



Les 7 Domaines

Les 7 domaines ont formé autrefois un ensemble de nations pacifiques et unies ayant appris à profiter de leurs spécificités respectives et de l'échange de leurs richesses. Ses habitants ne demandaient qu'à ce que cela dure. Mais le Grand Réveil en a décidé autrement. Aujourd'hui, chaque domaine s'est replié sur lui-même et ne regarde plus son voisin qu'avec l'idée de conquête militaire. Les provinces lointaines sont tombées dans l'oubli et deviennent sujet de légendes.

Voyager dans les 7 provinces n'est guère aisé : c'est un défi de tous les jours et une quête pour la redécouverte des merveilles passées. Nul doute que ses mystères attireront le voyageur en quête d'aventures ...



THANEBRANCHE

Textes : Jean-François Lhommé

Dessins : Marie-Karine Lhommé & Cie

Si tu as besoin d'un guide pour parcourir les 7 domaines, tu peux contacter
Elsékianthe, l'arpenteur : jflhomme@citeweb.net



ONIRO

1

THÈQUE



PRESENTATION

Les 7 domaines s'inscrivent dans une trame historique très contrastée qu'il convient de décrire

Le second âge : l'âge d'or

C'est le temps de la paix et de la prospérité. Richement irriguées, les plaines des 7 domaines bénéficient de récoltes largement excédentaires. Le commerce est développé avec Spasme à l'est via la route du commerce traversant Thanebranche en direction de Gorgis et vers le Nord avec la cité portuaire de Gimleth. Le Camaar et la Nedrane, rivières navigables pour de petits navires à fond plat, favorisent les échanges internes.

Sur le plan politique, les 7 domaines forment une confédération de nations hétéroclite : oligarchies, royaumes, empire (selon la densité de population et la modestie des dirigeants). La confédération ne possède pas de structure forte ni centralisée mais repose sur la simple constatation que les conflits armés ne pourraient que nuire au commerce et à la prospérité générale. Nacre, de par sa situation géographique centrale, devient la capitale diplomatique des 7 domaines, Tumold et Mimbre gèrent le commerce et les relations extérieures.

De plus des liens d'amitié se sont tissés entre les dirigeants des 7 domaines lors de la guerre des groins qui réunit l'élite des 7 domaines pour éradiquer l'engeance grouine des 7 domaines avant les hommes, mais qui prêterait foi à de telles affirmations ?)

Asgard

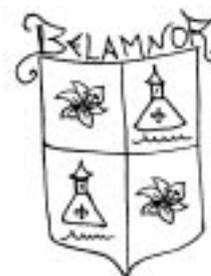


Régime : royaume
Capitale : **Vandrek**

Ressources : élevages, mines
Description : Ce pays est moins civilisé (certains disent barbare). Les mines d'or et d'argent en

feraient le domaine le plus riche de la confédération si la majorité des objets précieux n'étaient pas destinés à être offerts en sacrifice aux cratères hurlants pour calmer la colère des dragons et éviter toute éruption volcanique. La cité de Vandrek sert de lieu d'échange pour les peuples nomades habitant les plaines. La route d'Asgard vers Belamnor passe par les gorges du Camaar où un étroit sentier est taillé dans la roche.

Belamnor



Régime : oligarchie
Capitale : **Nacre**

Ressources : cultures, commerce

Description : grenier à blé des 7 domaines. Nacre, cité sise sur une île au centre du lac, peut se vanter de n'avoir jamais été inquiétée ni par les groins, ni par les conflits ayant précédé l'époque de la confédération des 7 domaines.

Ezlan



Régime : royaume
Capitale : **Tumold**

Ressources : cultures, commerce

Description : le cours du Camaar s'accélère lors de son passage à travers le massif montagneux des Griffes Noires. Tumold est une halte quasi obligée pour les navires désirant effectuer la traversée et les passeurs de la cité sont les seuls à connaître suffisamment bien les caprices du Camaar pour passer les Griffes Noires sans danger.

Keshan



Régime : royaume
Capitale : **Olphiéra**

Ressources : cultures, élevage

Description : pays réputé pour la qualité de ses chevaux. Un pont suspendu impressionnant relie les deux plateaux.

Algar



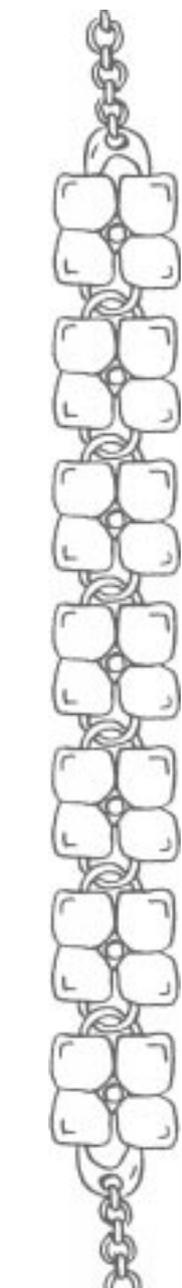
Régime : royaume

Capitale : **Hammerfell**

Ressources : élevage, mines, forges

Description : possède les mines et les forges nécessaires pour être le

principal fabricant d'armes et autres outils métalliques des 7 domaines.



ONIRO

2

THÈQUE



PALANTIR Palantir



Régime : royaume
Capitale : **Kordara**
Ressources : élevage, bois, tissu
Description : petit royaume qui s'est distingué lors de la guerre des groins en

résistant héroïquement aux groins des collines de Fathom.

ALGARIA Algaria



Régime : royaume
Capitale : **Hammerfell**
Dirigeant : roi **Eldrik Alton**
Ressources : élevage, mines, forges
Description : la guerre qui

durait depuis des générations entre Algaria et Palantir s'est soldée par la défaite de Palantir qui devient une province d'Algaria.

RHEONIE Rhéonie



Régime : empire
Capitale : **Mimbre**
Ressources : cultures, bois, artisanat, commerce avec Spasme
Description : la forte densité de population a

conduit à un cloisonnement assez strict de la société. La noblesse est riche et puissante. Les paysans n'ont guère plus que le strict nécessaire pour vivre. Les artisans et les commerçants forment une classe moyenne émergente.

ASGARD Asgard



Régime : conseil des chefs de clans
Capitale : aucune
Dirigeant : **Angar**, doyen des chef de clans
Ressources : élevages, mines
Description : Les Cratères Hurlants sont entrés en

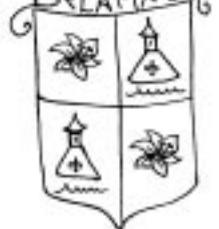
éruption lors du grand cataclysme, détruisant l'ancienne capitale, Vandrek. Quelques rares habitants vivent encore dans ses ruines. La plupart des habitants se sont réfugiés dans des grottes où ils vivent encore. La plaine est habitée par des nomades qui forment le gros de la population d'Asgard et ne veulent plus entendre parler ni de civilisation, ni de cité. La route de Belamnor n'est plus praticable et Belamnor vit isolé du reste des 7 domaines. D'ailleurs, dans les 7 domaines, beaucoup pensent qu'Asgard a été engloutie par les Cratères Hurlants.



Le troisième âge : une époque troublée

Le grand cataclysme a bouleversé la région. Les marais de Miasm se sont développés, entravant la voie de communication principale entre les domaines du nord et du sud. La forêt maudite de Thanebranche n'a cessé de s'étendre malgré des tentatives désespérées de lutte contre ce fléau. Sa principale victime, la Rhéonie, a été tentée de s'étendre à l'ouest pour ne pas disparaître. L'unité politique de la fédération est rompue : chacun s'occupe d'abord de ses problèmes et les différends sont manifestes, aboutissant parfois à des conflits armés.

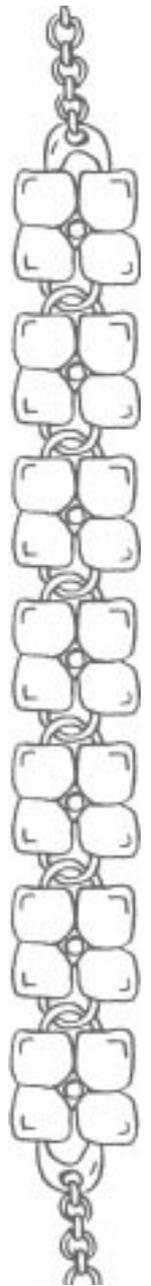
BELAMNOR Belamnor



Régime : oligarchie
Capitale : **Nacre**
Dirigeants : 7 familles se partagent le pouvoir : **Altimor** (transports maritimes), **Calduc** (sécurité), **Mélinis**

(diplomatie), **Seldon** (transports terrestres), **Krélian** (culture), **Séliuste** (finance), **Urraca** (relations publiques)

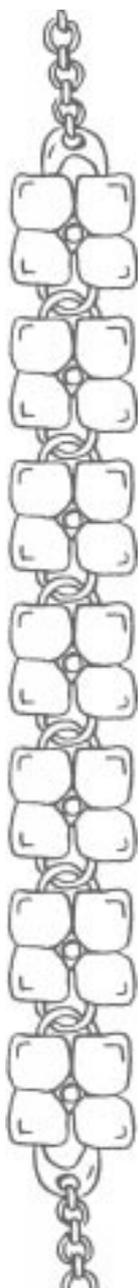
Ressources : cultures, commerce
Description : grenier à blé des 7 domaines. Des bandes de pillards parcourent le pays, taxant les villages et dévalisant les voyageurs. Nacre s'est repliée sur elle-même et ne possède pas d'armée capable de contrôler tout le territoire de Belamnor. Les Rhéoniens ont proposé leur aide militaire en échange de la cité de Tarek. Ils contrôlent la route du commerce et ont bâti des fortins régulièrement espacés pour permettre aux voyageurs de dormir en sécurité.



ONIRO

3

THÈQUE



EZLANN



Régime : royaume affaibli, théocratie de fait
Capitale : **Tumold**
Dirigeants :
 • roi **Rodon II**, prince **Ashalon IV**
 • clergé dirigé par le

Pontifex **Horjar**

Ressources : cultures, commerce

Description : De multiples malédictions se sont abattues sur le royaume d'Ezlann :

- La forêt de Thanebranche a englouti la moitié des terres dont les cités d'Ettock et de Chilon
- Les marais de Miasm se sont développés, rendant impossibles les communications avec Belamnor
- La cité de Danchra a été touchée par une maladie provenant des marais de Miasm. La cité est abandonnée et en ruines

• Une montagne s'est brusquement matérialisée juste au nord de Tumold, bloquant le cours de la rivière et provoquant l'inondation de la cité. Le héros **Hadnar** alla supplier les dragons et scella le Grand Pacte : le grand dragon **Archiménélodarast** resterait au cœur de la montagne pour faire évaporer l'eau de son souffle puissant tandis que les archiprêtres lui fourniraient offrandes et adorations.

La caste des prêtres cherche à affaiblir le roi et à prendre le pouvoir.

KESHAN



Régime : 2 royaumes
Capitales : **Galparan** (plateau de **Warg**) et **Olphiéra** (plateau de **Mawé**)
Dirigeants : **Oléron**, fils de Sigisbert Selendal règne

sur Warg et **Blénol**, fils de Gelmar Selendal, sur Mawé

Ressources : cultures, élevage

Description :

Le plateau de Warg a fait sécession il y a 200 ans sous l'impulsion d'Erstan, ancien gouverneur de Galparan. Depuis les deux royaumes sont en guerre. Il y a 65 ans, Selendal, roi de Galparan, reprend Galparan par la trahison. Ses deux fils se partagent les deux plateaux : Sigisbert Selendal obtient Warg et Gelmar Selendal le plateau de Mawé. Ils ne tardent guère à se chamailler et reprennent les hostilités entre les deux plateaux.

