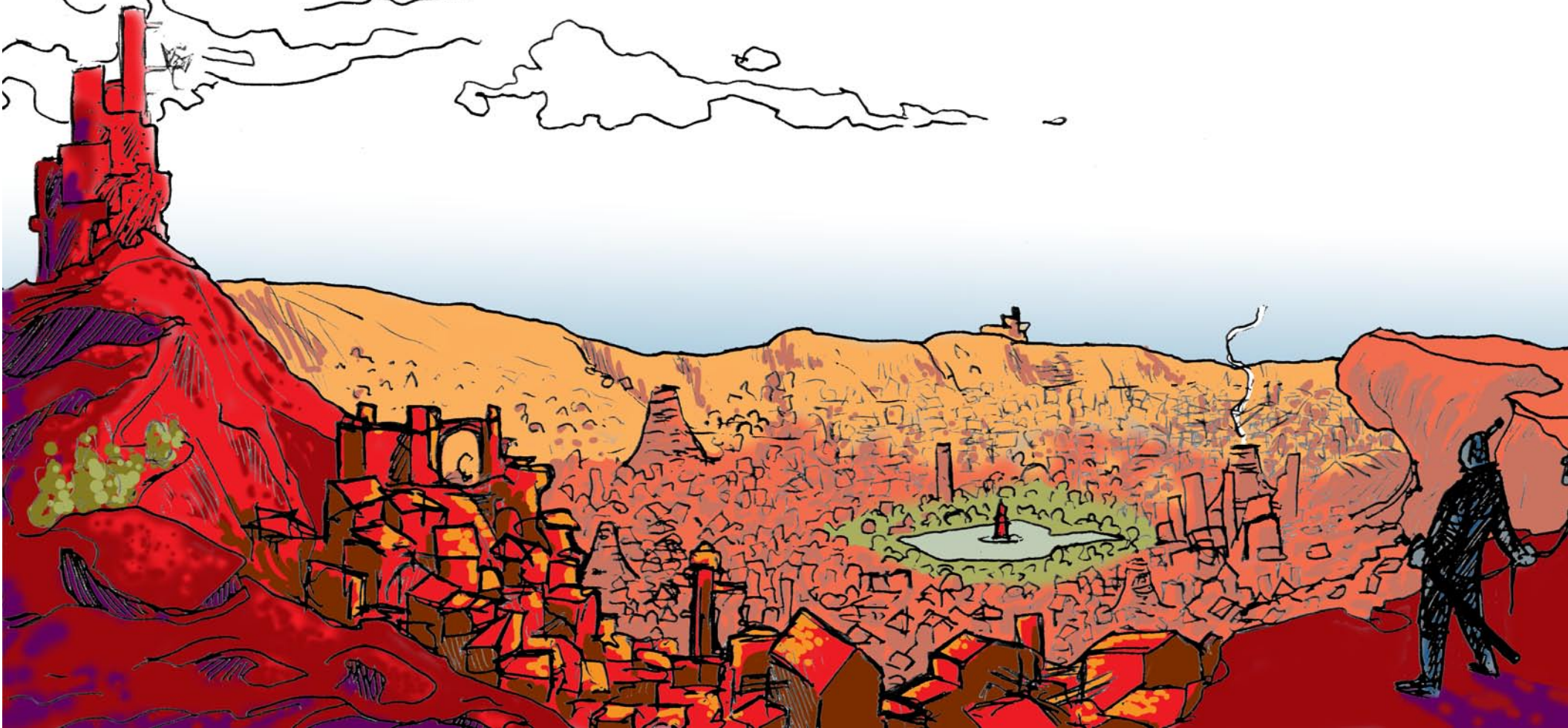


Un p'tit bout de monde et une campagne pour jouer
avec le jeu d'aventure de Lanfeust et du monde de Troy



Merkhos





Merkhos est un petit bout de monde qui n'a rien à voir avec le monde de Troy, bien qu'il lui emprunte de nombreux éléments - les dieux et certaines créatures par exemple... Pour jouer dans le monde de Merkhos, vous aurez besoin du livre du jeu d'aventure dans le monde de Troy.

Merkhos a été écrit en 24 heures, à la fois comme un entraînement pour le concours 24h Chrono : Royal Rumble et aussi pour profiter le plus vite possible du d20 laÿthe. Il aura fallu deux jours de plus pour faire la carte, les quelques illustrations et la mise en page. Bien entendu, tout n'est pas parfait. Il reste de nombreux points à développer ou à éclairer - et sans doute plein de coquilles (enfin, beaucoup moins depuis que Bob Darko a accepté d'en faire une correction, mille mercis à lui !) Je répondrai à toutes les questions sur le monde de Merkhos qu'on voudra bien me poser.

Merci aux auteurs de Lanfeust RPG de m'avoir redonné l'envie de faire du donj' !

*Merkhos est dédié à Gudruniel.
Que Uidésiss, le dieu des inconscients
et des protecteurs ailés,
continue de veiller sur elle.*

BIENVENU À MERKHOS, MERKHOS-LA-ROUGE, LA CITÉ-CRATÈRE, LA CITÉ-MARCHÉ, LA CITÉ DES MERCENAIRES... À MERKHOS, VOUS TROUVEREZ LES MEILLEURS MAÎTRES D'ARMES, L'ÉLITE DES JANISSAIRES, LA CRÈME DES GUIDES-DRAGON, LE GRATIN DES SICAIRES, LA FINE-FLEUR DES BRASSEURS DE BROUETS... ICI, VOUS POURREZ ENGAGER TOUS LES GARDES DU CORPS, INSTRUCTEURS, MESSAGERS, EXPLORATEURS, ÉRUDITS OU SIMPLES GLADIATEURS. VOUS TROUVEREZ TOUTES LES SECTIONS, TOUTES LES ARMÉES, DONT VOUS AVEZ BESOIN POUR RÉSOUDRE VOS PROBLÈMES IMMÉDIATS. LES PRIX SONT ATTRACTIFS, LE SERVICE IMPECCABLE – ASSURÉ PAR LES MEILLEURES COMPAGNIES QUI EXISTENT. BIEN ENTENDU, VOUS POURREZ AUSSI FAIRE APPEL À DES INDÉPENDANTS, À CONDITIONS QU'ILS SOIENT ENREGISTRÉS AUPRÈS DU BEFFROI.

MERKHOS, C'EST AUSSI L'INÉNARRABLE SOUK, LE QUARTIER DES ARTISANS, LES THERMES LASCIVES, LA CRÊTE DES MAQUIGNONS, LA GRANDE BIBLIOTHÈQUE, LA RUE DES FIOLES ET LE DÉDALE DE CŒUR-DE-LAVE. VOUS Y TROUVEREZ TOUS LES MATÉRIELS, TOUS LES MATÉRIAUX, DES PLUS PRÉCIEUX AUX PLUS RARES, DES PLUS UTILES AUX PLUS INDISPENSABLES. LES MEILLEURS ARTISANS TRAVAILLENT À MERKHOS POUR VOUS FOURNIR CE QUI SE PEUT IMAGINER DE PLUS INCROYABLE, DE PLUS ÉTRANGE, DE PLUS MERVEILLEUX – POUR VOUS, POUR VOS AMIS OU VOTRE FAMILLE, VOUS TROUVEREZ TOUJOURS LE CADEAU QUI FAIT PLAISIR !

MERKHOS, ENFIN, EST LA CITÉ DES MILLE DIEUX ET DES CENT DÉESSES. ICI, PRIER N'EST PAS UN ACTE VAIN. MERKHOS BÉNÉFICIE DE SON EXTRAORDINAIRE POSITION EN ALTITUDE, AU PLUS PRÈS DES ROYAUMES

CÉLESTES, DEMEURE DES DIEUX. PARTOUT LES TEMPLES ACCUEILLERONT VOS DONS ET VOS REQUÊTES ET, À LA GROTTE DE LA PYTHIE, PEUT-ÊTRE POURREZ-VOUS ENTR'APERCEVOIR UN MORCEAU DE VOTRE FUTUR !

Ce jeu vous propose d'incarner l'un des trop nombreux mercenaires de Merkhos, un traîne-misère à la recherche d'un contrat, de n'importe quel contrat pour pouvoir manger, boire ou s'équiper. Peut-être que, avec de la chance et de la bargne, vous pourrez entrer dans l'une des grandes compagnies ou vous hisser au niveau des plus hautes célébrités locales. Et si vous devenez une légende, votre statue sera érigée, quelque part sur le pourtour de la cité, au milieu des milliers de héros mercatiques qui vont auront précédé...

LE MONDE DE MERKHOS

VOYAGE, VOYAGE...

UN PEU DE GÉOGRAPHIE

Le monde de Merkhos est vaste – infini serait sans doute un adjectif plus approprié car de nombreuses zones blanches restent encore à illustrer sur les cartes. Des jungles de Vidakko aux déserts d'Aavikk, des terres gelées de Jää aux plaines fertiles du fleuve Joki, des misérables villages lacustres de Metsäkana aux sept cités impériales de Kaupunki, les lieux d'aventures ne manquent pas à l'aventurier à l'affût du moindre travail un tant soit peu rémunérateur. Nous n'en ferons pas la description ici – votre imagination flamboyante saura peupler ces *terra incognita* de toutes les chimères nécessaires. Sachez simplement qu'il est d'usage

courant – quoique fallacieux – de diviser le monde en douze cadrans dont Merkhos serait le centre. Si cette assertion ne tient aucun compte de certaines réalités physiques, elle a plus à voir avec l'utilisation des pierres de transmutation instantanée.

