouriffés. Corps trapu mais musclé. Taille 1 m 60. Vêtu de braies à la mode taighdéoir.

### Comment le jouer

- Prendre des airs de grand seigneur en recevant des invités.
- Ne jamais conjuguer ses verbes en parlant ératéroï et s'offusquer si on le corrige. « Moi faire effort parler votre langue, vous faire effort de m'écouter poliment ! »
- Parler peu et d'un ton assuré.

### Beodyn, rival de Malékos

Fils de l'ancien thane de Thiva, Beodyn est un opposant farouche de Malékos, dont le domaine jouxte ses terres. Son rival lui a volé la place de thane et a acheté des terres qu'il convoitait. Beodyn en veut beaucoup à l'ordre de la Graine, qui selon lui a « vendu » la place de thane au plus offrant.

### Description physique

Homme de taille moyenne (1,64 m), aux yeux bleus. Barbe tressée et cheveux longs d'un blond très pâle. Porte une tunique et des braies en chanvre.

## Comment le jouer

- Parler posément, sauf en évoquant Malékos.
- Remettre systématiquement en doute le bienfondé des entreprises de Malékos : il se serait enrichi grâce à des contacts avec la pègre d'Asipolis, chercherait à mettre la main sur le village en corrompant ses habitants et l'ordre de la Graine, etc.

## Isakos, l'arpenteur

Contrairement à ce que pourraient laisser penser son apparence rustre et ses manières directes, Isakos est issu d'une famille de kataphractoï et possède un grand domaine en Kounia, dont il s'occupe essentiellement l'hiver. Ses nombreuses années passées à guerroyer dans le Sidaréos l'ont habitué au parler rude des mercenaires et il a très vite gagné le respect de ceux qui l'accompagnent. Pour lui, les arpenteurs sont des « soldats en civil » chargés de régir le droit de propriété des terres et donc de répandre la civilisation. Malgré la simplicité de ses moeurs, Isakos garde bon nombre de préjugés de sa classe, en particulier à l'égard des « nobliaux » se prenant pour de grands seigneurs simplement parce qu'ils ont acheté une semnoma.

## Description physique

Homme de taille moyenne (1 m 65), aux cheveux courts et à la barbe poivre et sel. Il porte une tunique en soie jaune, de brais rouges et une ceinture en argent.

## Comment le jouer

- Parler sans détour avec des phrases simples, prononcées d'une voix tranchante.
- En compagnie de guerriers, utiliser occasionnellement des termes d'argot militaire.

- Montrer son impatience ou sa colère si un interlocuteur abuse de belles phrases ou cherche à « noyer le poisson ».

## Malékos, thane du village

Né à Thiva, ce fils d'humbles paysans Taighdéor partit trouver fortune ailleurs et y parvint au-delà des espérances. Embauché comme berger du domaine d'un kataphractoï, il participa aux grands rassemblements des troupeaux de la plaine Chatoyante ; c'est là qu'il s'intéressa à l'activité des « bousiers », qui récupéraient les bouses des bovins de la plaine pour les vendre à des paysans. Il proposa alors à son seigneur kataphractoï d'organiser lui-même la collecte et la vente des bouses du domaine et de lui remettre 50 % des bénéfices. Amusé par l'audace du berger et n'ayant jamais pensé à une telle source de profits, le kataphractoï accepta et lui attribua le poste, créé pour l'occasion, de maître bousier. Malékos eut ensuite l'idée d'acheter la bouse des petits éleveurs : ceux-ci s'occupaient ainsi pour lui de la collecte, tandis que lui mettait à leur disposition son « réseau de vente ». Il put ainsi se constituer un beau pécule en quelques années, d'autant plus qu'il prit soin de masquer au kataphractoï à quel point l'activité était lucrative... Après avoir quitté son poste, il put s'acheter une semnoma et retourna à son village à la fois riche, noble et portant un nom ératéroï. Il noua rapidement d'excellentes relations avec les Chênes, les approvisionnant à ses frais et obtenant en échange le poste de thane de Thiva à la mort du père de Beodyn. En trois ans, il a réussi à racheter la plupart des terres locales et s'est constitué un vaste troupeau dont il rentabilise au centuple les excréments. Il s'est même marié avec une noble d'Asipolis, tombée sous son charme alors qu'il faisait des affaires dans la capitale. Sous sa direction, la population du hameau a doublé pour atteindre une centaine d'habitants, car plusieurs familles parmi les plus miséreuses de l'arrière-pays sont venues travailler pour lui.