Aujourd'hui, leurs fils Oléron et Blénol ont pris la relève.

PALANTIR



Régime : ancien royaume ; province d'Algaria
Capitale : Kordara
Dirigeant : gouverneur militaire, Bastiaire, représentant du seigneur Alton

Ressources : élevage, bois, tissu

Description :

Le gouverneur Bastiaire est une brute sanguinaire qui a pour consigne de pressurer Palantir autant que possible.

L'ancienne famille régnante, Storn, n'est pas éteinte comme le croit Alton : deux frères jumeaux, Aramon et Bérion, ont été recueillis par des partisans et ont grandi dans l'espoir de bouter l'occupant hors de Palantir un jour prochain.

RHÉONIE



Régime : empire
Capitale : **Marak**
Dirigeants : 7 nobles familles se partagent le pouvoir :
Lokren (empereur),
Vantna (gouverneur

militaire d'Achéron), **Scanrel** (gouverneur militaire de Taresk), **Mornstern** (gouverneur civil de Marak), **Valtor** (gouverneur civil de l'ex Vo Mimbre), **Breskan** (gouverneur civil l'ex Vo Plirn) et **Sedlex** (juge)

Ressources : cultures, artisanat, commerce

Description :

La Rhéonie est le domaine qui a le plus souffert de l'avancée de la forêt maudite de Thanebranche. Vo Mimbre, Vo Plirn et la capitale Mimbre ont dû être abandonnés. Un bon nombre de rhéoniens sont cependant restés dans la capitale protégée par une vaste muraille construite pour l'occasion.

Les alchimistes rhéoniens ont découvert une substance, la péradrane, qui a la propriété d'arrêter la progression de Thanebranche et même de la faire reculer. La produire en quantité est devenu un enjeu vital pour la Rhéonie.

Aujourd'hui l'empereur et le gouvernement se sont réfugiés à Marak et Thanebranche est presque aux portes de cette cité surpeuplée.

Les rhéoniens ont récemment étendu leur territoire vers l'ouest : grâce à la diplomatie et à des coups de forces limités, ils ont annexé les bourgades d'Achéron et de Taresk.



ONIRO

4

THÈQUE



Les 7 domaines au second âge



ALGARIA

Géographie

Irrigué par l'Algar et l'Astur, et bénéficiant des ressources minières des monts d'Arrache Nuit et de la forêt d'Ostarlath, Algaria est une nation favorisée par les dragons.

Hammerfell : capitale du royaume

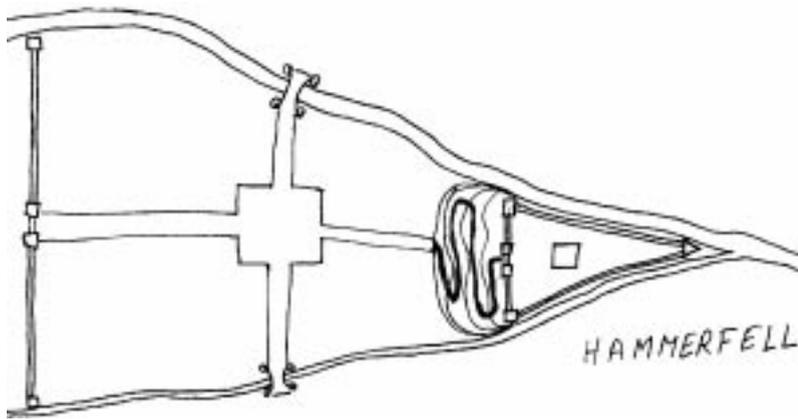
Hammat : cité minière

Achéron : cité commerçante prospère annexée il y a peu par les rhéoniens

Hammerfell

Hammerfell est une petite cité abritée entre les rivières Algar et Astur. Son plan, tracé à la règle, reflète l'esprit fort de la famille régnante. La place centrale accueille chaque semaine l'un des plus importants marchés de la région.

Le château Alton, sur la colline des Hauts Faits, est une forteresse impressionnante qui n'est jamais tombée



ONIRO

7

THÈQUE



Gouvernement

Le royaume d'Algaria vit sous le joug de la famille Alton depuis des générations.

L'actuel souverain, Eldrik Alton est un être troublé par la mort de ses proches qui en veut à tout le monde et surtout à lui-même et qui a décidé de faire payer ses voisins.

La famille Alton:

- Père: Don **Esteban Alton**, mort au combat.
- Mère: **Miranda** Alton, morte en donnant naissance à Mersek Alton.
- Aîné: **Eldrik** Alton, actuel souverain : ambitieux, autoritaire, ne supporte aucune critique
- Cadet: **Mersek** Alton, mort dans une embuscade montée par ces chiens de Storn.

Les proches de la famille:

- **Archibald**: Erudit et bidouilleur de potions
- **Isabeau**: "cousine" d'Eldrik et Mersek (ou fille illégitime d'Esteban selon la rumeur); réservée; s'entend bien avec Archibald avec qui elle partage le goût pour les vieux bouquins et le don de haut-rêve; devient la concubine d'Eldrik
- **Cédrik** et **Ancéa** : jeunes enfants d'Eldrik et d'Isabeau
- **Poldégtra** (tante Pol): nourrice de Mersek; femme du regretté Erion, grand ami d'Esteban.
- **Belgast**: maître d'armes de Mersek.
- **Milro** et **Satra**: les 2 panthères noires fétiches de la famille.

Les ennemis héréditaires:

Une haine ancestrale, dont le motif est oublié depuis longtemps, oppose les Altons aux Storn, leurs voisins de Palantir :

- Chef de famille: **Hagart Storn**.
- Une floppée de fils: 4 et la putain Storn est à nouveau grosse (de qui cela reste à voir).
- Le Thanatocien en chef: son nom reste inconnu mais son existence ne fait aucun doute (sinon les Storn n'auraient pu résister aux Alton pendant des générations).

Histoire récente

- an 0 : La résistance s'intensifie en Palantir contre l'occupant Alton
- an -1 : Eldrik amasse des troupes du côté d'Achéron en vue d'une reconquête.

an -2 : mort d'Isabeau lors de la création des panthères zombis à la demande de son époux

an -3 : incendie du chenil et mort des 2 panthères.

an -9 : naissance d'Anséa.

an -10 : les Rhéoniens prennent Achéron sans qu'Eldrik ne puisse opposer de résistance sérieuse

an -12 : naissance de Cédrik.

an -13 : Eldrik épouse Isabeau. Archibald, pris de remords pour son implication dans l'attaque de Palantir, met le feu à la bibliothèque. Eldrik le jette au cachot. Libéré et chassé, il vit depuis en ermite dans la forêt d'Ostarlath.

an -14 : Mersek tué dans une embuscade; Chute de Palantir grâce à l'appui onirique d'Archibald; Mort d'Esteban lors de l'assaut final de la forteresse de Kordara

Aventures

Pour un de mes joueurs, Algaria est la conclusion d'une quête de ses origines. Mersek Alton, cadet de la famille régnante d'Algaria, a vécu dans une Algaria située dans un autre rêve où les Storn l'ont emporté sur la famille Alton grâce à l'aide d'un puissant Thanatocien. Lors de l'assaut d'Hammerfell, alors que tout est perdu, Archibald crée volontairement une déchirure de rêve qui constituera une voie de retraite inespérée pour Mersek Alton qui aboutit en un pays lointain où Algaria est inconnu. Dès lors commence une longue quête pour retrouver sa patrie, la libérer et venger la mort des siens.

Une surprise cruelle l'attend dans l'Algaria de ce rêve où les dragons ont imaginé un autre enchaînement des événements.

Chronologie pour Mersek Alton bis :

- 2 ans : naissance d'Eldrik Alton.
- 0 : naissance de Mersek Alton; mort de sa mère.
- 8 ans : serviteur (Blandec) puni par la faute d'Eldric et Mersek qui ont cassé un bibelot.
- 12 ans : Eldrik révèle à Mersek l'existence du passage secret.
- 14 ans : hiver terrible -> famine; arrivée d'Isabeau à Hammerfell suite à la mort de ses parents.
- 16 ans : Eldrik blessé grièvement lors d'un accident de chasse. Archibald arrange cela.
- 20 ans : chute d'Hammerfell ; mort d'Eldrik et d'Esteban



ONIRO

8

THÈQUE



Chroniques de la Compagnie du Rêve

Ouverture

Le 1er, mois du Poisson

Nous partons au matin vers Achéron escortés par la garde d'honneur du capitaine Voltric qui est un fier guerrier rhéonien assez impressionnant. Il semble de plus être un patriote. Nous sommes conduits à la Forteresse du seigneur Vanta qui règne sur Achéron. Malheureusement, celui ci n'est pas là à cause de l'état de santé inquiétant de l'Empereur de Rhéonie. Cependant, ses conseillers sires Mélior et Blancart peuvent nous recevoir et Logart peut alors faire état de notre mission officielle.

Trahison !

Le 3, mois du Poisson

Alors que les conseillers du seigneur Vantna nous reçoivent dans la citadelle, Sire Blancart est assassiné. Un paquet contenant un rat lui est remis et sa morsure est fatale au vieil homme, Logart n'ayant pu intervenir à temps.

Le 4, mois du Poisson

La garnison d'Achéron est attaquée pendant qu'une diversion est créée en incendiant la ville basse. Eldrik Alton a envoyé en grand secret une partie de ses troupes en Rhéonie et s'est de plus assuré l'aide d'un certain nombre de rebelles et mercenaires belamnorien. Du coup, la Citadelle tombe et nous sommes fait prisonniers dans notre ambassade. Cependant, Morghandilas s'échappe et rejoint secrètement les résistants rhéoniens qui tiennent une partie de la ville et harcèlent les algariens avec le capitaine Voltric à leur tête. Yulli s'est pour sa part débrouillé pour passer inaperçu et est introuvable.

La folie d'Alton

Eldrik Alton, seigneur d'Algaria et à présent maître d'Achéron, était venu savourer sa victoire. Il était accompagné d'Archibald, haut-révant de son état, pour s'assurer de notre coopération et empêcher Logart de prendre une malencontreuse initiative. Eldrik nous fit subir un interrogatoire serré pour connaître l'organisation des forces armées palantiri et la nature de l'alliance avec la Rhéonie. Djarn tente de lui tenir tête et de s'enfuir lorsque Eldrik lui annonce qu'il sera tué pour l'exemple. Djarn est passé à tabac et ramené dans la cellule commune pour inciter les autres à réfléchir. Comme cela ne suffit pas à nous faire trahir Palantir, Alton se livre à un jeu macabre. Il vient nous rendre visite en prison et commence par trancher la gorge de

Djarn qui se rétablissait à peine. Il tient en main une potion de guérison enchantée qui seule pourrait sauver Djarn d'une mort rapide et nous la propose contre les renseignements voulus. Logart, ne pouvant se résoudre à perdre un compagnon de longue date, cède à ses menaces. Eldrik lui lance la fiole (Logart la rattrape de justesse). Djarn est sauvé, rétabli, et prêt pour le prochain passage à tabac.