Merkhos n'est pas, à proprement parler, une agglomération d'importance. Elle est loin de tout, isolée au sommet d'un immense volcan (heureusement éteint), perdue dans des territoires inexplorés. Un seul chemin de terre gravillonné gravit en lacet les flancs de la montagne depuis le fleuve Raakku. Pourtant, c'est l'une des cités les plus fréquentées, les plus visitées, les plus courues – pour peu qu'on y ait quelque chose d'assez essentiel à y faire. Pour s'y rendre, on peut emprunter un immense dragon gros-porteur ou faire appel aux pierres de transmutation instantanée (plus sûr, plus rapide mais plus coûteux...) Le voyage le long du fleuve Raakku est plus lent, réservé aux matériaux les plus lourds et les plus encombrants. C'est pourtant un bon moyen de s'y rendre la première fois, à peu de frais, en se faisant engager comme marinier ou comme convoyeur.

LES PEUPLES DE MERKHOS

Merkhos accueille une population bigarrée. Des humains de toutes les couleurs, habillés de tissus imprimés ou de peaux à peine tannées, glabres ou barbus, tatoués, percés ou follement élégants, se pressent dans les rues et les tavernes. Ils y croisent d'immenses Pölsars, des Long-bras poilus venus des forêts de Puu, des nains Raaka taciturnes et

arsouilles, des Sisilisko écailleux, des Forgerons de Seppä... les peuples de Merkhos sont aussi nombreux et différents qu'on peut l'imaginer. Et pourtant, tous arrivent à vivre dans une certaine harmonie au sein de la cité – peut-être est-ce dû à la présence des mystérieux Hamaraperahines, ces hautes figures de pierres et de boue qui font régner l'ordre dans le cratère, sous la haute autorité de Dame Väiva Sarky, leur patronne.

LA MAGIE DES DRAGONS

La magie est indissociable des dragons. Seuls les dragons savent maîtriser les énergies occultes qui baignent le monde de Merkhos. Fort heureusement, les dragons sont des animaux peu intelligents (pour la plupart) et de petite taille. Les habitants du monde de Merkhos sont passés maîtres dans l'art d'élever et de dresser les dragons pour utiliser leur magie. Il n'est pas rare de voir un guide-dragon accompagné d'une demi-douzaine de ces créatures accrochées à ses basques : c'est alors un personnage à craindre et à respecter. Qui sait ce qu'il pourrait ordonner à ses dragons ? Quels terribles sortilèges ceux-ci pourraient lancer sur vous ?

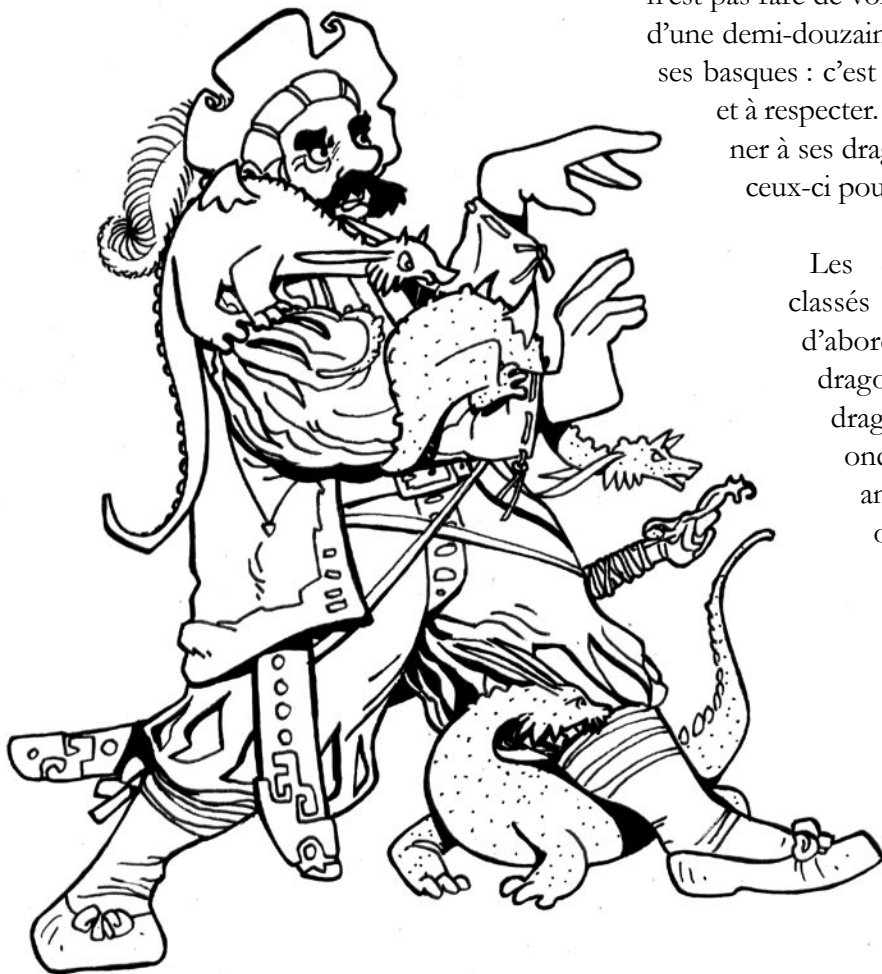
Les dragons sont ordinairement classés en plusieurs catégories. Tout d'abord, il faut bien distinguer les dragons domestiques (kesy) des dragons sauvages (hurja). Les seconds sont dangereux, changeants, solitaires, secrets même et on murmure qu'ils sont d'une grande intelligence. Ils haïssent tous les guides-dragons

et n'hésitent jamais à les attaquer pour tenter de les détruire.

Les dragons kesy, pour leur part, viennent en deux tailles. Les petits dragons, ou dragounets, sont les plus nombreux. Élevés pour leurs pouvoirs, ils sont d'agréables compagnons, loyaux et fidèles, attachés à leur maître jusqu'à la mort. Ils existent en plusieurs couleurs, chacune indiquant ses capacités. Les moyens et grands dragons ont peu de pouvoirs magiques à part souffler différents projectiles gastriques plus ou moins ragoûtants et voler. On les apprécie par contre comme montures, à cause de leur rapidité ou de leur énorme capacité de fret (selon les modèles...)

Les objets magiques sont rares et précieux. Ils ont tous une histoire et une utilité. Car pour créer un objet magique, il faut sacrifier un ou plusieurs dragounets et cela, aucun guide-dragon ne le fait de gâité de cœur, à moins d'être une personne dénuée de toute émotion.

LA POSE EST CE QUI VOUS DIFFÉRENCIERA DE VOS CONCURRENTS...
LA POSE, LE STYLE ET LE NOM ! TRÈS IMPORTANT LE NOM : CHAQUE
MERCENAIRE DOIT DÉPOSER LE SIEN AU GREFFE DU BEFFROI (10 DO)
AFIN DE S'ASSURER QUE SA LÉGENDE NE SERA PAS CONFONDUE AVEC
CELLE D'UN AUTRE !



LES BRASSEURS DE BROUET

Les brasseurs de brouets sont tous ceux qui ont appris à mélanger moult ingrédients étranges et inopportuns pour créer des mixtures improbables mais capables d'imiter les pouvoirs des dragons. Pour cela, ils sont constamment à l'affût des composantes les plus rares ou les plus communes et se trimbalent toujours avec de grands vêtements aux poches bourrées et des malles encombrantes qui renferment leur laboratoire portable – quand un simple chaudron ne suffit pas.

LES MILLE DIEUX ET LES CENT DÉESSES

Les dieux et les déesses de Merkhos vivent dans leurs palais nuageux des royaumes célestes. Parfois, il leur arrive de descendre sur la terre pour y faire un petit tour – jamais sans au passage y jouer quelques tours aux uns ou aux autres. Les habitants du monde de Merkhos ont appris à les louer et à les prier – moins pour en tirer quelques avantages que pour ne pas se les mettre sur le dos. Parfois pourtant, les dieux et les déesses condescendent à aider les mortels... On dit que quelques héros légendaires sont en fait des demi-dieux, enfants nés des amours secrètes et interdites entre un dieu et un mortel. Certains dieux offrent aux mortels, pour des durées limitées, des reliques d'une grande puissance magique. Mais ce n'est jamais un geste anodin ou gratuit.

LA CITÉ DE MERKHOS

La cité de Merkhos s'étend à l'intérieur du cratère d'un immense volcan éteint (ou presque). Elle fait plusieurs kilomètres de diamètre et compte près d'un million d'habitants en temps normal. Le volcan n'est pas à proprement parlé éteint, mais il est en sommeil. Et il le restera tant que Punainen, le dragon rouge qui dort sous le dôme de cristal, ne s'éveillera pas. Sa puissante magie, guidée par des herbes et les chants des guide-dragons aveugles de Nakematon, contrôle en effet l'énergie du volcan et en régule les échappées via les sources et les fontaines de lave du flanc nord. Ainsi, malgré la haute altitude de la cité, le climat y est doux, presque tropical et on y fait même pousser du raisin et des palmiers.

LES QUARTIERS ET LIEUX DE NOTE

LES TROIS RIVIÈRES. Trois rivières descendent des parois du cratère vers le lac central et arrosent la cité en eau fraîche et pure. Leur origine n'est bien entendu pas naturelle : quelle source trouverait son origine dans une telle configuration physique et géologique ? En fait, trois énormes gemmes magiques ont été scellées dans le basalte et fournissent en permanence un débit assez fort pour produire de véritables torrents glacés alimentant des dizaines de moulins et donnant à boire à des milliers d'individus.