Toutefois, ce développement frénétique ne satisfait pas Malékos, car il veut qu'un héritier puisse faire fructifier son oeuvre. Malheureusement, il n'a jamais réussi à avoir d'enfants jusqu'à présent et il est convaincu que quelque ennemi a maudit sa semence. C'est pourquoi il a adopté Valéris, un orphelin dont le père était un ami d'enfance ; même s'il se rend compte que l'adolescent est « différent », il l'apprécie et tente de s'occuper de lui tout en lui laissant une large autonomie. Toutefois, il craint que Valéris ne soit pas taillé pour la gestion d'un domaine.

Malékos sait que sa réussite a fait des envieux et que la visite de l'arpenteur sera l'occasion pour ses rivaux, en particulier Beodyn, de l'accuser de tous les maux. C'est pourquoi il a essayé de traiter l'arpenteur et son équipe avec tous les égards : il leur a d'abord proposé de les loger dans sa demeure, puis de payer lui-même leurs frais d'hébergement dans l'auberge. Malheureusement pour lui, l'arpenteur n'a guère apprécié cette tentative de corruption...

## Description physique

Homme de petite taille (1 m 55) avec un léger embonpoint. Yeux marron et cheveux bruns coupés courts. Porte une toge à la mode ératéroï et se laisse pousser une fine moustache, comme le font de plus en plus de nobles d'Asipolis. Appuie ses paroles de gestes amples.

## Comment le jouer

- Parler de ses projets avec emphase : « Thiva n'était qu'un petit hameau, et j'en ai déjà fait un village aussi grand que Kirous-tis ! Et ce n'est que le début : bientôt, je construirai ici des immeubles dignes d'Asipolis et Thiva sera une vraie polis. »

- Rappeler à ses interlocuteurs tout ce qu'ils lui doivent : « Pensez à moi et à mes payés sans lorsque vous prenez vos repas ; nous travaillons dur pour vous ravitailler ! »

## Valéris, fils adoptif de Malékos

Son père est un ami d'enfance de Malékos, un paysan sang-mêlé ladimoï qui participait parfois aux expéditions de l'ordre de la Graine, et qui succomba à la morsure d'un serpent tueur peu avant le retour de l'ancien maître bousier. S'étant pris d'affection pour l'adolescent, Malékos l'adopta et lui donna un nom ératéroï. Depuis Valéris tente de suivre les cours de ses précepteurs, assiste Malékos dans diverses tâches, aide parfois son amie Aéwyn à gérer l'auberge locale et suit en secret les enseignements du « fou du village », Améogh. Celui-ci prétend que la mort de son père serait le signe qu'il a été « appelé par le serpent » et que sa vraie famille était désormais celle du clan des Serpents Tueurs. Il a appris des rudiments de la langue primordiale et il est en particulier capable de parler aux serpents tueurs.

## Description physique

Grand garçon dégingandé à l'air très sérieux. Cheveux et yeux bruns.

## Comment le jouer

- Tout prendre au premier degré ; être imperméable à l'humour ou aux sous-entendus.
- Parler lentement et avec application, d'une voix monocorde.

# UNE AMBASSADE SANS HISTOIRE

## INTRODUCTION

Au début du printemps, les PJ rendent visite au clan du Loup pour une ambassade de routine. Cela fait de nombreuses années que l'ordre de la Graine maintient des relations amicales avec le clan du Loup, apportant des marchandises diverses en échange d'essences rares destinées aux Chaomanciens. Les PJ emportent quatre mulets transportant des bijoux, des vivres, ainsi qu'un lourd chargement d'amphores remplies de liqueur.

## LE VOYAGE

Environ 65 km séparent Hagiosdendron du village du Clan du Loup, soit deux journées de marche en terrain montagneux.

## LE VILLAGE

Le village du Clan du Loup rassemble une centaine de huttes, construites au bord d'une petite rivière qui coule le long d'une vallée profondément encaissée ; à quelques kilomètres au sud, la vallée devient un défilé étroit. Le groupe emprunte ce défilé pour arriver au village. En cours de route, huit Ladimoï interceptent le groupe pour s'assurer de ses intentions ; un d'entre eux court ensuite vers le village et avertit le clan de la venue des étrangers.

Une fois arrivé au village, le groupe est accueilli par Yétakchi, le chef du clan.