Logart devient Héroïque

Le 5, mois du Poisson

Les rhéoniens tentent une contre-attaque. Morghandilas en profite pour traîner du côté de l'ambassade. Logart et Cheveux au vent profitent de la confusion pour s'enfuir de l'ambassade et rejoignent Morghandilas.

Cependant, Djarn est toujours prisonnier dans la citadelle.

Le 6, mois du Poisson

Logart et Morghandilas font une tentative désespérée pour délivrer

Djarn qui est pendu à la plus grande tour de la forteresse. Malheureusement celle-ci échoue à cause d'Archibald le Haut Rêvant qui réalise un piège que Logart n'avait pas prévu en nous bloquant dans les sous-sols par un sort de sommeil.

Enfin libres

Nuit du 6 au 7, mois du Poisson

Archibald a cependant d'autres soucis que de servir Alton. Prévoyant la défaite de l'Algaria si les rhéoniens font bloc contre elle, il propose de nous sauver du sort funeste qui nous attend à condition d'accepter de prendre avec nous et de nous occuper de Cédric et Ancéa, les héritiers de la couronne algarienne. Nous ne pouvons qu'accepter et Archibald nous téléporte entre Taresk et Nacre. Nous établissons notre camp pour la nuit dans une maison abandonnée mais la région ne semble pas sûre...

- Morghandilas : "Archibald semblait en fait très attaché aux enfants, et nous comprîmes qu'il se reprochait la disparition de leur mère qui eut lieu dans des conditions très mystérieuses..."



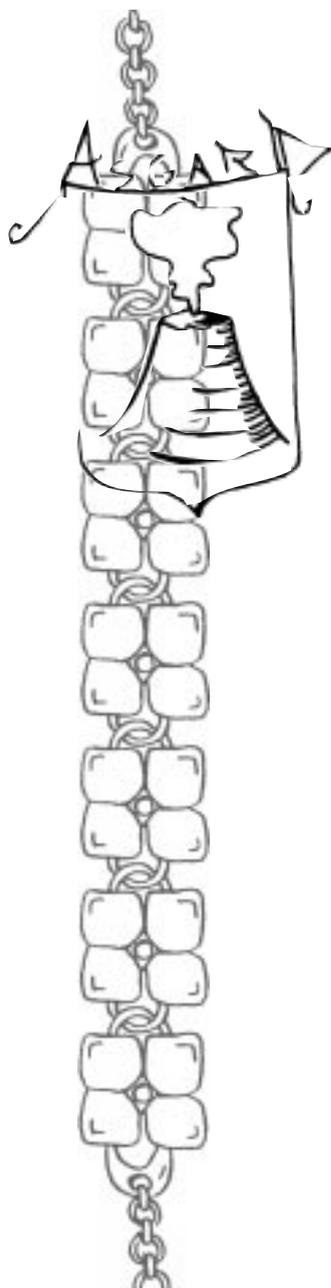
ONIRO

9

THÈQUE



ASGARD



Géographie

Pays de montagne vivant sous la crainte des volcans appelés les Cratères Hurlants
La cité de Vandrek ne s'est pas relevée du réveil des dragons et des Cratères Hurlants. Quelques rares habitants vivent encore dans ses ruines.
La plupart des habitants vivent dans des grottes. Des nomades habitent la plaine.

Gouvernement

Les habitants sont organisés en clans.
Les heurts inter-clans existent et sont encouragés jusqu'à un certain point.
Chaque clan ayant sa spécificité, les échanges sont néanmoins développés sur la base du troc.
Un conseil inter-clans annuel juge les conflits qui s'éternisent.

Histoire récente

- an -100 (date approximative) : éruption volcanique. La cité de Vandrek est détruite et les communications avec le reste des 7 domaines sont interrompues (éboulement sur le seul chemin y menant)
- an 0 : aujourd'hui



Aventures

Une épidémie s'est déclarée en Asgard. Seule une plante rare, issue des plaines d'Ezlan, pourrait sauver la populations. Des volontaires préparent une expédition. Il faudra affronter la montagne, les neiges éternelles et éviter les banshees, prédateurs des Monts d'Arrache-Nuit.

Chroniques de la Compagnie du Rêve

La situation était grave. L'épidémie avait fait déjà fait de nombreuses victimes et était loin d'être enrayée. Comme d'habitude, les enfants et les vieillards étaient les premiers touchés, et ma famille n'avait pas été épargnée.
De telles épidémies étaient déjà apparues dans le passé mais la maladie pouvait se soigner grâce à une herbe rare, l'ellébore, qui malheureusement ne pousse pas de ce côté-ci des Monts d'Arrache-Nuit, mais dans le domaine d'Ezlan.

Autant dire à dix lieues sous terre, car la seule route vers les plaines, serpentant dans les gorges étroites du Camaar, était coupée par de multiples éboulements depuis la Grande Eruption des Cratères Hurlants. Pour se la procurer, il faut traverser les montagnes aux neiges éternelles, un périple que personne n'avait effectué depuis le second âge.

Ce fut un grand honneur d'être choisi par notre chef pour renouveler cet exploit. Le fait que deux autres chasseurs y avaient déjà laissé leur peau ne me faisait pas reculer ; j'étais d'une toute autre trempe. Avant de partir, l'Oracle me fit quelques dernières recommandations : prendre garde aux bansees qui rôdent sur les hautes cimes, et surtout se méfier des créatures aux yeux verts. Les prédictions de l'oracle n'ont jamais été très claires mais jamais vides de sens non plus.

Franchir les sommets ne fut pas une mince affaire. Sans ma réserve d'eau de vie, je serais sans doute mort de froid. Les banshees sont des

rapaces impressionnants, aussi grands qu'un homme, avec un cri qui glace le coeur. Leurs ailes atrophiées leur permettent à peine de voler et leurs yeux aveugles les rendent incapables de discerner leur environnement quoiqu'on dise qu'ils sont capables de repérer un feu de

camp ; ils se guident surtout au son produit par les crissements des pas sur la neige. Si tu rencontres un banshee, tâche de maîtriser ta peur et de rester immobile ; il passera son chemin si les dragons sont avec toi.

Les plaines des 7 domaines sont telles que les décrivent les légendes : immenses et verdoyantes. Une immense forêt couvre l'horizon ; je me demande si des gens peuvent y habiter.

Mes premières rencontres dans le domaine nommé Keshan sont décevantes ; personne ne connaît l'herbe dont ma tribu a cruellement besoin et personne ne voyage plus jusqu'en Ezlan depuis bien longtemps.

Je tombe finalement sur un groupe de voyageurs, des étrangers tout comme moi, qui se dirigent vers Tumold, la capitale de l'Ezlan. Je décide de me joindre à eux, et c'est là que les ennuis commencent. J'aurais dû me méfier : deux d'entre eux ont les yeux verts ...





BELAMNOR

Géographie

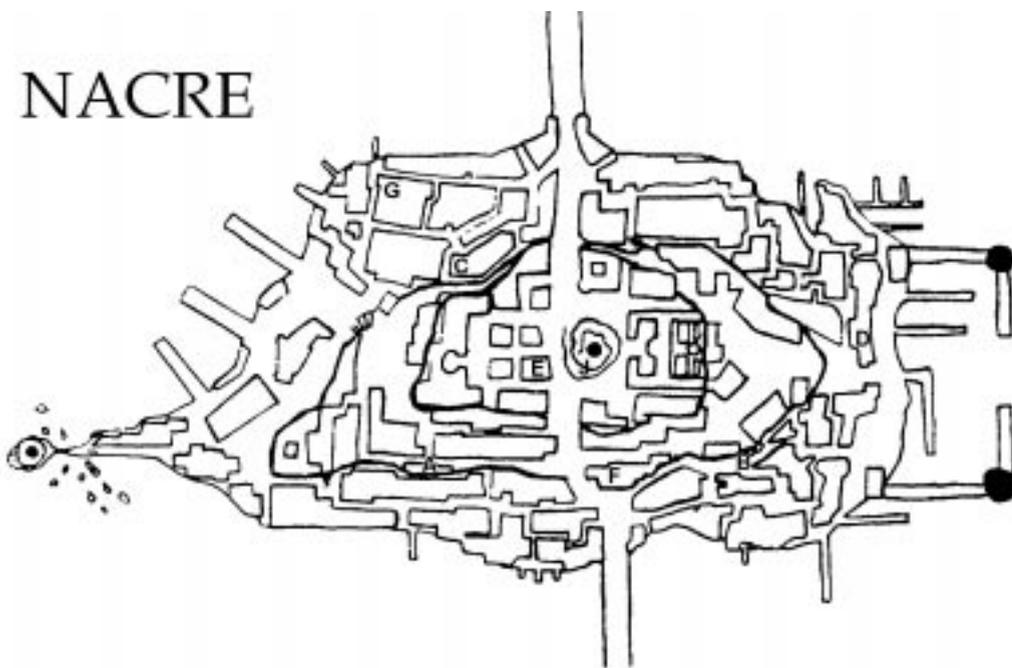
Constitué de plaines richement irriguées, le pays de Belamnor est prospère. Une prospérité qui attire les convoitises.

- **Nacre** : capitale, cité lacustre, cité des taxes
- **Taresk** : cité annexée par la rhéonie il y a 8 ans

Nacre, cité du lac, cité de taxes

La cité de Nacre est située sur un îlot pentu au centre du Lac de Dalmène. Les habitations se présentent sur plusieurs niveaux, les niveaux les plus élevés au centre de la cité étant occupés par les hauts-quartiers. Le point le plus haut de la cité est la tour Cépharnus. Deux ponts de bois relient les rives est et ouest du lac.

NACRE

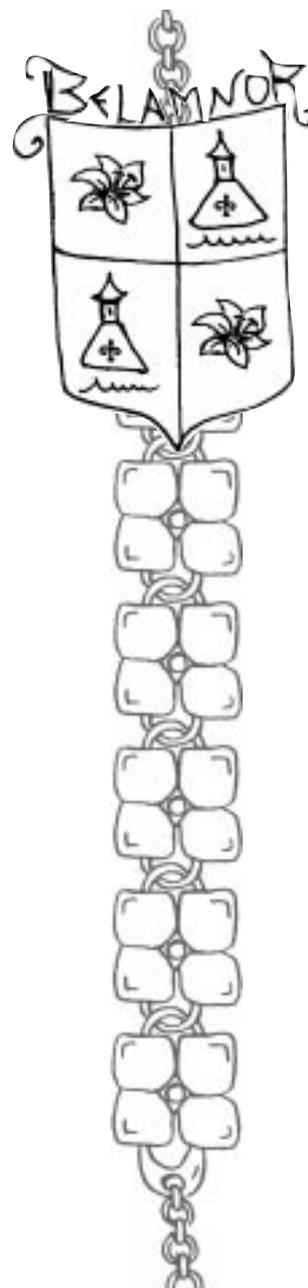


Les quartiers

- les hauts quartiers : palais, habitations des riches
- le quartier des fontaines : places du marché, fontaines d'eau pure, fleuristes
- les quartiers bas du port : artisans, marins
- les quartiers extérieurs : paysans, éleveurs, pêcheurs, bûcherons

Bâtiments remarquables

- A: auberge des 13 sauces, civet à l'herbe de lune, résidence de Zolkian Malior
- B: taverne du St trou dans cavernes, repère des fils de la vierge
- C: maison des 1000 fleurs, prostituées
- D: auberge des sirènes, auberge du port
- E: hostellerie royale, hauts quartiers
- F: auberge du juste repos, auberge des marchands
- G: taverne du couteau tiré, taverne du port, mal famée
- H: taverne du bouton d'or, maison de plaisir de luxe
- I: auberge de la fosse, auberge dans les nouveaux quartiers extérieur à l'ouest
- J: tour Cépharnus "réserves"; toujours bien gardée (chiens)