FABRIQUE. Fabrique est un quartier d'habitation pauvre, essentiellement peuplé par les ouvriers et les travailleurs nécessaires à l'entretien et au fonctionnement quotidien de la cité. Les serviteurs et journaliers, transporteurs et ouvriers du bâtiment, logent ici dans une atmosphère étrange. Alors que les bâtiments de guingois marquent leur âge et que la saleté est partout, il y règne une atmosphère de petit village. Chacun connaît ses voisins et on est bien loin ici du tumulte et de l'agitation des autres quartiers.

LA CRÊTE DES MAQUIGNONS. La crête des maquignons accueille la grande foire aux dragons, mais aussi le marché aux bêtes sauvages et aux animaux exotiques. La vaste esplanade est constamment emplie du piaillage et des cris des animaux enfermés dans des enclos ou des cages. L'odeur de ménagerie est parfois étouffante, mais les vents se chargent de l'évacuer vers l'extérieur de la ville. **La cité des éleveurs.** Située le long des pentes du volcan, à l'extérieur du cratère, la cité des éleveurs est un amoncellement d'exploitations de tailles diverses qui produisent des kasy de toutes tailles et de toutes couleurs, ainsi que des animaux d'élevage. **Le piton des désespérés.** Juste au-dessus de la fosse, le piton est une longue avancée de lave au-dessus de la cité des mercenaires. Promenade des amoureux romantiques, des téméraires et des inconscients, c'est aussi de là que se jettent tous ceux que la misère et le désespoir ont vaincu et qui n'ont pas eu la chance de trouver un dernier contrat pour aller se faire dévorer par quelque créature lointaine.

LA FOSSE. La fosse est sans doute le quartier le plus misérable de la cité. Situé juste sous la crête des maquignons, dans l'ombre du piton des désespérés, il a l'insigne honneur de récolter une partie non négligeable des déjections animales produites là-bas. La fosse accueille tous ceux que la chance a abandonné, dans des habitations délabrées, insalubres, depuis longtemps maudites par la Dame Vaïva Sarky. **La rue des écrouelles.** Cette rue accueille les maladreries les plus glauques de la ville, là où les pestiférés et les lépreux peuvent trouver un refuge définitif. Barrée à ses deux extrémités par des murs gardés, celui qui pénètre là a peu d'espoir d'en sortir jamais.

LE BELVÉDÈRE. Surplombant le cour majestueux du fleuve Raaku, le quartier du belvédère est le point d'entrée de la cité lorsqu'on arrive par le fleuve. C'est souvent de là que le jeune mercenaire débutant jette un premier regard émerveillé ou terrifié sur la cité qui accueillera sa vie et son âme. Les habitations basses, en terre sèche, entourent un petit fortin qui a connu des jours meilleurs. **Le fort Linna.** Ce fortin appartient à la compagnie de mercenaire des Gypaètes Noirs, l'une des trois grandes compagnies de mercenaires avec la compagnie Nicomède et L'Étoile de Tāhit.. Cette dernière a connu quelques revers de fortune ces dernières années, depuis la mort de son chef et fondateur, et sa fille cadette a quelques peines à faire respecter la discipline parmi les forts en gueule qui s'enrôlent désormais. Alors qu'elle était une compagnie respectée, sa réputation commence à

dégringoler et elle en est réduite à accepter des contrats de plus en plus minables.

LE QUARTIER DES KESY. Le quartier des Kesy est l'un des plus agréables à habiter. Vaste, orienté à l'ouest, il bénéficie de longues soirées de lumière et d'un calme tout à fait convenable – loin du quartier des spadassins ou des thermes. C'est là que logent la plupart des marchands et bourgeois de la cité, ainsi que les mercenaires les plus aisés. Les tavernes y sont calmes et les gros bras à l'entrée veillent que cela reste comme cela. Le quartier tient

L'HONNEUR DU MERCENAIRE EST SON CODE : LOYAUTÉ ENVERS LE CHEF DE COM- PAGNIE, LOYAUTÉ ENVERS SES COMPAGNONS, ENFIN LOYAUTÉ ENVERS L'EMPLOYEUR.

son nom de la densité importante de guides-dragon qui s'installent ou travaillent ici. **La Bibliothèque de Merkhos.** Quel meilleur endroit pour installer un lieu de savoir et de conservation que celui où la sécurité est la plus forte. Ceux qui installèrent la bibliothèque du grand savoir à Merkhos savaient que nul ne pourrait jamais venir en piller ou brûler les rayonnages. Les érudits viennent de fort loin pour consulter ou déposer des ouvrages. **Le cercle des pierres de transmutation instantanée.** Ce vaste cercle planté de monolithes d'un vert sombre permet de voyager vers tous les points du monde qui possèdent une même pierre. Il suffit de payer un passeur qui, après avoir psalmodié des paroles

incompréhensibles, ouvre une porte, un passage vers ailleurs. Le coût d'un tel voyage n'est pas nul – loin s'en faut. Mais presque toutes les créatures peuvent passer par là sans autre soucis que, parfois, un peu de nausée ou un léger mal de crâne.

La rue de la fiole. Cette longue rue est connue à travers le monde pour le nombre et la qualité de ses brasseurs de brouet. On peut y trouver à peu près tout ce que l'on désire – onguent, potions, poisons ou médicaments. Attention toutefois aux aigrefins qui vous abordent dans la rue pour vous entraîner dans des arrières-boutiques malodorantes pour vous refiler quelque produit illicite.

Fort Tāhit. Fort Tāhit est une immense et menaçante forteresse installée sur les hauteurs du quartier des kesy, à proximité de la source d'une des trois rivières. Propriété de la famille Strellia, le fort abrite leur compagnie mercenaire. Terrifiante et sombre, elle est parfaitement à l'image des combattants qui y vivent – aussi sauvage et implacable qu'ils peuvent l'être en mission.

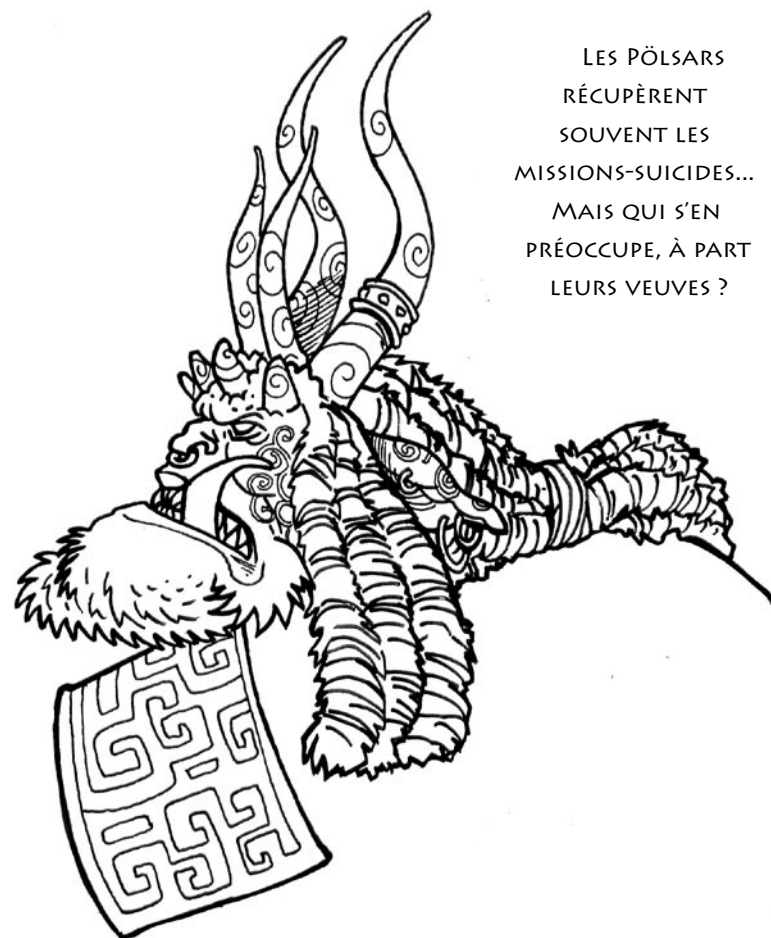
LE QUARTIER DES PEAUX SANGLANTES. Étrangement, les mercenaires et marchands venant des cultures les plus primitives aiment à se retrouver et à vivre dans ce quartier, partageant des valeurs communes – la loi du plus fort, l'honneur des chefs, le respect des anciens et des femmes, la protection des enfants. Bruyant et chaotique, ce quartier offre un contraste saisissant avec – par exemple – le quartier des kesy. Le nom du quartier vient de l'habitude de tendre à tous les balcons des peaux fraîchement prélevées et encore dé-

goulinantes, à l'occasion de la fête de Khörnu, le dieu des terres sauvages. **Le carrefour des cinq crânes.** C'est à cet endroit que se vident toutes les querelles opposants des chefs de clan. Vaste esplanade, vaguement bordée de bancs et de gradins, elle permet aux chefs, ou à leurs troupes, de se battre sans risquer de blesser des innocents.

