

# L'héraldique

## Le langage des blasons

"Nul ne connaissait l'identité de ce chevalier qui joutait de si belle façon depuis le début du tournoi... Les hérauts, déconcertés, cherchaient à se remémorer qui pouvait bien porter de gueules à l'ours d'or armé de sable, et durent finalement avouer leur incompétence au roi Arthur. Cela ne pouvait être sire Lancelot, qui pour une fois portait ses armes, d'argent à trois bandes de gueules. Gauvain, excédé par les prouesses de l'inconnu, décida alors de le défier pour l'obliger à révéler son nom. La foule de Camelot acclama le champion du roi quand il avança dans la lice, armé de son écu de pourpre à l'aigle bicéphale d'or becquée et membrée d'azur..."

L'art et le langage héraldiques semblent toujours ésotériques, mais sont en fait très simples quand les principes essentiels ont été appris. Les quelques explications et suggestions suivantes vous aideront, je l'espère, à composer de magnifiques blasons que vos personnages porteront fièrement au cours de leurs aventures. Un chevalier de la Table Ronde, un paladin d'heroic fantasy mais aussi un marquis de la cour du roi Louis XIII se doivent de connaître les armes de leur famille. Elles sont presque aussi importantes que le titre de noblesse ! Les personnages non-joueurs seront d'autant plus "haut en couleurs" si vous les dotez d'un blason. Le fameux chevalier noir de nombreuses légendes portant de sable plain ne me contredira pas...

### Comment composer son blason

L'héraldique, ou science des blasons, est née sur les champs de bataille du Moyen-Age. Dans un combat, il est vital de pouvoir distinguer ses amis de ses ennemis... et les uniformes n'existaient pas encore. Le chevalier dont le visage est caché par le heaume pouvait ainsi être identifié grâce à la décoration de son écu. Cet emblème distinctif devait rester simple et frappant afin d'être immédiatement reconnu de loin. Quelques couleurs et figures nettes furent alors choisies, ainsi que la manière de les associer. Ces contraintes, définies pour conserver une bonne lisibilité des armes, respectent aussi les règles de l'esthétique, et permettent de créer les blasons les plus beaux. Un détail de langage : les mots *armes*, *armoiries* et *blason* sont synonymes, mais le premier terme reste le plus correct.

Les teintes ou *émaux* utilisés en héraldique sont peu nombreux, et ne sont jamais

ombrés, nuancés ou mélangés. L'or (doré ou jaune) et l'argent (argenté ou blanc) constituent les *métaux*. L'azur (bleu), le gueules (rouge), le sable (noir), le sinople (vert), le pourpre (violacé) et très rarement la carnation (couleur chair), l'orangé et le tenné (brun) constituent les *couleurs*. La règle fondamentale impose qu'il ne faut pas mettre "métal sur métal" ni "couleur sur couleur". Ainsi, il est impossible de placer côte à côte l'azur et le gueules, ou l'or et l'argent. Une exception est autorisée pour de toutes petites pièces, comme la langue ou les griffes d'un animal, ou si le blason est constitué de trois teintes. Si cette règle est transgressée, on parle de *fausses armes* ou *d'armes à enquerre*. S'ajoutent deux *fouurrures*, l'hermine et le vair, et leurs variantes. Elles sont dites amphibies et peuvent s'associer avec les couleurs ou les métaux, et même entre elles.



hermine

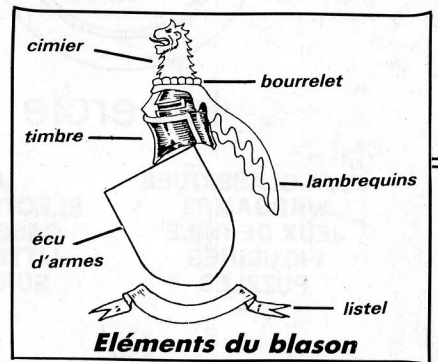


vair

Les armes les plus simples sont toujours considérées comme les plus belles car ce sont les plus anciennes, mais aussi les plus nettes à l'oeil et se reconnaissant de loin.

Les armes sont représentées sur un écu, portant un certain nombre d'ornements extérieurs. Les *lambrequins* et le *bourrelet* (le couvre-nuque de tissu et sa fixation), sont peints du métal fondamental et de la couleur principale du blason. Le bourrelet est remplacé par une couronne d'or dans les armoiries d'un roi. Le heaume surmontant l'écu est appelé *timbre*, et peut prendre diverses formes. Un *listel* portant la devise du chevalier est finalement placé sous l'écu.

Le cimier et la devise sont choisis sans aucune contrainte, si ce n'est celle du bon goût et de la beauté. Toute votre fantaisie peut s'exprimer librement...



Éléments du blason

Les dames doivent porter leurs armes sur un simple écu en losange ou de forme ovale, sans timbre, ni cimier ni lambrequins. Même Jeanne d'Arc, qui gagna sa bannière, ne porta pas l'écu de bataille. Il est impossible de donner dans le cadre de cet article toutes les façons de composer un blason, de citer in extenso les animaux, partitions et symboles utilisés en héraldique. Il faudrait un livre entier pour épuiser ce sujet passionnant. Les joueurs de Légendes de la Table Ronde trouveront dans le livret de civilisation des planches décrivant les différentes partitions et principaux pièces et meubles du blason. Si vous souhaitez approfondir ce domaine, il existe de très beaux ouvrages sur l'héraldique, mais le livret *Le Blason* de la collection Que sais-je ? (Presses universitaires de France) vous livrera pour un prix modeste la majeure partie des secrets de cet art.