ONIRO

11

THÈQUE



ONIRO 12 THÈQUE

Gouvernement

Monarchie de principe, ploutocratie de fait

La famille royale

Le jeune roi Coluin : 12 ans. Le roi a le titre de Grand Erudit, Haut-Rêvant Suprême et Confident des Dragons. Il est censé descendre de Cépharnus, fondateur de la cité de Nacre

La reine mère Esméralda : possessive, calculatrice

Le grand chambellan du palais Grüjler : dévoué

Le conseil des 7

Altamor: marins, sentimentaux, fréquentent les tavernes du port

Calduc: sécurité, rusé, aventureux (comme un Calducl), famille nombreuse

Mélinis: diplomatie, fille Lysia à marier

Seldon: transports terrestres

Krélian: culture, joueur ruiné, frère Amélian soudoyé par la rhéonie

Séliuste: finances

Urraca: relations publiques, famille matriarchale, fille Arielle

Histoire récente

an -7 : annexion de Taresk par la Rhéonie

an 0 : aujourd'hui

Aventures

- Nacre, cité du lac : scénario d'intrigue politique à Nacre

- Les Dragons Noirs : traversée onirique des marais de Miasm



EZLANN

Légendes

Jadis la vallée était ouverte jusqu'à la mer mais les hauts-révants - puissants les dragons oublier leur nom - attirèrent la colère céleste et les Grands Rêveurs imaginèrent une montagne pour barrer la vallée et noyer la vermine. Les habitants de Tumold comprirent les dragons et châtièrent les hauts-révants alors que le héros Hadnar, allant supplier les dragons, scella le Grand Pacte : le grand dragon Archiménélo-darast resterait au coeur de la montagne pour faire évaporer l'eau de son souffle puissant tandis que les archiprêtres lui fourniraient offrandes et adorations.

Géographie

Passage obligé entre les 4 vallées et le port maritime de Gimleth, Ezlann a été la contrée la plus importante du 2nd âge. Aujourd'hui, la

route de la mer est barrée. Ezlann est isolée.

- **Tumold** : capitale du royaume; siège du temple
- **Glumeln** : cité indépendante
- **Danchra** : cité en ruines
- **Ettok** : cité victime de Thanebranche

Gouvernement

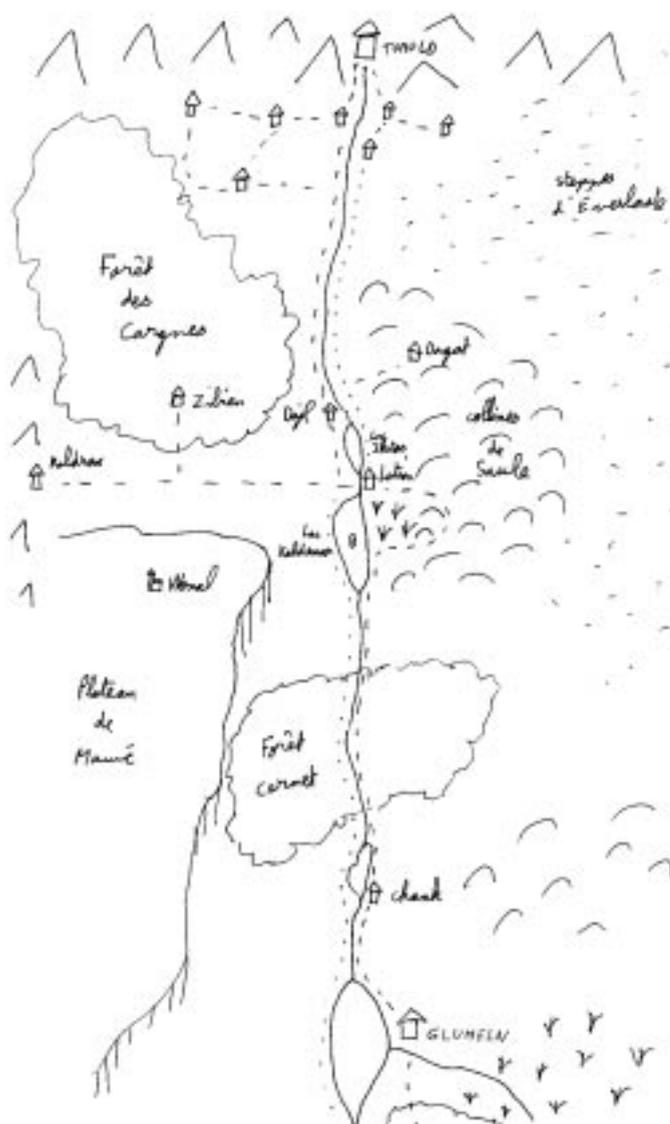
Royaume séculier ; Théocratie morale

La noblesse :

- Roi Rodon II, 57 ans : vieux et impotent, il s'accroche néanmoins au trône
- Prince Ashalon IV, 25 ans

Le temple :

Le temple est dirigé par le Pontifex Horjar. Le pontifex vit retiré du reste du monde dans le "saint trou", en communion directe avec Archi

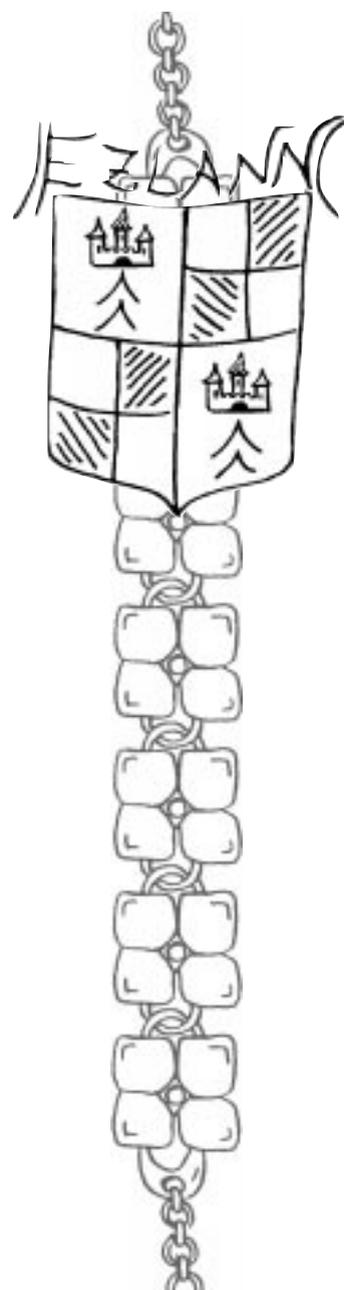


Histoire récente

an 0 : aujourd'hui

Aventures

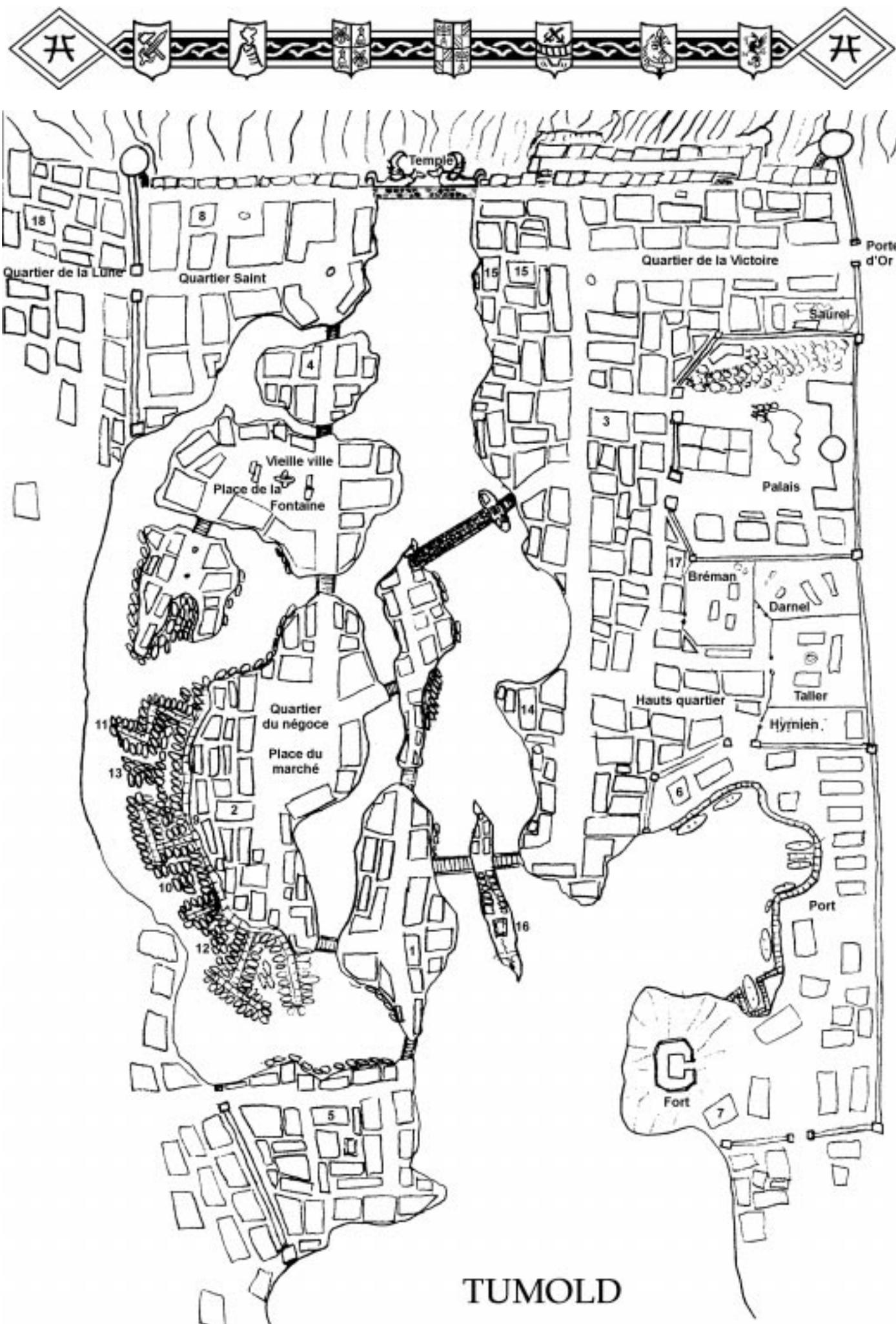
- Pèlerinage à Tumold
- Tumold, la montagne sacrée



ONIRO

13

THÈQUE



TUMOLD



Nacre

Auberges :

1- maison des voyageurs (Clément & Emilie): toujours bondée; bon marché; une des rares auberge citadine à offrir la 1ère nuit pour un récit ou un coup de main

2- auberge du négoce (Valner): le rendez-vous d'affaires des marchands; salles privées disponibles pour affaires

3- hostellerie des gentils hommes (Daristel): tenue correcte exigée pour cette auberge haut de gamme, rendez-vous de toute la noblesse d'Ezlan

4- au repos du pèlerin (Darast): piège à touriste; hors de prix; fréquentée par tous les illuminés du coin

Tavernes :

5- taverne de la bienvenue (Joln): 1ère halte des voyageurs arrivant dans la ville; beaucoup d'étrangers

6- taverne de l'ancre de bronze (Frisco) : fondée par Volnier, un marin de Gimleth coincé en eau douce après le grand cataclysme; c'est la taverne des marins qui aiment à réentendre l'histoire de Volnier, même s'ils n'y croient guère

7- taverne de la tour (Flank): près d'une tour de garde et de la garnison; fréquentée par des soldats

8- taverne du bon buveur (Frevière): la taverne du bon croyant qui aide Archi en buvant sa part d'eau. Attention délation envers ceux qui se moquent d'Archi

14- taverne du libre penseur (Polak): le soi-disant rendez-vous des intellectuels de Tumold "L'alcool est mon ennemi. Fuir est lâche. Je ne suis pas un lâche."