LE QUARTIER DES SPADASSINS. L'immense quartier des spadassins compte plus d'auberges et de tavernes que d'habitations bourgeoises. C'est là que vivent les mercenaires de Merkhos quand ils ne sont pas en mission ou en voyage. Habituellement, ils louent des chambres ou des dortoirs – en fonction de l'état des finances – et festoient, jouent, s'entraînent, guincent ou lisent jusqu'à ce que les finances ou les nécessités les appellent à chercher un nouvel engagement. L'animation est constante dans le quartier, les bousculades incessantes et les duels fréquents. Les hommes-pierre hamaraperahines patrouillent ici plus souvent et avec plus soin que dans tous les autres quartiers. Il ne faudrait pas qu'une bagarre concernant deux individus éméchés ne soulève une véritable insurrection par le jeu des alliances et du hasard. On trouve de très nombreuses écoles de maître d'arme tenues par de vieux mercenaires désormais légendaires ou presque, des sociétés clandestines où apprendre à tuer en silence, des places d'arme où ordonner des exercices de troupes et des ateliers de réparation à presque tous les coins de rue. **La grande arène.** Le combat est un sport qui déclenche les passions et pousse à parier. Quelques-uns l'ont bien compris qui ont préféré les affrontements organisés aux ex-

péditions incertaines. La paye est aussi bonne et la légende assurée pour les meilleurs. Mais il y a beaucoup d'appelés et peu d'élus. N'importe qui ne peut pas devenir un gladiateur, car il faut allier une grande compétence martiale à un certain sens du spectacle et de la frime... et il faut aimer travailler en public. **La maison de la compagnie Nicomède.** Le grand bâtiment à colonnade détonne au milieu du quartier, mais ses cours et ses salles résonnent des assauts incessants et des ahanements des hommes à l'entraînement. Ne rentre pas qui veut dans cette compagnie prestigieuse. **L'hôtel de milice.** Bien que l'essentiel de la sécurité soit assurée par les hommes-pierres de la dame, il a été très tôt nécessaire de créer une troupe de miliciens pour les appuyer. Contrairement à ce qu'on pourrait penser, leur rôle n'est pas d'assurer la sécurité publique – les hommes-pierre se débrouillent très bien – mais d'enquêter et de trouver les coupables des crimes les plus graves ou les plus sordides. Leur travail n'est pas aisé et de nombreux interrogatoires doivent s'effectuer l'épée à la main. Les miliciens sont souvent de grosses brutes extrêmement intelligentes.

LE QUARTIER DES TEMPLES. Bien qu'on trouve des temples dans tous les quartiers de la ville, c'est là qu'ils sont les plus nombreux et les plus ostentatoires. Aucune faute de goût n'est impardonnable, aucun bruit trop fort pour garantir la venue des fidèles. D'insatiables dévots veillent sur l'entretien et l'embellissement de ces temples – profitant des mannes souvent généreuses des visiteurs qui souhaitent s'attirer les bonnes grâces



LES PÖLSARS
RÉCUPÈRENT
SOUVENT LES
MISSIONS-SUICIDES...
MAIS QUI S'EN
PRÉOCCUPE, À PART
LEURS VEUVES ?

des dieux et des déesses. Plusieurs temples sont des curiosités à ne pas manquer. Mais la place manquerait ici pour les décrire tous.

LE SOUK. Le souk est le quartier du marché à ciel ouvert, où tous les marchands itinérants, venus des plus lointaines contrées à bord de dragons gros-porteurs ou par le cercle des PTI, se retrouvent pour échanger, commercer, se renseigner ou simplement discuter avec de vieilles connaissances. Le souk ne présente jamais le même visage : certains s'en vont, d'autres arrivent. Il est bon d'y passer souvent – les bonnes affaires ne restent jamais très longtemps en devanture. Comme le quartier est en permanente révolution, il n'y a aucun lieu de marque à noter, car chaque semaine ils peuvent apparaître ou disparaître.

LES 107 ENSEIGNES. Les artisans les plus doués se sont réunis dans ce quartier où ils bénéficient de plusieurs avantages logistiques importants – notamment le passage de la rivière des Foulons qui autorise l'installation de nombreux moulins sur les deux kilomètres de son cours impétueux, mais aussi les poches de lave pour les travaux du feu. Le nom du quartier vient de ce que l'on affirme qu'il existe cent et sept corporations artisanales différentes, capables de chefs d'œuvre remarquables. Bien entendu, les artisans sont bien plus nombreux et tous s'épaulent et se détestent à la fois – solidaires face à la puissance de la Dame Vāiva Sarky et adversaires lorsqu'il faut séduire et fidéliser les clients. **Les forges.** Les forgerons, les armuriers, les verriers et les émailleurs sont presque tous réu-

nis dans une petite enclave du quartier. Là, ils ont accès à plusieurs ruisseaux de lave dont ils utilisent la chaleur et la puissance pour travailler. Il n'est pas besoin de dire que de nombreux mercenaires visitent chaque jour ces ateliers. **Les tameloups.** L'enclave des tameloups est celle des tanneurs et des maroquiniers. Situé à la périphérie de la cité, le coin possède un système de rejet des eaux polluées vers l'extérieur du volcan, le long d'une longue pente désertée par tout ce qui peut posséder un odorat.

LES BASTIDES. Situé sur la crête sud du volcan, le quartier des bastides pourrait être l'un des plus beaux de la ville s'il n'y avait pas l'esplanade des maquignons tout à côté... Le quartier date d'une ancienne querelle qui opposa la Dame à plusieurs mercenaires fort respectables. Elle les chassa de la ville mais les autorisa à rester sur les pourtours. Ils firent alors construire plusieurs maisons qui ressemblaient plus à des fortins qu'à des villas. Surplombant la cité, ils pensaient lui faire peur. Mais la Dame ne releva jamais l'injure et les mercenaires moururent de vieillesse avant de l'avoir vexée. Aujourd'hui, le quartier est calme. Il accueille de nombreux mercenaires à la retraite, assez riches pour s'installer là et qui n'avaient nulle attache sous d'autres cieux... **Les jardins suspendus.** Techniquement, les jardins suspendus sont à l'intérieur de la cité, mais ils furent construits à grands frais par les mercenaires frondeurs afin de prouver à la Dame qu'elle ne leur faisait pas peur. Bien entendu, ils sont désormais l'un des joyaux de la cité et nombreux sont ceux qui viennent y promener

leurs amoureuses, jouant de leur partition dans le concert de soupirs qui s'en échappe la nuit.

LES CHALANDS. Les chalands étaient jadis une foire à ciel ouvert, tel qu'est encore le souk. Mais certains marchands s'y installèrent un peu plus longtemps, puis définitivement. Ils firent construire des demeures à la place de leurs tentes et le quartier devint bientôt celui des échoppes et des commerces, des négociants et des banques. **La Rue des coffres.** Deux maisons de banque rivales occupent les extrémités de cette rue. La maison DiBerti et Matteo s'affrontent depuis des temps lointains (et pas seulement à Merkhos) pour une raison généralement ignorée. Coups fourrés, agressions, vols, détournements, pratiques commerciales abusives, comptes rémunérés sont quelques-unes des armes utilisées pour se faire la guerre.

LES JARDINS DE PUNAINEN. Au centre de la cité, dans la grande dépression du cœur du cratère, les jardins de Punainen abritent et protègent le garant de la survie de la cité. Au cœur des jardins, peuplés de créatures mythiques et dangereuses, on trouve le lac de Nukkua, où les carpes métalliques veillent à ce que personne ne vienne y tremper ne serait-ce qu'un orteil. Et au milieu du lac, se dresse l'île du palais de cristal. Le palais est impressionnant, brillant de mille feux quand le soleil se couche et l'illumine de ses rougeurs. Alors toute la cité semble un instant s'embraser comme si le volcan se réveillait. C'est de cet instant magique que la cité tire son surnom : Merkhos-la-rouge. À l'intérieur du palais, séparés du reste du monde par

des barques magiques qui ne peuvent être actionnées que par des nautoniers sourds, vivent les quatre-vingt guides-dragon aveugles de Nakematon, qui bercent le sommeil du plus énorme dragon vu par les hommes et les dieux : Punainen !

LES MANOIRS. Le quartier des manoirs est situé en bordure des jardins de Punainen et entoure la demeure de Dame Vaïva Sarky. Habitations immenses et stylées, signées par les plus grands architectes venus des douze cadrans du monde, les manoirs abritent les personnages les plus puissants, les plus riches, les plus protégés de la cité. Ce sont eux, depuis leurs bâtisses sculpturales, qui font et défont les réputations, organisent et régulent les activités mercantiles et mercenaires, pourchassent les frondeurs et les fous, assignent les obligations, rendent la justice et signent les arrêts de mort. **La demeure de la Dame Vaïva Sarky.** En comparaison des autres palais du quartier, celui de la Dame fait pâle figure. Il ressemble plus à un simple mausolée dans un cimetière perdu qu'à l'antre de la personne la plus puissante de la cité. Les hommes-pierre hamaraperahines veillent jour et nuit à sa sécurité, mais on murmure que peu d'hommes sont capables de lui résister et qu'elle est assez puissante pour affronter tous les mercenaires de la cité.