## ÉVÈNEMENTS POSSIBLES

Yétakchi apprend à la délégation que le clan ne pourra fournir les essences rares prévues, car celles-ci sont déjà « réservées ». Si le groupe insiste pour savoir qui a réservé la cargaison, le chef ra-

conte qu'un autre groupe est arrivé par le nord il y a quatre jours et a donné de nombreux cadeaux au clan (soieries, alcool) ; il a promis de nombreux autres cadeaux en échange des essences rares : il devrait revenir demain avec un chargement d'armes et d'armures. Si Michalis ou les PJ mettent en avant l'ancienneté de leur accord, Yétakchi rétorque qu'il a aujourd'hui plus besoin d'armes et d'armures que de bijoux. Un nouveau clan très belliqueux, les Griffons, vient d'arriver dans la région et a déjà commencé à s'attaquer aux Loups. Bien sûr, si l'ordre de la Graine lui promet de lui apporter des armes ou de lui porter assistance, il leur en sera reconnaissant.

En réalité, l'autre groupe est composé de mercenaires qui opèrent pour le compte de l'ordre des Humbles Lances. Témélos, commandant de l'ordre des Humbles Lances au Méladémos, a noué une alliance avec la confrérie de l'Harmonie, une secte d'Ésotérikoï : celle-ci a promis de soutenir son ascension et lui doit l'aider à réunir les ressources nécessaires à un grand rituel destiné à chasser le Chaos du monde. Par la même occasion, Témélos compte fragiliser la position de l'ordre de la Graine, en court-circuitant ses alliances avec les clans Ladimoï et en empêchant les Chaomanciens de se ravitailler en essences rares. Renios, membre de la secte, fut chargé du recrutement des mercenaires.

Les PJ peuvent rester au camp pour récolter des informations, ou bien tendre une embuscade à l'autre groupe : en s'informant auprès des Ladimoï, ils apprennent que l'autre groupe est venu par le nord, ce qui implique d'emprunter un défilé aussi étroit que celui que celui qui garde l'accès sud du village.

**Rester au camp** : Le clan du Loup est prêt à accueillir la délégation un jour de plus. Toutefois, comme le veut la tradition du clan, les hôtes seront mis à part : ils dormiront dans une tente en peaux de bête, qui sera dressée en dehors du village, et ils n'auront pas le droit de prendre leur repas avec les membres du clan.

Le lendemain, l'autre groupe arrive dans le camp en milieu d'après-midi ; il comprend un nombre d'hommes égal aux effectifs des PJ, dont un Ladimoï, et cinq mules chargés d'équipement. Si les PJ tentent d'aborder des membres du groupe, ceux-ci refuseront toute communication, se contentant d'un simple « mêlez-vous de ce qui vous regarde » ou d'un « aucune loi n'interdit de commercer avec les Ladimoï ». Les nouveaux venus partiront le jour suivant à l'aube. Les options des PJ sont nombreuses : discussion avec les Ladimoï pour les convaincre des mauvaises intentions des « intrus », capture d'un intrus, incendie de leur tente... Les PJ peuvent aussi tenter de les suivre. Si jamais la filature réussit, ils constatent que les voyageurs se dirigent vers l'est, en direction des avant-postes des Humbles Lances et une patrouille de Lances les accueillera d'une façon étonnamment amicale...

**Tendre une embuscade** : L'endroit recommandé par Michalis se situe à environ 10 km au nord-ouest du clan. Le défilé, bordé par des falaises de 30 mètres de haut mesure à peine trois mètres de large et se prolonge pendant deux-cents mètres.

Les voyageurs arrivent au début de l'après-midi. En cas d'attaque à distance, ils se tiennent accroupis et utilisent leurs boucliers pour se protéger ; deux d'entre eux mènent les mules le plus rapidement possible jusqu'au bout du

défilé, alors que les autres restent autour des mules pour éviter qu'elles soient blessées par des flèches.

Si les voyageurs sont capturés, ils finissent par avouer qu'ils sont des mercenaires ; leur employeur serait un marchand de Théopolis désireux d'obtenir des essences rares auprès des Ladimoï. Il portait un anneau avec un symbole étrange, un triangle d'or dans un cercle d'argent, et avait obtenu un sauf-conduit de la part de l'ordre des Humbles Lances. Quant au Ladimoï, il a été exilé du clan de l'Ours et travaille comme guide pour les marchands désireux de monter des expéditions en territoire Ladimoï.

## ÉPILOGUE

Le Grand Chêne décide d'augmenter les patrouilles dans la région et d'assister les Loups ; les PJ peuvent donc être envoyés en mission de patrouille ou bien être « mis à la disposition » des Loups pour les aider à contrer la menace des Griffons.