C'est en fait devenu un piège des prêtres pour cerner les opposants et éliminer les plus virulents

La cité flottante :

C'est tout un quartier constitué de barques stationnées de façon plus ou moins définitive et reliées par des pontons

9- le marché aux poissons + souk

10- le palais de la chance (Trèfle): on y joue à tout; les tricheurs sont jetés par dessus bord

11- la barque des rêves (Julian): des croisières nocturnes et allumées

12- la taverne au fil de l'eau (Travère): beaucoup de bières pour les habitants du quartier; dangereux la nuit

13- aux 1001 épices (Etouk): vente de drogues diverses

Autres quartiers :

15- la maison des pénitents (Basset)

C'est ici que sont regroupés les pénitents. Deux cours intérieures permettent de présenter les pénitents disponibles aux acheteurs potentiels. Les pénitentes peuvent être louées pour la nuit et utilisées sur place.

- le tarot draconique (Mme Irma)

17- le palais des arts (Teusal)

18- le quartier de la lune : auberge de l'Etoile Lointaine (Molinor)

- la maison du temple

16- la maison des offrandes

Quartier Saint : C'est dans ce quartier que vivent les familiers du Temple et les pèlerins. Le commerce d'objets saints est très développé (et taxé par le Temple)

Quartier de la Lune : Ce quartier commence à s'animer au coucher du soleil. On peut y trouver de nombreux divertissements : jeux, femmes, ... De nombreux fidèles se plaignent de la proximité de ce quartier avec le quartier Saint ; d'autres fidèles s'en réjouissent et multiplient les pèlerinages.

Quartier de la Victoire :

C'est un quartier chic où défilait les troupes victorieuses lors de la guerre des groins. On y trouve les meilleurs artisans.

Haut Quartier : Dans ce quartier très surveillé se trouvent les propriétés de la noblesse du Tumold

Port : Le port est largement sur-dimensionné. Autrefois, Tumold commerçait avec l'ensemble des 7 domaines et avait accès à la mer en descendant le fleuve. Aujourd'hui, la montagne sacrée et les marais de Miasm limitent la navigation au territoire d'Ezlan.

Vieille ville : centre historique de Tumold

Quartier du Négoce : De nombreux marchands y tiennent boutique et 2 fois par semaine a lieu le grand marché : on y trouve de tout : objets manufacturés, provisions, pénitents à vendre ou à louer ...



ONIRO

15

THÈQUE



KESHAN

an 0 : aujourd'hui : réconciliation ?

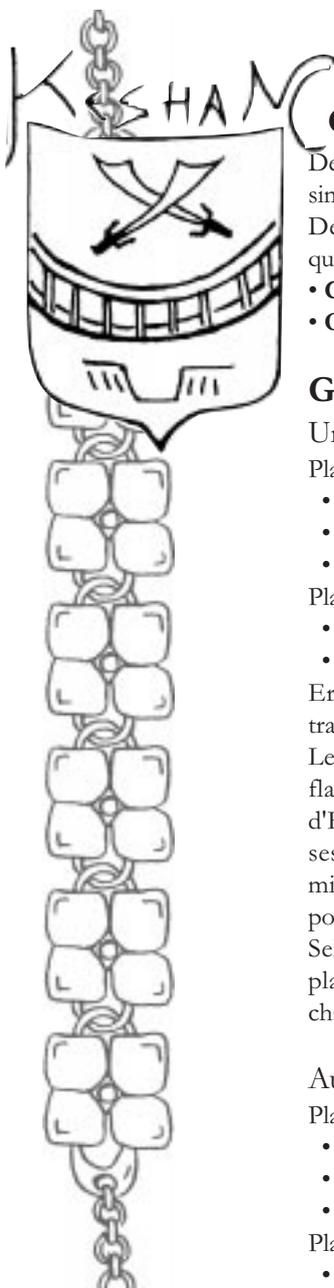
Aventures

Les descendants des partisans d'Eristan, victimes de cruelles persécutions, préparent une révolte.: ils sont guidés par un redoutable et mystérieux Capitaine

Thème : vengeance, réconciliation (?), mystère d'un personnage charismatique

Le Capitaine :

Ce personnage énigmatique est le fruit d'une perversion subtile du Rêve. Il est à la fois la réincarnation d'Eristan Jolan, et une entité de cauchemar (haine) pleinement incarnée envoyée par les dragons à un moment



Géographie

Deux plateaux séparés par une faille que relie un simple pont suspendu.

Deux royaumes ennemis séparés par la haine que relie un lien de parenté...

- **Galparan** : capitale du plateau de **Warg**
- **Olphiéra** : capitale du plateau de **Mawé**

Gouvernement

Un peu d'histoire : il y a 65 ans ...

Plateau de Warg :

- **Dom Eristan Jolan**
- sa femme **Johanna**
- son fils **Eldron**

Plateau de Mawé :

- **Gilbert Selendal**
- ses fils **Gelmar** et **Sigisbert**

Eristan offre la paix mais est trahi par Selendal.

Le donjon de Galparan est en flammes : la femme et le fils d'Eristan y perdent la vie sous ses yeux. Eristan est torturé et mis à mort mais jure de revenir pour se venger.

Selendal met ses fils sur les trônes des deux plateaux mais bientôt les deux frères se chamaillent et la guerre reprend.

Aujourd'hui :

Plateau de Warg :

- **Oléron Sigisbert Selendal**
- sa fille unique **Johanne**
- sénéchal **Bérénor**

Plateau de Mawé :

- **Blénol Gelmar Selendal**
- ses fils **Selmar** et **Julrik**

Un mariage est arrangé entre Selmar et Johanne pour réconcilier les 2 familles.

Mais les manigances du sénéchal (à qui la guerre sied très bien) et l'orgueil légendaire des Gelmar va mettre des bâtons dans les roues de la paix.

Histoire récente

-65 ans : trahison de Selendal

-55 ans : Gilbert Sélendal passe le pouvoir à ses deux fils : Gelmar obtient Mawé ; Sigisbert obtient Warg

-41 ans : Hank Gelmar Selendal succède à Gelmar Selendal côté Mawé

-32 ans : Oléron Sigisbert Selendal succède à Sigisbert Selendal côté Warg

-18 ans : Blénol Gelmar Selendal succède à Hank Gelmar Selendal côté Mawé



crucial pour le Keshan. C'est un personnage étrange (dégageant une intense aura magique), instable (ignorant de sa nature, il reçoit cependant des réminiscences de son passé), perspicace (il a le don de lire les sentiments des gens), autoritaire, intangible (ne peut être blessé physiquement). Il a horreur du feu (rapport avec la mort de sa femme). Son point faible : lui dévoiler sa propre nature. Pour le commun des mortels c'est un homme providentiel venu des montagnes pour délivrer le peuple opprimé (par les lourdes taxes et l'impitoyable tyrannie du Sénéchal). Riche, il a fait venir de Nacre de la nourriture pour calmer la misère du peuple et a gagné sa confiance. Aujourd'hui, il est à la tête d'une armée de 50 hommes et compte renverser les Sélendal avant le mariage.



ONIRO

16

THÈQUE

**Le capitaine:**

Mêlée : 16

Epée bastarde : +11 +froid
(R à -4 ou paralysie 1 r)

Bouclier : +9

L'action :

L'action commence 4 jours avant le mariage. Les aventuriers sont capturés par les hommes du Capitaine et amenés à lui comme des espions. Le capitaine les disculpe mais décide de les mettre au secret en les confiant à la garde de fidèles au village d'Esclandre à un jour de marche. Le village d'Esclandre est en flammes, pillé par les hommes du Sénéchal (prévoir une scène où le Capitaine entre dans une maison en flammes pour sauver une femme qu'il prend pour Johanna). Les joueurs sympathisent et rejoignent la cause du Capitaine.

Arrivé à Galparan, le capitaine voit la futilité d'une attaque frontale et décide d'agir seul (avec son aide de camp et les joueurs). Il compte tuer les Selendal et lancer l'attaque que lorsque la confusion sera à son comble. Il a souvenir d'un souterrain menant au château mais ses connaissances topographiques datent de 65 ans et le passage est muré. Le capitaine parvient à se faire inviter à la fête du mariage. Il rencontre Johanne, la mariée, qui ressemble à sa femme et sympathise.

Le dénouement devra exprimer les sentiments contradictoires du capitaine entre sa haine pour les Sélendal, l'amour naissant pour Johanne et la compassion pour les habitants de Warg. Lorsque ces thèmes seront épuisés, lancer l'assaut final.

Chroniques de la compagnie des rêves

Un partisan du Capitaine raconte ...

C'était le début de la morte saison et nous nous sentions forts après quelques victoires éclatantes sur les Sélendal. Mais ce n'était que le début de nos peines.

Cela faisait près de six mois que je m'étais joint aux hommes du Capitaine. Il faut dire qu'après le meurtre de ma famille par les soudards du Sénéchal, je n'avais nulle part où aller. Le Capitaine s'est indigné de notre misère et des injustices régnant sur la vallée. Il était là, au plus fort de l'hiver, pour nous offrir gîte et nourriture, alors que partout sévissait la famine

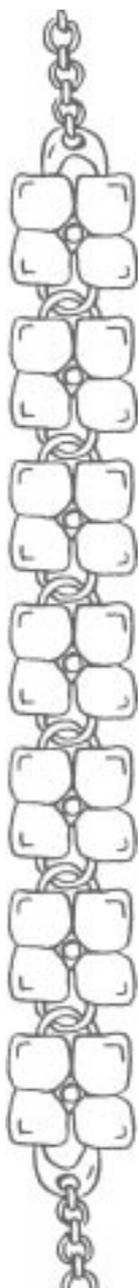
et les exactions du Sénéchal. Il était là pour nous guider, nous apprendre à défendre nos terres, à nous battre pour notre liberté. Aujourd'hui nous étions près de 50 auprès de lui et déjà nous donnions du fil à retordre aux hommes du Sénéchal.

Un homme étrange que le Capitaine. Un peu froid de prime abord mais c'était un homme de poigne, rusé et habile stratège. De plus il savait comprendre ses hommes; d'un seul coup d'oeil il pouvait reconnaître la vraie nature et les aspirations de chacun. Autant dire que les espions ne faisaient pas long feu ici. Peut-être était-il haut-rêvant ou du moins inspiré par les dragons car parfois il semblait être à plusieurs endroits en même temps nous révélant alors des visions tantôt grandioses, tantôt terrifiantes d'autres rêves et d'autres temps. Mais c'était le Capitaine et qui étions-nous pour nous permettre de le juger?