LES RUELLES. Les ruelles forment un dédale labyrinthique cauchemardesque pour qui n'y a pas grandi. Nul ne sait si les plans du quartier furent l'œuvre du hasard ou le résultat d'une sombre machination

de la part d'un architecte dément. Les habitants du quartier forment une communauté apparemment très soudée pour qui l'observe de l'extérieur. Dans la réalité, trois familles s'affrontent sans trêve – elles sont pour les voleurs et les assassins ce que les trois compagnies mercenaires sont pour les bretteurs et les traînes-sabre. Les Ankhi-kok, les Oupatih et les Si-mouang contrôlent toutes les activités criminelles de la cité et leurs connexions s'étendent bien au-delà des frontières des Ruelles. **La rue des Mille pas.** Cette rue est le seul passage sûr pour tous ceux qui n'habitent pas dans le quartier. Un accord tacite avec les autorités de la ville interdit aux voleurs de s'intéresser à ceux qui empruntent la route. Mais elle est sinueuse, longue, pleine de pattes d'oies... il reste facile de la quitter sans y faire attention et de s'enquiller dans de fatals coupes-gorges. La rue mène jusqu'à la **prison**. Cette dernière, située juste sous le **fort Sterk**, est gardée par les hommes-pierres et quelques geôliers plus ou moins humains. C'est catastrophe que d'y être emmené, car nul ne sait quand on en sort ! La justice de Merkhos n'est connue ni pour sa vitesse, ni pour son équité.

« LA JUSTICE DE MERKHOS A ATTEINT UN TEL DEGRÉ D'OPACITÉ QUE MÊME LES CONDAMNÉS À MORTS NE S'APERÇOIVENT PAS DE L'EXÉCUTION DE LA SENTENCE ! »

LES THERMES. Les thermes sont le quartier des plaisirs de Merkhos. Bien entendu, on trouve

des catins dans la plupart des auberges de la cité – attirées par l'appât d'une fortune rapide ou emmenées de force par de féroces proxénètes. Mais celles des thermes ne sont pas de la même classe. Ici, tous les établissements de bain, qui profitent des sources chaudes produites par le volcan, sont aussi des instituts du plaisir des sens : la cuisine y est exotique et délicieuse, les odeurs veloutées, les draps et les tissus sont faits de la plus fine soie qui se puisse imaginer, les femmes (et les hommes) sont doux et brutaux à la fois, et excellent dans les arts subtils du massage et des caresses. On dit qu'une nuit ici suffit à purifier l'homme (ou la femme) de toutes ses fautes et de toutes ses fatigues.

PORT DRAGON. Port Dragon est le lieu d'arrivée et de départ de tous les dragons gros-porteurs. D'ici, on peut embarquer à bord de l'un des vols réguliers assurés par la douzaine de compagnies aérienne de Merkhos. Il est facile, sinon rapide, de joindre ensuite n'importe quelle destination de son choix – à condition que les vents soient porteurs et que les pirates de l'air ne se manifestent pas...

COEUR-DE-LAVE. Cœur-de-lave désigne d'une manière générale le dédale de galerie, d'égouts, de souterrains, qui s'étend sous la cité dans les entrailles du volcan. Refuge des désespérés, antre de ceux qui aiment la tranquillité, abri pour les pourchassés, maison simplement pour ceux qui préfèrent les souterrains et l'obscurité complice, les sous-sols de la cité de-

LE MERCENAIRE
ENTRAÎNÉ FAIT TOUJOURS
LA GUEULE. CELA
LUI DONNE UN AIR
PROFESSIONNEL
ET RASSURE LES
EMPLOYEURS. ICI, UN
RAAKA, QUI N'A
GUÈRE BESOIN DE
SE FORCER...



scendent profondément dans le monde du dessous, là où les horreurs se tapissent et où les cheveux-blancs tissent leurs complots de mort et de destruction.

LA POLITIQUE DE LA CITÉ

La politique de la cité est un étrange équilibre entre plusieurs forces. Vu de l'extérieur, la cité présente un front uni, derrière la forte personnalité de la Dame. Mais en réalité, cette autorité est constamment défiée, ignorée, rappelée ou imposée. Le conseil de la cité réunit les huit patriarches des grandes familles mercenaires plus la Dame. Il gère les affaires de la cité, la politique locale ou étrangère, mais s'occupe aussi de la justice – selon des arcanes mystérieux et bien opaques. La justice à Merkhos n'est pas très... humaniste, mais beaucoup de choses sont tolérées.

Il existe de nombreuses forces qui agissent à Merkhos. En voici quelques-unes parmi les plus importantes, celles qui siègent au conseil de la cité.

DAME VAÏVA SARKY. La Dame est certainement immortelle. En tout cas, elle est la maîtresse de la cité depuis des temps immémoriaux.

Elle commande d'une main ferme et douce à la fois, sans jamais devoir élever la voix, sans jamais imposer. Ses désirs et ses avis sont impossibles à ignorer. Pourtant, on voit peu la Dame. Elle ne participe que rarement au conseil de la cité et semble préférer rester dans son domaine. En dehors de l'indépendance de la cité et de son rôle mercenaire, elle ne semble afficher aucun objectif particulier en terme de politique, d'aménagement ou de gestion de la cité, laissant ces futilités triviales à ceux qui se disputent le pouvoir immédiat.

LA FAMILLE NICOMÈDE. La famille Nicomède représente l'idéal mercenaire. Loyaux, efficaces, bien entraînés, équipés en conséquence, habitués à agir en troupes constituées, les mercenaires de la compagnie Nicomède sont la fierté de la ville et sont loués à travers les douze cadrans. Burgo Nicomède, le chef de la famille porte haut les valeurs de sa famille – mais il est assez intelligent pour en connaître les limites quand il s'agit de politique locale. Il est habile à jouer les uns contre les autres dans la longue guerre personnelle qui l'oppose à la famille Strellia.

LA FAMILLE TXORI. La compagnie des Gypaètes noirs est aussi mal qu'on le dit. Le chef de famille est mort trop tôt, laissant derrière lui deux filles trop jeunes pour prendre la compagnie en main. L'aînée, Aurore, aurait pu y parvenir si elle n'avait pas disparu au cours d'une mission dans les archipels de Laomak. Sa sœur cadette, Pusculle, est d'une nature trop douce. Elle a été littéralement engloutie dans les problèmes comptables et admi-

nistratifs pour continuer à tenir la discipline de sa maison. Une grosse brutasse avinée et violente a rapidement pris du galon et s'est arrogé le droit de commander. On dit qu'il aurait même forcé le lit de Puscule afin de s'assurer la position dominante. Les Gypaètes noirs acceptent désormais des affaires qui auraient fait rougir de honte les ancêtres de la famille Txori.

LA FAMILLE STRELLIA. La famille Strellia dirige d'une main de fer la compagnie mercenaire de L'Étoile de Tāhit. Sauvages et implacables, les mercenaires de Tāhit sont recherchés pour tous les coups de mains qui demandent une grande violence et de grands sacrifices. Tous les mercenaires sont dévoués à Shuntelm Strellia, le patriarche de la famille, gardien de l'étoile, la seule lumière perdue dans les noirceurs de la forteresse de Tāhit. Ils en ont peur autant qu'ils l'admirent et sont prêts à donner leur vie pour lui. Le patriarche est en guerre contre la famille Nicodème et hait farouchement Burgo.

LES ANKHI-KOK. Les Ankhi-kok sont les assassins et les tueurs à gage de Merkhos. On les engage pour des missions périlleuses, complexes, dont l'objectif est toujours la mort d'un puissant. Leur académie est terrible, mortelle pour les jeunes recrues et y survivre est déjà en soi un exploit. Les Ankhi-kok ne prennent jamais réellement parti dans les affaires de la cité, mais ils laissent toujours planer une menace sur les conseils, une présence insidieuse qui fait baisser les têtes... qui sait si on n'est pas leur prochaine cible.

LES OUPATIH. Les Oupatih sont des gros bras, des brigands et des malandrins. Ils ont le contrôle effectif du quartier des Ruelles car ils sont le plus à même d'aligner des troupes nombreuses et spécialisées dans les coups-bas, les embuscades et les mochetés. Les dirigeants Oupatih ont à peu près l'intelligence et la prévoyance qu'on peut attendre de gens pratiquant de telles méthodes. Ils sont lourds, brutaux, inflexibles, rancuniers, volontaires et quelque peu naïfs. Au conseil de la cité, ils sont souvent ceux qui disent tout haut ce que les autres se contentent de murmurer, débloquent ainsi des situations qui s'éternisent.

LES SI-MOUANG. Les Si-Mouang sont des coureurs de toits et des fracasseurs de greniers. Ils tiennent la partie haute du quartier des ruelles, laissant aux brutes oupatih les égouts et les caniveaux. Mercenaires recherchés lorsqu'il faut percer des coffres, vider des poches ou récupérer des secrets, les Si-Mouang qui siègent au conseil de la cité sont aussi insaisissables et fuyant qu'on peut le penser. Ils n'abordent jamais un problème de front mais toujours sous les angles les plus improbables, posant des questions auxquelles personne ne peut apporter de réponses simples.

LA FRATERNITÉ SAUDA. Les érudits de la fraternité Sauda sont liés de près aux fondateurs de la bibliothèque de Merkhos. Branche dissidente – bien plus intéressée dans la collecte des savoirs que dans leur conservation – la fraternité Sauda s'est rapidement reconverti dans le mercenariat intellectuel et la fourniture de savants aux expédi-

tions les plus variées. Le frère supérieur, Imin Sauda, occupe une place importante au conseil de la cité. Diplomate habile, érudit brillant, spécialiste de la casuistique byzantine, il est très écouté par ses pairs.

