

Sans titre

Pour le prochain supplément *Paths of the Behemoth*, j'ai contribué à une galerie de récupérateurs et de mystiques excentriques qui suivent la trace des béhémots. J'ai un faible pour les marginaux qui trouvent une niche et s'y accrochent jusqu'à devenir de véritables ermites magiques ou mutants — et l'univers de l'Empire Draconique regorge justement de ces niches mystiques. Ces personnages étranges peuvent être des distractions agaçantes ou des moyens utiles d'introduire des éléments d'intrigue, mais ils sont toujours amusants à faire jouer pour le MJ.

Les Danseurs de Donjons : cette secte pense que chacun possède un Donjon Vivant qui lui est propre, et que si l'on parvient à pénétrer dans le donjon qui nous est destiné, on devient un dieu. (Ils sont probablement liés au Culte du Dévoreur, qui vit dans les entrailles du Voleur de Pierre, mais leur théologie s'est embrouillée au fil des siècles.) Certains Danseurs se parent à l'image du donjon qu'ils souhaitent attirer et exécutent des danses élaborées et très percussives pour tenter de faire surgir leur donjon à la surface. D'autres mendient, empruntent ou volent un passage vers l'île mouvante d'Omen, espérant y atteindre la transcendance parmi les innombrables donjons qui y apparaissent. Ils sont une bonne source d'indices ou de rumeurs sur les donjons vivants, mais deviennent vite paranoïaques s'ils soupçonnent que quelqu'un essaie de leur ravir l'accès à la divinité...

Les Ermites Volants : ils croient que l'illumination ne peut être atteinte qu'en rejoignant l'Overmonde (tout y serait meilleur), et tentent donc de s'accrocher à des royaumes volants. Lorsqu'ils trouvent un rocher flottant, ils cherchent ensuite à alléger sa charge pour qu'il gagne encore en altitude. Si vous croisez un illuminé nu et famélique sur un bloc en lévitation, occupé à se détacher de tous ses biens terrestres pour gagner quelques mètres de plus, vous savez à qui vous avez affaire.

Les Gladiomanciens d'Axis : ces prophètes aux mains ensanglantées estiment que le destin se manifeste à travers les victoires et défaites des gladiateurs dans les arènes d'Axis. Si Johan Pied-de-Pierre gagne, les nains seront en pleine ascension. Si c'est Hargrek Brise-Nains... ce sera moins bon pour ce nain-là, et pour les nains en général. Les gladiomanciens lisent l'avenir dans les éclaboussures de sang, les épées ébréchées et, bien sûr, les entrailles.

Cueilleurs de Champignons du Bois Sinistre : ce bois a longtemps servi de dépotoir aux expériences alchimiques et aux déchets magiques des Archimages successifs. Toute cette magie en décomposition a favorisé la pousse de champignons et truffes aux propriétés... singulières. Ces cueilleurs téméraires s'aventurent dans la forêt difforme à la recherche de champignons luisants et d'autres excroissances étranges ; certains d'entre eux le sont tout autant.

Surfeurs de Faille Infernale : ces énergumènes apparaissent comme des présages sombres là où une Faille Infernale pourrait bientôt surgir. Juste avant l'ouverture d'une telle faille, une puissante montée d'énergie magique se manifeste... du moins, en théorie. En pratique, on a bien plus de chances de tomber dans la faille et de finir dévoré par des démons.

Les Surfeurs de Faille Infernale n'ont manifestement pas lu mes notes.

Quand une faille tarde à apparaître, ils « stimulent » la réalité à coups de rituels arcanes ou d'abominations volontairement blasphématoires — ou les deux. Des gens fort désagréables... mais aussi désagréables que le trou.

Flagellants du Croisé : guère mieux, ces zélotes ont poussé à l'extrême l'idée que le Croisé est le poing de fer des dieux obscurs, destiné à écraser les démons. Ils croient qu'il va aussi anéantir tous les autres Icônes, renverser les Cieux, abattre l'Empereur et les dieux — et qu'alors, d'une façon ou d'une autre, tout ira mieux. Pour hâter ce destin, ils : (a) recrutent pour la Croisade ; (b) vénèrent les dieux obscurs ; (c) invoquent des démons en plein cœur de l'Empire pour attirer le Croisé.

Les Monnayeurs de Glitterhaegen : si vous vous promenez à Glitterhaegen, vous croiserez peut-être ces individus étranges aux yeux remplis de pièces d'or. Les rumeurs les entourent : sont-ils des voyants capables de voir à travers les pièces ? Est-ce une punition pour fausse monnaie ? Pour avoir trahi les secrets de la guilde ? Ou bien sont-ils volontairement aveugles afin de mieux se repérer dans le labyrinthe caché des coffres de la banque ?

Seigneurs Exilés de Nomad : la ville de Nomad, faite de tentes et d'abris mobiles, se déplace pour éviter d'être écrasée par le passage des Béhémoths. Les Seigneurs Exilés sont des ermites vivant sous tente, chacun affirmant être un ancien dirigeant de la cité. Grâce à une magie étrange, leur pouvoir subsiste : tant qu'ils restent sous leur tente, ils règnent en maîtres — capables de commander les éléments, d'invoquer ou bannir les esprits, et de parler d'une voix qui impose l'obéissance. Mais uniquement sous leur pauvre abri de toile.

Anachorètes du Vieux-Mur : la magie du Vieux-Mur est ancienne et... très « murale ». Cette fortification antique se régénère pierre par pierre, brique par brique, quelles que soient les destructions subies. Certains individus — encore ces étranges petits types — s'y emmurent volontairement pour tenter de capter cette magie, avant que leur cellule ne soit totalement isolée du monde extérieur. Peut-être qu'en leur passant un peu de nourriture par une étroite ouverture, ils consentiront à user de leur magie pour vous.

Conspirationnistes de l'Orc-Seigneur : cette secte récente croit connaître la véritable histoire de l'Orc-Seigneur. Vous faites confiance aux crieurs publics, vous ? Non, il faut faire ses propres recherches, découvrir ce qui se trame vraiment. Ces théoriciens du complot voient des trahisons partout — ce qui les rend, ironiquement, faciles à manipuler par les diables.

Gens Parfaitement Normaux : ce sont des individus tout à fait ordinaires, qui veulent juste vous rassurer sur le fait que l'Empire Draconique n'a *pas* été infiltré par des doubles métamorphes, et que tout va bien, entre humains ou demi-humains parfaitement normaux, comme nous tous.

Réminiscents des Âges Passés : certains regrettent la splendeur et les merveilles des Âges précédents, et s'efforcent d'en raviver la magie et la beauté. Il leur arrive même de puiser une énergie magique dans les fragments d'histoire — fantômes aux affaires inachevées, prophéties oubliées, bribes de futurs qui ne seront jamais. Magie gratuite, direz-vous ? Peut-être. Mais s'ils cessent de jouer leur rôle un instant, cette magie peut se retourner contre eux. Mieux vaut continuer à prétendre que nous sommes toujours au 8e Âge...

Triskaidekistes : ces pèlerins-philosophes sillonnent l'Empire Draconique en affirmant que le chiffre sacré est treize, et que tout doit être organisé par groupes de treize. Ils se déplacent donc toujours en bande, aisément reconnaissables à leurs faux doigts ou orteils. Certains font même preuve d'un zèle redoutable, infiltrant des institutions comme la bibliothèque d'Horizon ou le scriptorium des Tours Pelgrane, juste pour compléter un groupe de treize.