Notre armée allait grandissant et se renforçant quand la nouvelle du mariage de Johanne la fille d'Oléron Sélendal, notre ennemi d'aujourd'hui, avec Selmar le fils de Blénot Sélendal, notre ennemi d'hier, atteignit les oreilles du Capitaine, il comprit rapidement que la réconciliation des deux familles ennemies quoique issues d'un ancêtre commun permettrait au Sénéchal, le bras armé d'Oléron, d'accentuer la répression avec des moyens accrus. Le Capitaine décida de marcher sur Galparan pour l'ultime bataille. C'est avec appréhension mais déterminés que nous partions pour cette campagne qui devait sceller le destin du plateau de Warg.

C'est à mi-chemin que nous rencontrâmes un groupe de voyageurs hétéroclite. J'en surpris un à nous espionner alors que nous faisons halte dans les bois. C'était un homme raisonnable qui se faisait appeler Djarn et il n'opposa aucune résistance lorsque nous le conduisîmes vers le camp pour le livrer au Capitaine. Djarn affirma qu'il était là par hasard et n'avait rien à voir avec notre combat. Etrangement, le capitaine le crut et, ayant appris qu'il voyageait en compagnie, il m'envoya chercher le reste de la troupe : Morgandilas un guerrier accompagné de sa femme Cheveux aux Vents, d'un barbare au nom imprononçable (quelque chose comme Chteu Chteu je crois) et d'un médecin nommé Logart.

**ONIRO****17****THÈQUE**



ONIRO 18 THÈQUE

Moi je ne leur faisais pas confiance mais le capitaine me demanda de lier connaissance et d'essayer de les gagner à notre cause. Ce ne fut pas chose facile car ils ne semblaient guère s'intéresser à l'argent. Mais la vue du village d'Esclandre brûlé par les hommes de main du Sénéchal en représailles pour nous avoir aidés et la détresse du capitaine qui a horreur du feu et tentait désespérément de sauver les dernières maisons du village, tout ceci sembla avoir ému le guerrier Morgandilas au point de le conduire à proposer ses talents à notre cause. Les autres se rangèrent également de notre côté sauf le prétendu médecin Logart qui profita de la confusion pour nous fausser compagnie.

Arrivés à Galparan, le capitaine dut admettre qu'une attaque frontale était vouée à l'échec: en effet les troupes d'Oléron étaient renforcées par certaines garnisons provinciales et Blénot, souverain du plateau de Mawé, n'était pas venu sans une escorte digne de ce nom. Le capitaine pensa alors emprunter un passage secret menant au château mais ses informations étaient erronées car ce n'était pas chez un drapier nommé Elander mais chez un marchand de vin "à la soule" que fut trouvé ce passage qui de plus était muré depuis une cinquantaine d'années.

Le capitaine décida de s'introduire seul dans le château à l'occasion du bal, de défier et vaincre tous les Sélendal présents, et de profiter de la confusion ainsi créée pour lancer l'attaque de ses hommes. Je devais l'accompagner dans cette périlleuse mission mais les étrangers furent libérés par le capitaine et décidèrent de passer leur chemin.

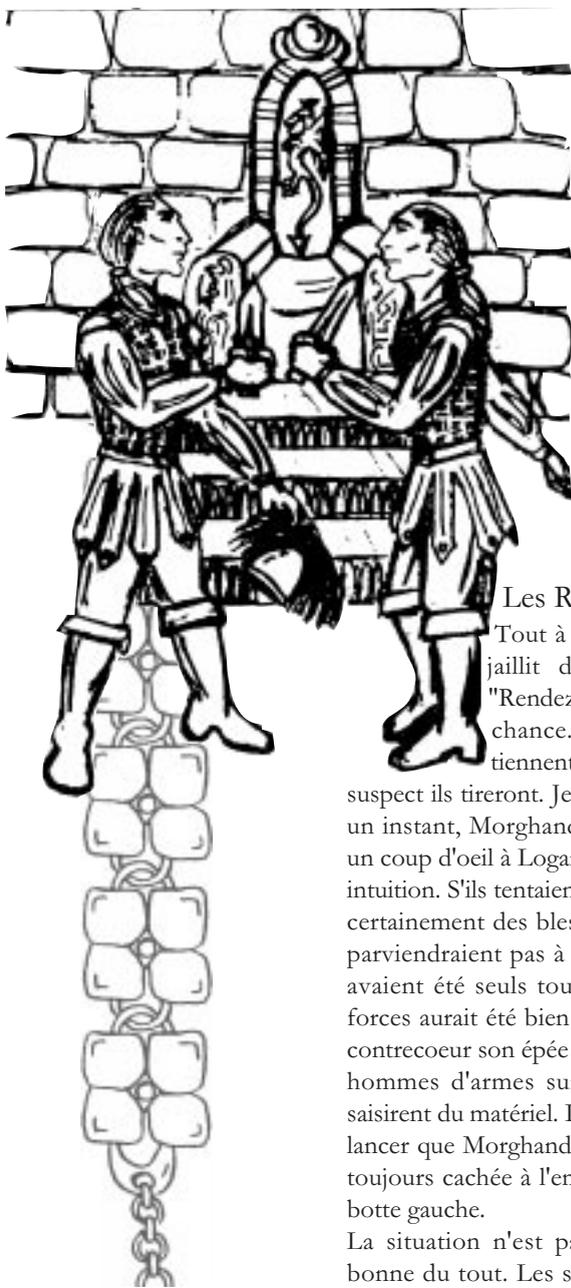
Néanmoins nous devions les revoir, car ayant été pris pour des espions par le Sénéchal, ils furent capturés et connurent l'hospitalité des prisons du château pour un temps, avant de retourner la situation en abusant le vieil Oléron et en se faisant passer pour les ambassadeurs d'un pays lointain, Palantir je crois.

Le soir des noces arriva enfin. Tout était prêt et s'introduire dans la citadelle fut un jeu d'enfant. Blénot et ses hommes faisaient vraiment figure de barbares et il fallait vraiment qu'Oléron tienne à la paix pour leur donner la main de sa fille unique, Johanne. Il y eut même une querelle entre Randsal, le chef militaire de Mawé et le Sénéchal qui se régla



par un combat dans les règles que le Sénéchal perdit à ma plus grande satisfaction - barbares peut-être ces gens de Mawé, mais ils savaient se battre, il n'y avait pas de doute. Puis Randsal d'insulter l'assemblée et de demander si quelqu'un d'autre voulait se battre. Le capitaine, qui jusque là tenait compagnie à Johanne, faisant connaissance, releva le défi et c'est ainsi que commença le carnage. Le capitaine était déchaîné, trucidant l'un après l'autre tous ses opposants avec l'aide de Morgandilas et de Chteu Chteu. Le capitaine ordonna de donner le signal de l'assaut généralisé et je me ruai vers le sommet du donjon une torche à la main. Je donnai le signal mais un garde se précipita sur moi. Le combat fut bref mais intense. Finalement je trébuchai en reculant sous un coup particulièrement puissant de mon adversaire et je tombai du sommet du donjon. Je me retins du bout des mains quand le garde, avec un sourire sadique, m'écrasa les doigts, me précipitant d'une hauteur de 30 mètres dans le vide.

Et c'est là que je me réveille. Ce rêve m'est apparu plusieurs fois avec une précision qui me fait dire que c'était peut-être le reflet d'une vie antérieure. En tout cas, à présent il n'est plus nécessaire de se battre pour vivre et je loue les dragons de m'avoir réincarné dans un tel rêve. Parfois je crains de me réveiller en train de terminer ma chute dans le vide pour venir m'écraser contre les rochers. Fassent les Dragons que ce jour n'arrive jamais.



Histoire récente

an 0 : La résistance s'intensifie en Palantir contre l'occupant Alton
an -1 : Eldrik amasse des troupes du côté d'Achéron en vue d'une reconquête, relâchant un peu la pression sur Palantir
an -10 : une première révolte est jugulée dans le sang
an -13 : purges, persécutions et instauration d'un gouvernement d'occupation dirigé par le gouverneur Bastiaire. La résistance s'organise dans les collines de Fathom pour défendre les intérêts des nouveaux-nés.
an -14 : Mersek Alton est tué dans une embuscade; Chute de Palantir grâce à l'appui onirique d'Archibald, le haut-rêvant attaché à la famille Alton; Mort d'Esteban Alton lors de l'assaut final de la forteresse de Kordara.
Les membres de la famille Storn ayant jeté les armes sont promptement

Chroniques de la Compagnie du Rêve

Les Rebelles

Tout à coup l'ordre péremptoire jaillit de derrière les arbres : "Rendez-vous, vous n'avez aucune chance. Mes archers vous tiennent en joue, au moindre geste suspect ils tireront. Jetez vos armes à terre". En un instant, Morghandilas évalua la situation et un coup d'oeil à Logart ne fit que confirmer son intuition. S'ils tentaient quelque chose, il y aurait certainement des blessés, et les moins forts ne parviendraient pas à s'échapper. Bien sûr, s'ils avaient été seuls tous les deux, le rapport de forces aurait été bien différent. Djarn déposa à contrecœur son épée et son arc à ses pieds. Des hommes d'armes surgirent des fourrés et se saisirent du matériel. Il ne restait que la dague de lancer que Morghandilas gardait par précaution toujours cachée à l'emplacement prévu dans sa botte gauche.

La situation n'est pas bonne. Elle n'est pas bonne du tout. Les soldats qui ont fouillé nos amis ont trouvé la dague de secours de Morghandilas ainsi que les parchemins suspects de Logart. Comme ils ne savent pas lire, et donc à fortiori pas le draconic, ils ont supposé qu'il s'agit d'un langage codé et tout naturellement les membres de la Compagnie sont accusés d'espionnage. ces soldats sont vraiment stupides, et certains veulent déjà attacher une corde à un arbre pour régler le problème rapidement. Le seul point positif est que cette bande d'idiots semble avoir à sa tête un soldat de métier, sans doute un ancien capitaine, et qu'ils ne font rien sans qu'il l'ait ordonné. Pour l'instant, il n'a pas encore dit un mot, se contentant de nous observer avec un rictus énigmatique.

Branswick : "Messieurs, je suis le Capitaine Branswick. Vous vous trouvez actuellement

illégalement sur un territoire contrôlé par les forces loyales aux héritiers Storn du royaume de Palantir. La situation d'état de guerre dans laquelle nous nous trouvons vous rend passibles des accusations d'espionnage et de haute trahison, accusations pour lesquelles vous pouvez être condamnés à la pendaison par le tribunal militaire que je présiderai en vertu de mes fonctions d'intendant militaire de la Couronne. Qu'avez-vous à dire pour votre défense ?"

Logart : "Ecoutez,... nous sommes complètement étrangers à tout ce qui se passe ici et n'avons rien à voir avec vos problèmes. Nous sommes simplement des voyageurs égarés et nous cherchons à éviter les zones de combat."

Sur ces mots, Branswick examine les affaires et documents qui ont été saisis sur nous et s'attarde sur ce qui a été trouvé sur Logart et Morghandilas. "Vous deux, dit-il en les désignant, suivez moi." Branswick se dirige alors vers la tente qui lui sert de quartier général, suivi par Logart et Morghandilas sous bonne garde.

Branswick : "Bien, vu les documents que vous portez sur vous et la méconnaissance totale que vous avez des événements de la région, je suis convaincu que vous n'avez en effet rien à voir avec nos histoires..."

Logart : "Ouf! Je suppose donc que vous allez nous libérer et donner à vos hommes l'ordre de nous rendre nos affaires et de nous raccompagner à l'extérieur de la zone des combats."

Branswick : "Malheureusement, la situation est légèrement plus compliquée qu'il n'y paraît. Laissez-moi vous expliquer."