LA HANSE DU ABS. La hanse du Abs est une compagnie mercenaire spécialisée dans le génie civil et militaire et la logistique. Il est rare qu'un commanditaire ne fasse pas appel à elle pour régler les détails d'une expédition. En plus des services d'audit qu'elle assure, la hanse fournit aussi des techniciens, des architectes, des ingénieurs, des géomètres. L'ingénieur Marsan est le chef de la hanse à Merkhos. Sa contribution au conseil de la ville est essentiellement technique : la cité a en effet engagé la hanse pour s'occuper de tous ses problèmes matériels – voirie, salubrité, entretien des parcs et jardins, des murs, etc..



JOUER DANS MERKHOS

Vous aurez besoin du livre du jeu d'aventure dans le monde de Troy pour jouer dans le monde de Merkhos. Dedans, vous trouverez tout ce qui est nécessaire pour créer des personnages et les animer. Quelques points diffèrent toutefois que nous allons reprendre ici : les atouts changent parfois par rapport à la version originale – notamment les atouts d'origine – ainsi que quelques compétences. La magie des guides-dragon est un peu particulière mais reste proche de l'originale. Pour le reste, vous pourriez vous reporter en tous points au livre de Lanfeust.

RÈGLES ADDITIONNELLES

TAILLE

Comme à l'armée, il n'existe que trois tailles dans l'univers de Merkhos : Normal, Grand, Énorme. Normal concerne la très grande majorité des personnages. Grand est la taille de quelques créatures, comme les dragons kesy. Énorme est la taille des grandes, très grandes créatures. Un personnage grand doit enlever deux points à sa défense mais ajoute 1d6 à tous ses dommages, à mains-nues ou avec une arme... Les créatures énormes enlèvent quatre points à leur défense mais ajoutent 2d6 à tous leurs dommages.

LES ATOUTS

ATOUTS D'ORIGINES

BON SENS BARBARE. On a beau dire que les barbares sont de pauvres ploucs, illettrés et crottés, on a beau raconter toutes sortes de blagues sur leur compte, on ne peut pas leur enlever une chose : ils ont les pieds sur terre, voire carrément enfoncés dans la boue. A tel point qu'ils sont plus difficiles à rouler dans la farine que la moyenne des habitants de Merkhos. Si vous avez cet atout, le conteur ne peut jamais faire de tentatives de Krässe quand un de ses seconds rôles essaie de vous embobiner ou de vous mentir. Votre bon sens s'étend également aux effets magiques qui essaieraient de vous faire prendre des vessies pour des lanternes, des sirènes pour de jolies filles, ou plus généralement affecter votre esprit. Vous bénéficiez d'un bonus de sauvegarde de +4 aux jets de sauvegarde contre de tels pouvoirs. *Condition : être originaire d'une culture barbare et en suivre les codes.*

BRASSEUR DE BROUET. Si l'essence de la magie est définitivement draconique, des petits malins se sont avisés qu'elle baignait toute chose en ce monde ; que toute chose, préalablement trempée dans la magie, avait des bouts de pouvoirs qui s'y accrochaient ; et que, quand on mélange toute chose avec un autre truc dans une marmite et qu'on laisse bouillir assez longtemps en touillant de temps en temps, la magie semblait se révéler. Les brasseurs de brouets ont appris à créer des potions, des onguents et autres concoctions peu

ragoûtantes mais néanmoins efficaces. Au départ, vous connaissez trois recettes. *Conditions : Métier (alchimiste) +5. Vous ne pouvez prendre les atouts Chouchou d'un dieu et Guide-dragon.*

CHOUCHOU D'UN DIEU. Dans les douze cadrans, on n'a pas toujours des pouvoirs magiques, mais on a des idées. Et ces idées prennent la forme d'êtres magiques qui veillent sur les destinées des mortels : les dieux. Certains sont bénis entre tous et bénéficient de la protection discrète d'une de ces divinités, qui les guide et les tire parfois d'embarras. Choisissez avec le conteur quel est le dieu qui convient le mieux à votre concept de héros. *Condition : Vous ne pouvez prendre les atouts Brasseur de brouet et Guide-dragon.*

FORGERON DE SEPPÄ. Vous êtes grand, costaud et tout rouge. Vous êtes originaire des Forge de Seppä, là où il fait très chaud et où les femmes se baignent dans des lacs de lave. Ça vous apporte pas mal d'avantages. *Caractéristiques :* Enlevez un point à votre Dextérité et ajoutez un point à votre Charisme et à votre Constitution. *Insensible au feu :* les chaleurs les plus extrêmes et même le vrai feu ne vous font rien. La tradition est même de se débarrasser des parasites en se faisant rôtir quelques heures.

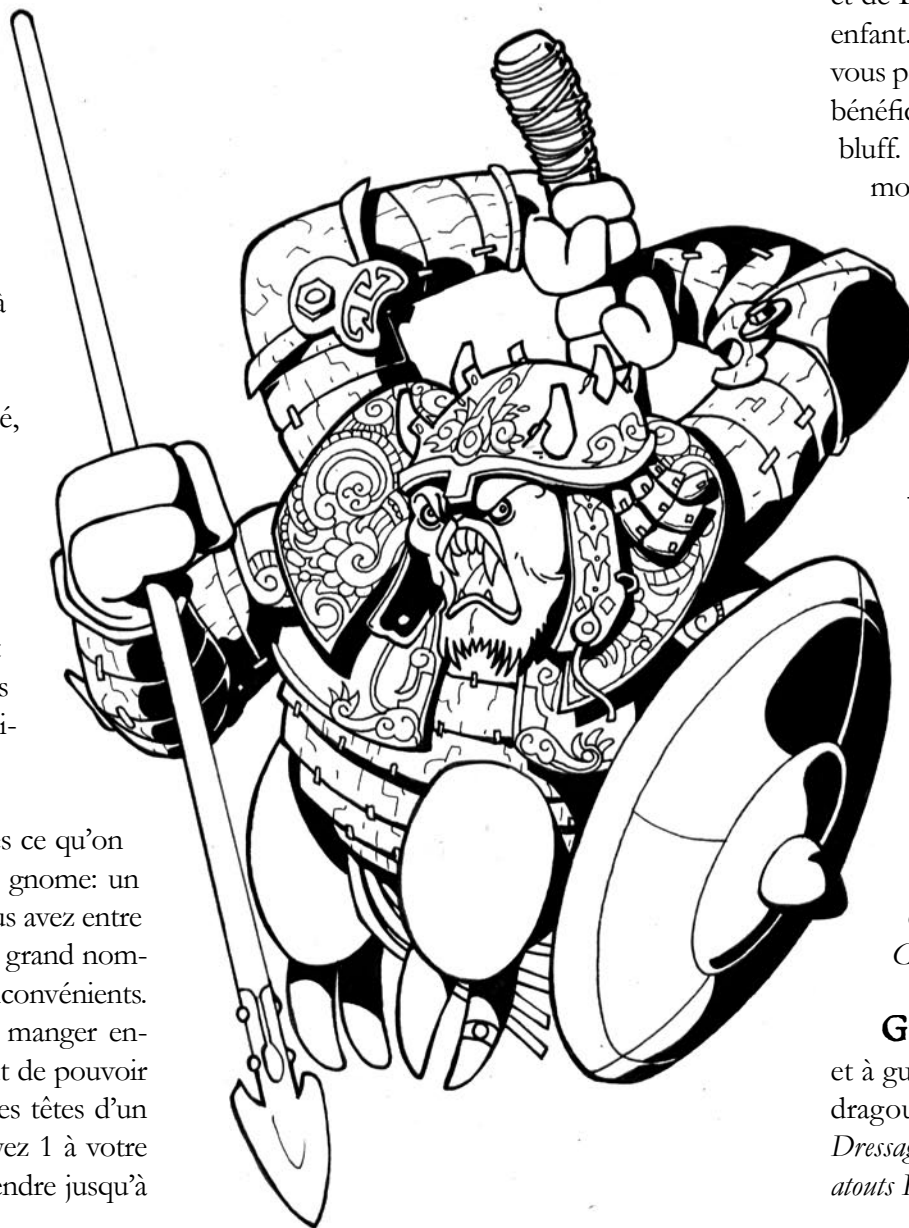
FORTUNÉ. Que vous soyez le pupille d'une riche famille ou un membre influent d'une guilde marchande, vous n'avez aucun mal à rassembler des fonds. On ne prête qu'aux riches, c'est bien connu. Au début de chaque nouvelle

LE MERCENAIRE DE TALENT CACHE UNE VRAIE FÉROCITÉ
SOUS DES AIRS BONNASSES ET DES PROPOS VAGUEMENT
CYNIQUES...

aventure – et si vous êtes à Merkhos – vous pouvez disposer d’une somme de dragons d’argent égale à 100 fois votre niveau en monnaie ou en équipement. Ce qui n’est pas dépensé à la fin de l’aventure est perdu. Si vous décidez un jour d’acheter un bien de valeur, comme une maison par exemple, le conteur peut décider que vos bienfaiteurs sont prêts à en payer une partie (de 10 à 25% de la somme totale.)

RAAKA. Vous êtes petit, tout ridé, taciturne, borné et grand buveur. Il y a pas mal davantage à être un Raaka originaire des terribles mines empoisonnées de Sarbaz. Vous êtes plus difficile à toucher en combat. Votre Défense reçoit un bonus permanent de +2. Ensuite vous gagnez un bonus de Sauvegarde contre les effets du poison et de l’alcool de +4.