## Statistiques

**Mercenaires** : AL N, MV 36 m (12 m), AC 7 [12] (cuir + bouclier), PV 5, #AT 1 ; épée longue 1d8, Arc court 1d6, G1, MO 7.



# GLOSSAIRE

**Aggeloi** : Les prêtres du Théomantéon, qui propagent la religion ératéroï.

**Anastasios** : Le légendaire fondateur de l'empire d'Agatholimen.

**Apothoroï** : Secte d'érudits voulant régénérer le monde en le détruisant.

**Atamos** : chef des Titans, principale divinité du Théomantéon.

**Chaoskeirismos ou Chaomanciens** : Secte d'érudits s'intéressant à la manipulation de l'énergie du Chaos.

**Chlomoï** : Peuples inspirés des Thraces vivant au nord-ouest du Théomantéon.

**Empire de la Vanité** : La puissance montante au sein des Mille Royaumes.

**Éra** : Dans la mythologie ératéroï, elle serait la première femme. Son union avec le chef des Titans, Atamos, serait à l'origine des Ératéroï.

**Ératéroï** : Un peuple impérialiste inspiré des grecs, des romains et des byzantins. Fondateur d'Agatholimen et du Théomantéon.

**Ésotérikoï** : Terme générique pour désigner les sectes d'érudits s'intéressant aux arts occultes.

**Hagiosdendron** : Une forteresse de l'ordre de la Graine à proximité des montagnes Primordiales, dans la région du Méladémos.

**Kataphractoï** : À l'origine, désignait les cavaliers lourds de l'empire Agatholimen. Aujourd'hui, le terme représente aussi la vieille no-

blesse impériale, par opposition aux semnomoï, détenteurs de titres de noblesse vénaux.

**Ladimoï** : Peuples montagnards qui vénèrent les Primordiaux. Inspirés des néandertaliens.

**Mazid** : Peuples inspirés des perses; des anciennes civilisations du Proche-Orient et de l'Inde pré-islamique, qui occupent la plupart des terres au sud-est du Théomantéon.

**Méladémos** : Une région arriérée du Théomantéon qui est aussi le cadre de jeu à Chaosmos.

**Mille Royaumes** : chez les Ératéros, ce terme désigne le pays des Mazid, qui est divisé en de nombreux états, souvent de petite taille.

**Nyctamoï** : Peuples inspirés des Samis et des Germaines, vivant au nord du Théomantéon.

**Odamoï** : peuple inspiré des Iroquois et des Scythes, qui fut vaincu par l'empire d'Agatholimen.

**Primordiaux** : Les premières entités à émerger du Chaos Primordial.

**Taighdéoir** : Peuple inspiré des celtes qui a été en grande partie assimilé par les Ératéroï.

**Titans** : Entités engendrées par les Primordiaux et qui se rebellèrent contre eux.

**Théomantéon** : le successeur de l'empire d'Agatholimen.

**Semnoma** : Titre de noblesse vénal.

**Semnomoï** : Détenteur d'une semnoma.

# OPEN GAME LICENSE

## OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc («Wizards»). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) «Contributors» means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) «Derivative Material» means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) «Distribute» means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) «Open Game Content» means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) «Product Identity» means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places,

locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) «Trademark» means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) «Use», «Used» or «Using» means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) «You» or «Your» means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as

Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/ or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co- adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

## 15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Labyrinth Lord Copyright © 2010 Dan Proctor.

Portes, Monstres & Trésors © 2011 James Manez.

END OF LICENSE

*L'état du Théomantéon, né sur les décombres d'un ancien empire, est en ébullition ! Son fondateur vient de mourir lors d'une expédition lointaine, ses ordres guerriers s'entredéchirent au moment où les frontières sont menacées, et ses sectes d'érudits manipulent des énergies de plus en plus dangereuses.*

Cet ouvrage détaille un cadre de jeu médiéval-fantastique pour le jeu de rôle Portes, Monstres & Trésors.

Membres d'un ordre guerrier sur le déclin, les personnages des joueurs participent à la défense et à l'administration d'une région frontalière délaissée.

**Seront-ils capables de déjouer les machinations des Humbles Lances ?**

**Préserveront-ils la paix avec les clans Ladimoï ?**

**Pourront-ils assurer la survie de leur ordre ?**



**Le Scriptorium**

*Artisans de l'imaginaire*

**Le Scriptorium est un  
label de création et  
de traduction  
de fictions**

Rejoignez-nous sur  
<https://le-scriptorium.fr>



d100.fr