Branswick leur fait alors un compte rendu détaillé de la situation actuelle.

Le Royaume de Palantir fait partie d'une Grande Alliance que l'on connaît sous le nom des 7 Domaines. Les origines de cette alliance se perdent dans la nuit des temps et sont certainement antérieures au dernier cataclysme.



Au sein de cette alliance, ses voisins les plus proches sont la Rhéonie, dont l'empereur se trouve à Marak, et l'Algarie dont le Maître se trouve à Hammerfel. Cependant, l'alliance qui par le passé avait garanti la paix et la sécurité des citoyens des 7 Domaines n'est plus aujourd'hui qu'un souvenir. De fait, l'Algarie est actuellement dirigée par un despote sanguinaire, Eldrik Alton. Alton a développé ces dernières années une force militaire impressionnante, écrasant pour cela ses concitoyens sous les impôts. Il y a peu, celui-ci est passé à l'action et a envahi Palantir dont les faibles forces militaires ont été balayées. Palantir est un royaume essentiellement agricole et paysan. Ses forces militaires sont réduites. Prévoyant la débâcle, les Héritiers Storn de la couronne Palantiri (Bérion et Aramon Storn) se sont enfuis grâce à l'aide de Branswick qui a été chargé de leur sécurité. Une partie de la garde de Kordara, la capitale, les a accompagnés. Aujourd'hui, Kordara est aux mains des militaires algariens dont le capitaine, un certain Bastiaire, s'est installé dans le donjon. Cependant, Branswick et ses partisans n'ont pas baissé les bras. Celui-ci a tout d'abord envoyé des messagers en Rhéonie afin de demander l'aide de leur puissant voisin au nom de l'alliance des 7 Domaines. Malheureusement, aucune nouvelle n'est encore parvenue et nul ne sait si les messagers ont pu rejoindre Achéron ou s'ils ont été capturés par les algariens. En attendant, Branswick occupe les collines autour de Kordara avec ses hommes qui connaissent bien la région et les soldats algariens ne s'aventurent pas en dehors de la ville.

Branswick : "Mon offre est simple, et je ne vous conseille pas de refuser. Notre cause est juste. Nous avons l'intention de reprendre Kordara aux algariens. En ces temps difficiles, vous représentez une aide considérable. Je n'ignore rien de vos capacités. Plusieurs d'entre vous sont visiblement de bons combattants. Quant à vous Logart, je suis sûr que vos pouvoirs, ne cherchez pas à le nier, pourront nous être très utiles. Participez à la reconquête de notre souveraineté et vous serez traités en Héros. Si vous refusez, je serai obligé de vous considérer comme des espions algariens..."

Evidemment, Logart et Morghandilas, touchés par la justesse de la cause du peuple palantiri décidèrent dans l'instant de rejoindre les rangs des rebelles et de participer à la reconquête de Kordara.

Logart (aux autres) : "Bon tout est arrangé. Nous sommes libres de nos mouvements et on va nous rendre nos armes. Par contre, nous sommes engagés, pour la gloire et pour l'honneur, à aider le capitaine Branswick et le peuple palantiri à reprendre leur capitale

Kordara aux villes troupes algariennes qui l'ont envahie".

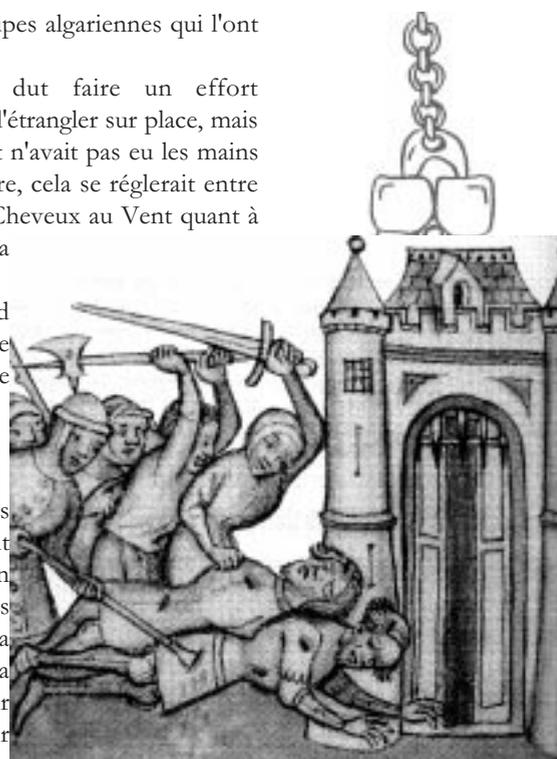
Evidemment, Djarn dut faire un effort important pour ne pas l'étrangler sur place, mais il se doutait que Logart n'avait pas eu les mains libres. De toute manière, cela se réglerait entre eux un peu plus tard. Cheveux au Vent quant à elle interrogea simplement Morghandilas du regard et comprit bien vite qu'ils n'avaient pas eu le choix.

La Reconquête

Tout compte fait, les forces dont disposaient les héritiers Storn n'étaient pas impressionnantes. La petite troupe s'enfonça dans les bois pour rejoindre leur quartier général où Morghandilas

espérait trouver le gros des troupes, mais il s'avéra que Branswick n'avait laissé que des forces minimales pour assurer la défense du QG et que le total n'était pas énorme. En fait, une dizaine d'hommes seulement pouvaient faire de bon soldats. Les deux héritiers étaient pour leur part trop jeunes pour se battre. Cependant, Branswick expliqua que le gros des forces alagariennes s'était replié en Algarie car Alton craint beaucoup une intervention de son puissant voisin rhéonien. A Kordara ne subsiste qu'une garnison mineure d'une quinzaine d'hommes commandée par Bastiaire. Ces soldats ne sont pas des troupes d'élite mais plutôt des hommes envoyés là-bas en punition. Par contre, Bastiaire a la réputation de tenir ses troupes d'une main de fer. Reste que le donjon est assez difficile à prendre par les méthodes traditionnelles car les défenseurs peuvent se réfugier derrière ses murs et arroser les assaillants d'une pluie de flèches et de carreaux d'arbalète. Il faudra donc plutôt essayer d'investir la place par la ruse.

Les forces de Branswick étant nécessaires pour se rendre maître rapidement des points importants de la ville, la prise du donjon lui-même ne pouvait donc être confiée qu'aux membres de la Compagnie. Heureusement, nous disposons des plans du donjon et nous savions comment pénétrer en ville sans nous faire remarquer grâce à la complicité de citadins restés fidèles à la Couronne de Palantir. Nous décidâmes donc de préparer une offensive éclair. Après quelques heures de discussions, le plan



ONIRO

21

THÈQUE



était au point. Nous décidâmes d'attaquer à l'aube, au moment où la plupart des soldats seraient endormis et où la vigilance des hommes de garde serait la moins grande. Evidemment, la ruse et la discrétion étaient nos deux meilleurs alliés.

La prise de la bastide

Nous arrivâmes à l'aube au pied des remparts après nous être introduits illégalement en ville grâce à un complice.

Logart pratiqua alors magiquement une ouverture à la base du mur d'enceinte protégeant le donjon pour que nous puissions nous introduire à l'intérieur avec le maximum de discrétion. Une fois à l'intérieur, il lança un sort créant une zone de sommeil centrée sur l'ouverture de la grande tente où dormaient les soldats.

Pendant ce temps, les gardes qui nous avaient enfin aperçus donnaient l'alerte et Djarn escaladait l'escalier menant au chemin de ronde pour les empêcher de nous arroser de flèches. Le chemin étant étroit, il pouvait se battre à un contre un et contenir ainsi l'action de plusieurs gardes. Comme Logart l'avait prévu, les soldats, réveillés par l'alerte se précipitaient avec leurs armes à la main vers la sortie de la tente et traversant la zone d'oniros, tombaient comme des mouches. Malheureusement, la tente possédait deux sorties et une partie des soldats pouvait donc passer par la porte qui n'était pas protégée. Logart se retrouvait donc seul au milieu de la cour face aux soldats qui s'avançaient vers lui.

Pendant ce temps, Morghandilas s'attaquait au donjon lui-même. Il lui fallut un peu de temps pour se défaire des deux débutants qui gardaient la porte, temps qui fut mis à profit par Bastiaire pour revêtir son armure et prendre son épée. Il s'agissait donc maintenant bien d'un duel à mort entre le chef de la garde algarienne et Morghandilas.

Djarn, quant à lui s'était défait des gardes du chemin de ronde en récoltant une blessure à la jambe et décida alors de prendre son arc pour couvrir Logart. Bien lui en prit car Logart se trouvait face à trois hommes d'armes bien décidés à lui régler son compte. Djarn, comme on le sait est un excellent tireur à l'arc. Lorsque l'un des soldats eut reçu une flèche dans la jambe et un deuxième en pleine poitrine, l'un des autres recula se mettre à l'abri pendant que Logart blessait gravement le quatrième d'un coup d'épée bâtarde. Logart avait utilisé des moyens magiques pour se rendre beaucoup plus rapide et son adversaire peu aguerri n'avait même pas vu le coup venir.

L'issue du duel entre Morghandilas et Bastiaire était beaucoup plus incertaine. Le capitaine algarien avait en effet beaucoup plus d'expérience que ses hommes et se défendait bien. Morghandilas avait bien réussi à deux reprises à percer sa garde, mais son armure avait bien encaissé les coups de masse et il n'avait subi que des blessures légères. De son côté, Bastiaire réussit à toucher une fois Morghandilas dont l'esquive n'avait pas été assez rapide, mais celui-ci s'en tira avec une contusion. Cependant, la lourde armure de Bastiaire l'handicapait dans ses mouvements si bien que Morghandilas était beaucoup plus rapide que lui. A un moment, profitant d'une très bonne esquive qui l'avait mis en situation favorable, Morghandilas put frapper Bastiaire alors qu'il ne s'y attendait pas. Celui-ci put parer le coup in extremis, mais il était déséquilibré et Morghandilas, profitant de l'avantage et de sa vitesse put le frapper une deuxième fois avant qu'il ne referme sa garde. Morghandilas avait frappé de toutes ses forces en pleine poitrine, et malgré l'armure, on entendit les côtes casser. Bastiaire lâcha son épée, le souffle coupé, et s'écroula à genoux. Puis, il se mit à cracher du sang, les poumons sans doute perforés par une côte, et s'écroula définitivement.

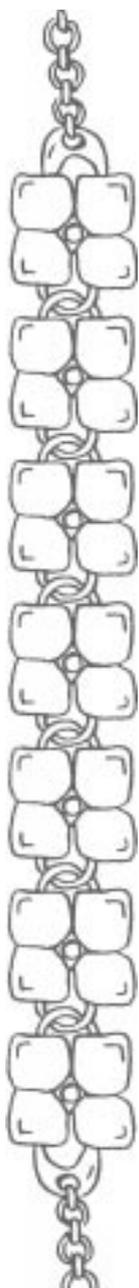
Les derniers soldats qui défendaient le donjon et les remparts, voyant leur leader à terre jetèrent leurs armes et se rendirent à Djarn et Logart. Le Donjon était à nous, et Kordara aussi. Morghandilas monta alors au sommet du Donjon et monta à nouveau le drapeau des Storn pour que flotte l'emblème de Palantir au dessus de la ville. Les héritiers Storn, Bérion et Aramon pouvaient de nouveau venir à Kordara.