GNOME DE MERKHOS. Vous êtes ce qu’on appelle dans le monde de Merkhos un gnome: un morveux, un chiard, un gosse quoi ! Vous avez entre 6 et 10 ans. Être un gnome présente un grand nombre d’avantages mais aussi quelques inconvénients. Vous êtes encore petit et vous devrez manger encore quelques hectolitres de soupe avant de pouvoir enfoncer les portes à coup de pied et les têtes d’un coup de hache. *Caractéristiques* : Soustrayez 1 à votre bonus de Force (cela peut le faire descendre jusqu’à



–1). En revanche, vous êtes bien plus mignon et agile qu’un adulte : ajoutez 1 à vos bonus de Charisme et de Dextérité. *Gueule d’ange* : on ne méfie pas d’un enfant. Votre sourire charmeur et vos yeux innocents vous permettent souvent de vous tirer d’affaire. Vous bénéficierez d’un bonus de +4 à tous vos jets de bluff. *Où sont tes parents ?* Même dans les endroits les moins policés de Merkhos, comme les Ruelles ou le Souk, on ne s’attend pas à voir un enfant se promener seul. Vous devrez souvent être accompagné d’un adulte, par exemple pour prendre une chambre dans une auberge ou pour acheter de l’équipement... Et même tenu en lais... euh, accompagné, certains lieux vous seront toujours interdits – notamment au cœur des Thermes. *Conditions* : Vous ne pouvez pas prendre les atouts *Armes et armures de brutasse*, *Lancer de gens*, *Brasseur de brouet* ou *Mercenaire*.

GRIS-GRIS QUI MARCHENT. Vous êtes l’heureux possesseur de gris-gris qui protègent vraiment contre les pouvoirs magiques, sans doute légués de père en fils dans la famille. Tant que vous les portez sur vous, vous recevez un bonus de +4 à vos jets de sauvegarde contre les pouvoirs magiques. *Condition* : Long-bras uniquement.

GUIDE-DRAGON. Vous avez appris à dresser et à guider les dragounets. Vous possédez un petit dragounet de la couleur de votre choix. *Condition* : Dressage : un degré minimum. Vous ne pouvez pas prendre les atouts *Brasseur de brouet* et *Chouchou d’un dieu*.

LONG-BRAS. Vous êtes grand et plein de poils, habitué à vous déplacer dans les immenses arbres des forêts de Puu. *Grand* : vous avez tous les avantages des grands. *Caractéristiques* : Ajoutez deux à votre bonus de dextérité et retirez un à vos bonus de Sagesse et de Charisme. *Agilité des grands singes* : vous êtes particulièrement habile pour grimper sur tout ce qui se laisse grimper. Vous avez un bonus de +4 en escalade. *Cuir épais* : Vous bénéficiez d'une armure naturelle de +3. Cette protection n'est pas cumulable avec les armures que vous portez. *Armes de brutasse* : Vous n'avez pas besoin de prendre l'atout Armes et armures de brutasse pour manier les armes de brutasse. Les armes de professionnels et toutes les armures vous sont par contre étrangères si vous ne prenez pas les atouts correspondants. *Peur du feu* : Vous avez terriblement peur du feu, y compris de simples torches. Si vous vous trouvez en sa présence, vous devez faire un jet de Sauvegarde contre une difficulté 10 à 30 ou fuir le plus vite possible. *Condition* : *Vous ne pouvez pas être Chouchou d'un dieu ou Guide-dragon.*

KRANGLE. Grosse chose ronde à quatre bras épais, vous êtes terriblement puissant. *Caractéristiques* : Ajoutez deux points à votre bonus de Force et enlevez un point à vos bonus d'Intelligence et de Sagesse. *Combat à deux armes* : Vous gagnez automatiquement cet atout. Par ailleurs, vous pourrez prendre un atout particulier (Combat Krangle) qui vous permet de vous battre avec quatre armes avec des malus de -4 et -6.

MERCENAIRE DE MERKHOS. Votre regard de braise, votre manière de redresser les épaules et de toiser le monde, votre capacité à sortir les pires insanités en l'espace de quelques secondes avant d'éclater de rire : il n'y a pas de doute, vous êtes un mercenaire de Merkhos. Vous êtes né et avez été élevé au sein des compagnies mercenaires de la cité. Cet atout vous apporte plusieurs avantages. *Armes, armures et tout le saint-frusquin* : même si vous n'avez pas d'entraînement, vous vous devez de posséder un équipement complet et en bonne état. Vous avez donc une ou plusieurs armes de professionnel, une bonne armure de professionnel et un paquetage complet et forcément lourd. *Aristocratie mercenaire* : Vous êtes l'enfant de mercenaires très connus. Il est normal qu'une partie de la légende qui entoure vos parents rejaillisse sur vous. Pour cela, vous êtes reconnu partout et respecté aussi. Jamais on ne se permettra de vous rudoyer ou de vous provoquer sans de bonnes raisons. Malheureusement, on attend aussi beaucoup de vous et décevoir vos parents serait la dernière chose que vous voudriez faire. *Code de l'honneur* : Vous vous devez de respecter le code de l'honneur mercenaire. La loyauté passe par dessus tout le reste : d'abord loyauté à votre chef de compagnie, ensuite loyauté envers vos compagnons, enfin loyauté envers vos employeurs.

PÖLSAR. Vous êtes immense, plein de dents, de griffes et de cornes, de cheveux gras tressés en dreads et de têtes de morts, de dragons et de chats tatoués sur le corps. Vous êtes un Pölsar des collines de Kobasica. Cela vous apporte quelques

avantages. *Grand* : vous avez tous les avantages des grands. *Caractéristiques* : votre style vous donne un air vraiment terrible. Vous gagnez deux points à votre bonus de charisme. *Immortel* : vous n'êtes pas réellement immortel, mais disons que même la mort a parfois peur de vous. Si vous êtes tué, faites un test de Sauvegarde contre 15. En cas de réussite, vous perdez un point de bonus dans une caractéristique et vous êtes à zéro points de vie.

RÉFRACTAIRE À LA MAGIE. Vous êtes l'un des très rares habitants de Merkhos qui êtes allergique aux dragons. Vous n'appréciez pas leur présence qui vous fait éternuer. Mais en même temps, vous bénéficiez d'un bonus de +4 à tous les jets de sauvegarde pour résister à un effet magique, quel qu'il soit. *Conditions* : *Vous ne pouvez choisir aucun atout lié à la magie ou aux dieux.*

SISILISKO. Vous êtes une salamandre toute noire avec des tâches jaunes, avec une crête de cornes acérées et un joli regard vénéneux. Vous venez des marais de Langaw. Cela a quelques avantages. *Respiration aquatique* : vous pouvez respirer sans aucun souci dans et hors de l'eau. Cela ne vous immunise toutefois pas contre les environnements toxiques. *Rapide* : Vous êtes vif, très vif. Il est difficile de vous toucher en combat. Vous gagnez un bonus permanent de +2 en Défense.

VENU DE LOIN. Vous connaissez votre région d'origine comme votre poche. Choisissez une région à l'intérieur de l'un des cadrans. Vous recevez un bonus de +4 à tous les jets de renseignements,

Connaissances, Diplomatie et Survie concernant cette région. *Condition : Vous devez avoir vécu pendant plusieurs années dans la région que vous choisissez.*

LA MAGIE DES GUIDES-DRAGON

Les guides-dragon ont la capacité extraordinaire de pouvoir approcher, dresser et contrôler les dragounets et de pouvoir utiliser leur magie.

Chaque dragounet possède 1d3 pouvoirs magiques innés et réveillés. Il est parfois possible, par le dressage, de révéler chez eux d'autres capacités. Les capacités magiques dépendent directement de la couleur des dragounets, les multicolores étant plus rares et plus recherchés, bien entendus. Les guides-dragons tissent des contacts très étroits avec leurs dragounets et n'en changent pas à la légère. Leur mort est une tragédie en soi. Les liens empathiques qui unissent les dragounets à leur maîtres sont aussi exceptionnels et expliquent en partie leur loyauté et leur amour.

Un guide-dragon peut entraîner un dragounet par rang de la compétence Dressage. Le premier dragounet possède 3 capacités dépendantes de sa couleur. Chaque rang supplémentaire de métier permet de révéler un pouvoir supplémentaire chez le dragounet mais aussi de dresser un autre animal – jusqu'à pouvoir constituer des meutes aux pouvoirs étendus. Plutôt que d'apprendre une capacité, le guide-dragon peut aussi choisir d'améliorer ses relations avec son animal : un rang permet ainsi de lui donner 1d6 points de vie supplémentaires

ou d'obtenir l'une des capacités suivantes : Yeux de l'animal (le guide-dragon peut voir au travers des yeux du dragounet) ; Localisation (en cas de séparation, le guide-dragon sait toujours où est son animal) ; Partage vital (le guide-dragon et le dragounet peuvent échanger des pertes de points de vie ou des blessures). D'autres pouvoirs existent évidemment mais sont souvent le résultat d'une complicité particulière entre les animaux et leur maître.

Les règles d'utilisation des pouvoirs magiques sont les mêmes que dans le jeu d'aventure Lanfeust. C'est toujours le personnage qui perd les points d'énergie. Néanmoins, il gagne un point d'énergie supplémentaire par dragounet personnel qui est à portée de vue. Les effets, portées, pertes, dégâts, etc. des capacités magiques sont les mêmes que dans le livre. Les pouvoirs sont classés en trois catégories (communs, mineurs, majeurs) avec les mêmes restrictions.