Victoire

Une fois passée la liesse de la fête célébrant la victoire, les dirigeants palantiri redeviennent lucides et réalisent qu'ils n'ont gagné qu'une bataille contre une garnison secondaire mais que la puissante armée algarienne peut revenir d'un moment à l'autre.

Djarn, Logart, Morghandilas ainsi qu'Aramon et Yuli son protecteur, forment un groupe d'éclaireurs chargé de repérer le terrain et de prendre contact avec les rhéoniens d'Achéron pour plaider la cause palantiri et demander l'aide des forces rhéoniennes dont la réputation d'invincibilité n'est plus à faire.

Mersek Alton quant à lui, se préparait à partir à Hammerfell, capitale d'Algaria, pour une quête personnelle ...



ONIRO

22

THÈQUE



RHEONIE

Géographie

L'empire rhéonien est la contrée ayant payé le plus lourd tribut à Thanebranche.

Terres ancestrales :

- **Marak** : capitale actuelle, autrefois une simple cité fluviale

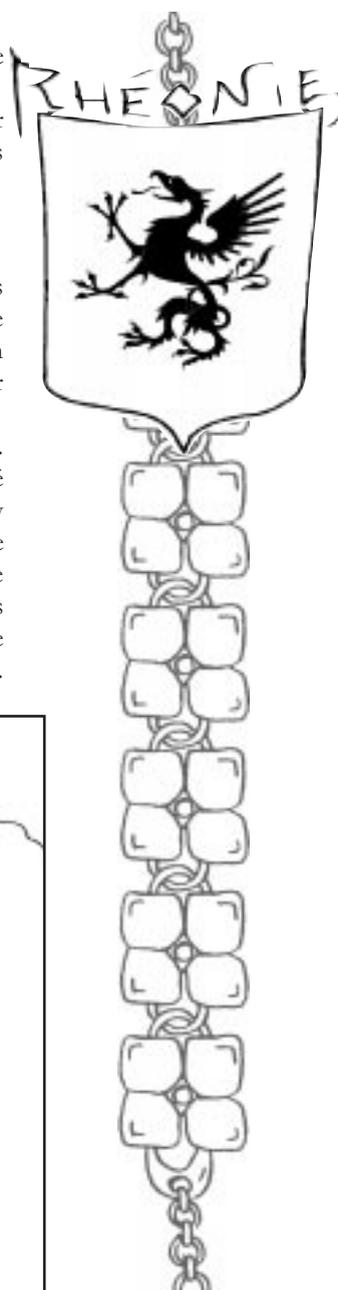
Lieux engloutis par Thanebranche :

- **Mimbre** : ancienne capitale. Ses puissantes murailles et la Péradrane ont contenu un temps l'avancée de Thanebranche. Peut-être résiste-t-elle encore ? Nul ne le sait ; il est désormais impossible de s'y rendre. La capitale a été abandonnée il y a 15 ans. Un bon nombre de rhéoniens sont cependant restés dans la capitale protégée par une vaste muraille construite pour l'occasion.

- **Vo Mimbre** : fort de Mimbre
- **Vo Scum** : le fort du milieu, première victime de Thanebranche
- **Vo Plirn** : le fort de la montagne. Doit avoir survécu mais est également perdu dans Thanebranche et donc inaccessible.

La nouvelle Rhénoie :

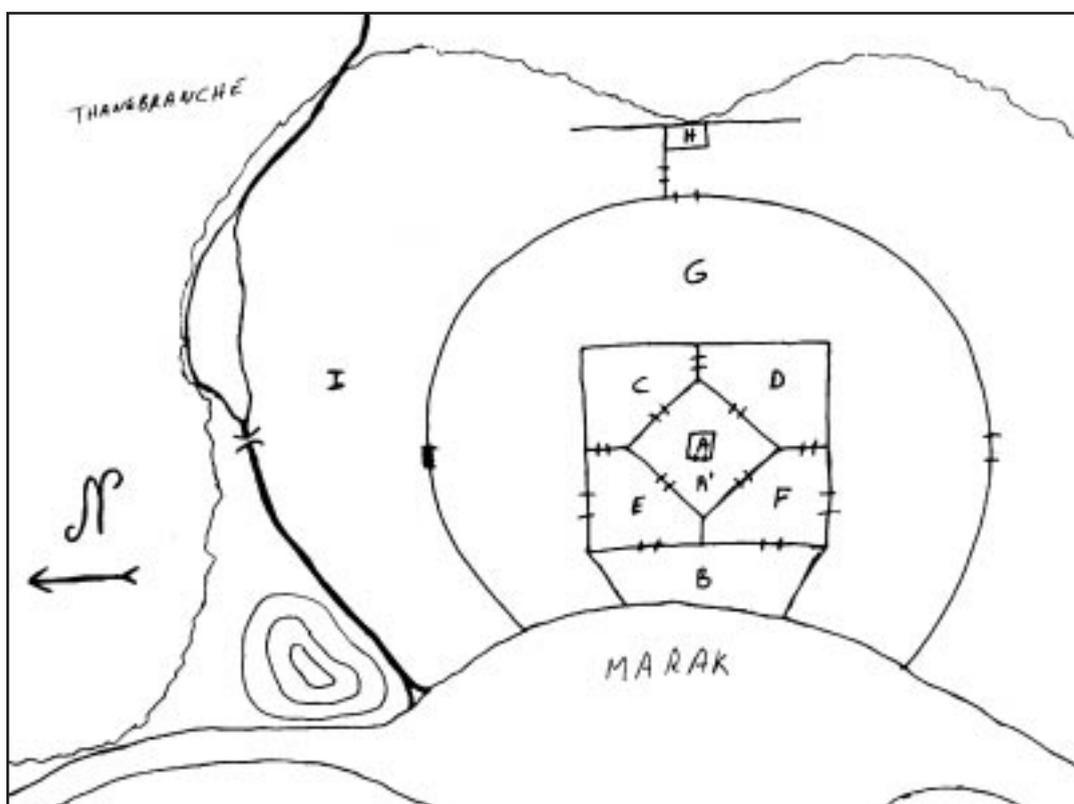
- **Achéron** : ancienne cité algarienne très cosmopolite qui a toujours accueilli une minorité rhéonienne et bélamnoriennne. En représailles de l'annexion de Palantir par l'Algarie, la cité d'Achéron a été "confisquée".
- **Taresk** : ancienne cité Belamnorienne. Officiellement toujours bélamnoriennne, la cité est en fait sous l'influence de la Rhénoie qui y possède une place forte. Les riches plaines de Belamnor ayant longtemps été la proie de pillards, les rhéoniens ont proposé leurs services militaires pour pacifier la région. Depuis l'ordre règne mais les rhéoniens demeurent, au cas où.



ONIRO

23

THÈQUE



- A : citadelle, palais
- A' : hauts quartiers : résidences des nobles et des notables
- B : port
- C : quartier d'habitation des artisans
- D : quartier d'habitation des négociants
- E : artisans
- F : négociants
- G : nouveau quartier
- H : fort
- I : "réserve"

Marak, le dernier rempart

La vieille ville de Marak est bâtie sur le schéma classique des cité rhéoniennes : la place forte au centre, entourée des hauts quartiers protégés d'une enceinte destinée à les protéger aussi bien des ennemis en temps de guerre que des basses castes de la population en temps de paix. Puis viennent les quartiers populeux, eux aussi strictement cloisonnés, à l'image de la société rhéonienne.



Chroniques de la Compagnie du Rêve

La bataille d'Achéron

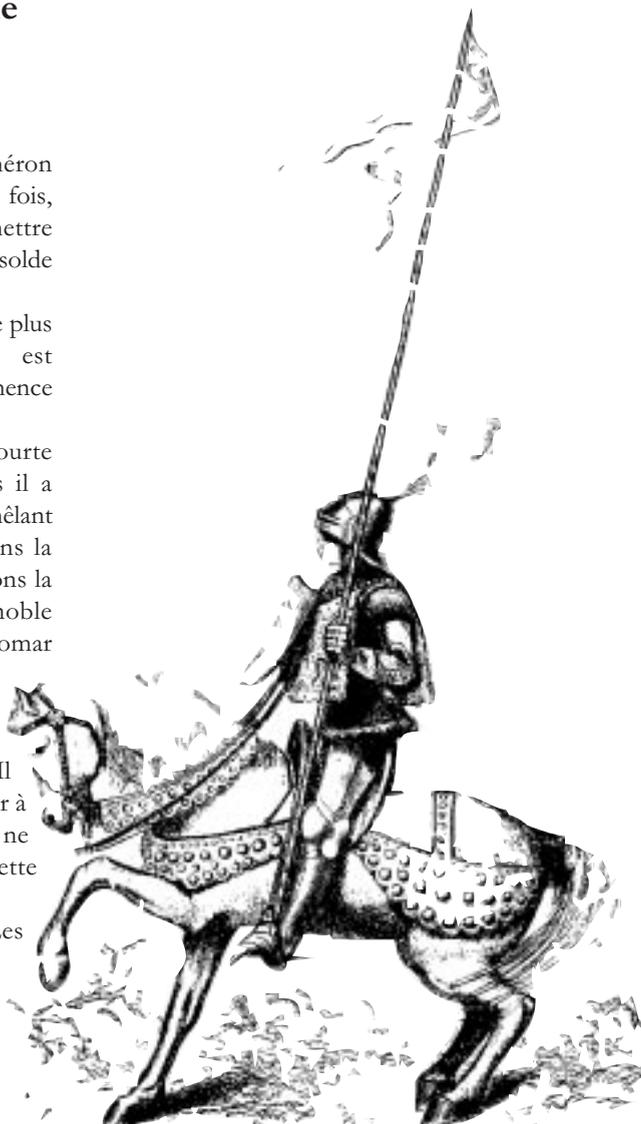
Nous sommes interceptés non loin d'Achéron par une patrouille rhéonienne. Encore une fois, nous avons le plus grand mal à faire admettre que nous ne sommes pas des espions à la solde de l'Algaria.

Il faut dire que nous arrivons à une période plus tendue. En effet, l'armée algarienne est rassemblée aux portes d'Achéron et commence à construire des machines de guerre.

Le seigneur Vantna nous accorde une courte entrevue et reçoit nos doléances ; mais il a d'autres soucis plus immédiats. En nous mêlant aux hommes de la garnison, nous sentons la nervosité précédant le combat. Nous faisons la connaissance de sir Périgueux, un noble chevalier rhéonien, neveu du seigneur Glomar Valtor. Maître dans le maniement de toutes les armes, il impressionne grandement Morgandilas.

Le soir venu, le plan de bataille est établi. Il s'agit de contourner l'ennemi pour l'attaquer à revers. Invités à participer à la fête, nous ne nous sentons pas d'humeur à refuser cette occasion de sceller notre alliance.

Feu, fer et sang ! La bataille fait rage. Les forces algariennes, supérieures numériquement, ne peuvent faire face à l'effet de surprise allié à la cohérence de l'armée rhéonienne. L'affaire est entendue et l'armée algarienne se débande. Victoire !



Victoire

La terrible armée algarienne n'est plus. La menace que fait peser Alton sur Palantir est d'autant diminuée mais pas éradiquée. Une alliance entre Palantir et la Rhéonie est toujours d'actualité et souhaitée par les deux parties.

Le seigneur Vantna propose de faire raccompagner la Compagnie à Kordara sous la garde de Sir Périgueux et de quelques hommes et délègue aux jumeaux Storn un ambassadeur en la personne de Blénol et un marchand nommé Iscar.



ONIRO

25

THÈQUE