Les couleurs des dragounets et leurs pouvoirs sont les suivants :

AMARANTE. Le dragon peut donner des atouts ou des bonus temporaires à des personnes ou à des objets.

AMÉTHYSTE. Le dragon peut déplacer ou invoquer choses et gens. Il aime voyager.

CENDRE. Le dragon peut jongler avec les énergies négatives de la mort et de la douleur.

CÉRULÉEN. Le dragon peut jongler avec les énergies positives de la vie et des soins.

OLIVE. Le dragon peut manipuler son environnement naturel ou mieux le comprendre.

OPALESSENT. Le dragon est un protecteur qui peut créer des alarmes, des boucliers, des zones d'interdiction...

SAFRAN. Le dragon peut créer de la matière ou de l'énergie.



« QUI APPRENDRA AUX DRAGONNETS À RESPECTER LES CANIVEAUX SI CE N'EST LEURS MAÎTRES ! LES TROTTOIRS DE LA CITÉ SONT PRESQUE IMPRATICABLES DÉSORMAIS !!! »

LA CAMPAGNE

Voici le synopsis très rapide de la campagne proposée dans Merkhos.

Les personnages sont des mercenaires fauchés de Merkhos. Débutants, pas encore insérés (on ne peut joindre une compagnie prestigieuse avant le niveau 5), les personnages vont devoir vivoter de petits boulots et de missions décousues.

Les personnages ne se connaissant pas, ils vont être engagés séparément par un employeur. Ce dernier – satisfait de leurs services (il faut l'espérer) – les engagera de nouveau ensemble à plusieurs reprises : en fait, jusqu'à ce que les personnages s'identifient comme un groupe uni habitué à travailler ensemble et qu'ils trouvent logique de faire appels aux autres en cas de difficulté.

Petit à petit, les personnages pourront aussi se retrouver mêlés à quelques histoires mineures de la vie de la cité. En effet, l'intérêt de la campagne est bien entendu de les envoyer en aventure, mais aussi de gérer leur vie quotidienne entre deux engagements – tavernes, relations avec des femmes ou des hommes, galères du logement et de l'équipement (les règles de bris et de réparation seront à prendre en compte !)

L'important est de poser l'ambiance, de confronter les personnages aux décisions du conseil de la cité, aux différentes forces en présences et aux milles ressources de la cité mercenaire. Quand le

conteur estimera que le moment est venu, il pourra impliquer les personnages dans l'Histoire...

PELURE D'OIGNON

Les personnages auront à découvrir un complot sordide dont l'objectif est la mort de Dame Vaïva Sarky et la destruction de la cité. Comme vous pouvez le constater, ce n'est pas de la campagne pour hobbits ! On parle de choses sérieuses, ici !

Comme rien ne sera évident et qu'ils ne seront pas idéalement placés pour intervenir, il faudra aussi que les personnages fassent preuve de subtilité et d'une bonne dose d'audace diplomatique.

LE PLAN DU GRAND MÉCHANT

Le grand méchant s'appelle Masama le sombre (ou le ténébreux selon les traductions.) Il hait la Dame pour une raison sans importance (mais pas ridicule pour autant) et a conçu un plan infaillible pour parvenir à la détruire. Il va jouer sur les oppositions entre les membres du conseil de la cité et sur la capacité des mercenaires à se satisfaire du chaos et à l'entretenir.

Son premier geste a été de tuer le père de la famille Txori puis de faire disparaître sa fille aînée. Il a aussi placé un de ses hommes à la tête de la famille déliquescence. Ceci fait, la famille Txori ne peut plus jouer les médiateurs entre les Nicomède et les Strellia. Petit à petit, grâce à quelques ap-

pariteurs qui interviendront dans les différents quartiers, Masama compte organiser des provocations réciproques qui conduiront à une escalade de la violence et des coups tordus (en ville mais aussi dans les douze cadrans.) En même temps, il va faire assassiner le chef des Oupatih par un tout jeune Ankhi-kok téléguidé par une femme vénéneuse des Thermes. Forcément, la situation va dégénérer rapidement. Le successeur du chef est encore plus violent et implacable que celui-ci et va ordonner un véritable nettoyage par le vide. Les assassins trouvant refuge dans les greniers, le dernier clan va se retrouver impliqué.

Avec toutes ces histoires internes (et discrètes car la Dame ne doit pas avoir de raison de réagir et de sévir – point très important de la situation en ville), la situation des mercenaires à l'extérieur va se retrouver affaiblie. Moins de personnes pour accomplir les missions, des prix qui flambent – les commanditaires vont commencer à aller chercher ailleurs.

L'objectif final est que la situation dégénère jusqu'à ce que la ville explose sous des émeutes et des affrontements que même les hommes-pierres et la dame ne pourront contenir. À ce moment-là, des hommes infiltrés dans la compagnie des Gypaètes noirs tenteront d'aller tuer tous les aveugles qui bercent le dragon Punainen tandis que Masama ira détruire la source de la puissance de la Dame.

Toutes ces actions doivent être progressives, se posant par touches mêlant aventures en extérieurs et intrigues urbaines.

LA DAME

La dame est une puissance (niveau 20+ au moins !) mais une puissance affaiblie qui n'est plus que l'ombre de ce qu'elle fut. La Dame est très âgée, à tel point qu'on pourrait la croire immortelle. Elle contrôle la ville depuis son origine ou presque grâce à un secret qui la mine.

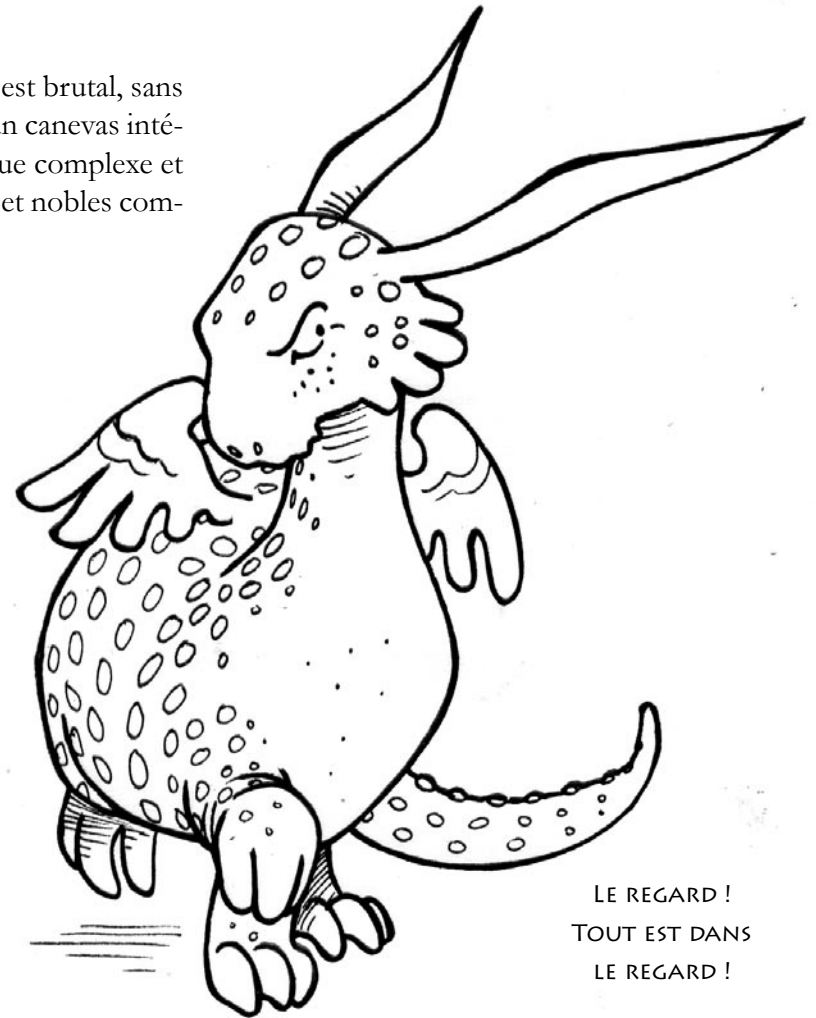
Guide-dragon de grand talent, elle avait vécu presque toute sa vie avec un dragounet exceptionnel qui était devenu la moitié d'elle-même. Il tomba extrêmement malade et allait mourir quand la Dame le sacrifia et le transforma en un artefact d'une puissance insoupçonnée : c'est cet objet qui crée et contrôle les hommes-pierres de la Dame et lui donne le contrôle de la cité. Sans lui, la Dame reste un adversaire redoutable mais que l'on peut affronter si on y met les moyens.

ET LES PERSONNAGES LÀ-DEDANS ?

Les personnages entreront en scène dans cette histoire quand ils apprendront quelques renseignements sur une mercenaire prisonnière. En enquêtant – au moins par solidarité – ils pourront remonter doucement jusqu'à l'ainée des Txori. Ce sera une quête difficile, longue et mortelle. La jeune femme aura perdu la mémoire, sera mutilée... Il faudra la soigner puis l'aider à reconquérir sa place

– y compris en redorant le blason de la compagnie en effectuant quelques missions délicates. À partir de là, les personnages seront dans la place pour tenter de comprendre ce qui se passe et agir contre Masama pour sauver la ville.

Bien entendu, ce court synopsis est brutal, sans beaucoup d'idées – mais il fournit un canevas intéressant permettant de mêler politique complexe et quêtes héroïques, intrigues abjectes et nobles comportements... Enfin, espérons-le !



LE REGARD !
TOUT EST DANS
LE REGARD !