### Comment choisir son blason

Quand vous saisissez votre crayon pour dessiner les armes de votre personnage se pose souvent un problème crucial : que choisir comme emblème ?

Le blason d'un personnage peut avoir plusieurs origines. Chacune porte un nom particulier qui l'explique, et vous servira de source d'inspiration. De plus les *brisures* (variantes) permettent de reconnaître les différents membres d'une famille, qui n'ont pas le droit de porter des armes identiques. Ce système de variation vous sera très utile si vous jouez des personnages d'une même famille, et surtout pour les personnages non-joueurs les plus importants de votre monde imaginaire.

N'oubliez pas qu'il n'est pas nécessaire d'avoir du "sang bleu" pour posséder un blason. Les bourgeois, les corporations



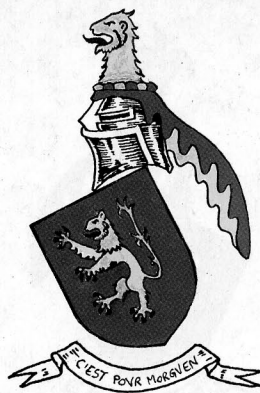
### Léodegan

- De sable au léopard d'or, armé et lampassé de gueules.
  - Une tête de léopard d'or, lampassé de gueules.
- ASSES TOST



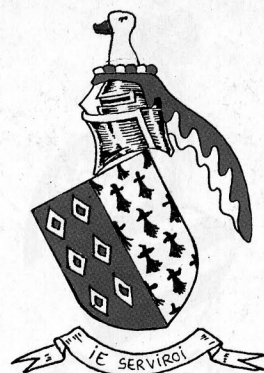
### Gringalas le Fort

- De sable à la licorne d'argent encornée d'azur.
  - Une tête de licorne d'argent.
- DV TOVT SAVVAIGE



### Yvain, le Chevalier au Lion

- D'azur au lion d'or, armé et lampassé de gueules.
  - Une tête d'or, lampassée de gueules.
- C'EST POVR MORGVEN



### Aliblel

- Parti, au premier d'azur à six macles d'argent, au second d'hermine plain.
  - Une tête d'autruche d'argent, becquée de gueules.
- IE SERVIROI

de métier du Moyen-Age, et même certaines villes ont eux aussi leurs armes...

– **Les armes parlantes** (terme français) **ou chantantes** (terme anglais) sont choisies pour exprimer le nom de celui qui les porte. Ainsi, le Chevalier Synados des Sept Fontaines porte d'azur semé de gouttes d'argent, et son cimier est une fontaine. Quelquefois, il s'agit même d'un rébus...les Montfaucon ont pour blason un faucon sur un mont. Il arrive même que l'effet contraire se produise et que le nom dérive du blason !

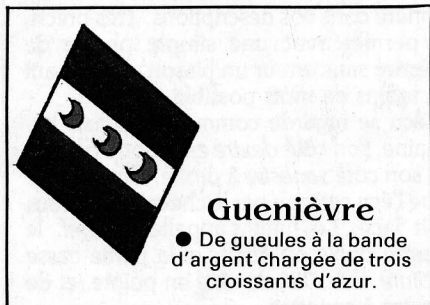
– **Les armes allusives** font référence à un exploit ou à un fait d'armes extraordinaire du possesseur du blason. Ainsi, Yvain porte d'azur au lion d'or armé et lampassé de gueules, en souvenir du lion qu'il sauva d'un serpent monstrueux et qui devint son ami. De même, les armes de Lancelot, d'argent à trois bandes de gueules, rappellent l'écu merveilleux qui lui donna la force de trois hommes quand il conquit la Douloureuse Garde. Si vous inventez les armes de votre personnage au moment de sa création, il vous faudra imaginer les exploits de son père. Par contre, s'il reçoit des armoiries après avoir vécu quelques aventures, vous pourrez les inventer pour rappeler un exploit qu'il aura accompli. Ainsi, il vaut mieux quelquefois attendre un peu pour composer un blason qui définira parfaitement un personnage.

– **Les armes de dévotion** rappellent un saint, un pèlerinage ou un aspect divin, et sont choisies pour exprimer la fidélité envers Dieu. Galaad est un exemple parfait, et porte d'argent à la croix de gueules.

– **Les armes de compagnonnage** proviennent de l'association de combattants sur le champ de bataille. Le chevalier banneret rassemble ses troupes sous sa bannière et les hommes à sa charge portent en principe ses armes sur leur cotte et leur écu. Quand les armes devinrent héréditaires, les combattants transmittent à leurs descendants le blason qu'ils avaient l'habitude de porter à la bataille, avec une brisure. Les vassaux incorporent

ainsi les armes de leur suzerain sur leur blason, et l'on peut alors parler de véritables armes de clan.

– **Les armes allégoriques** portent des éléments symboliques. Une colombe peut évoquer un ami fidèle, la corne d'abondance la richesse, la couronne la royauté. Le roi Arthur porte donc d'azur aux trois couronnes d'or.



### Guenièvre

- De gueules à la bande d'argent chargée de trois croissants d'azur.

– **Les armes de prétention** sont les armes d'une famille ou d'un fief que l'on prend pour indiquer soit que l'on prétend descendre de la famille, soit que l'on a des prétentions à l'héritage du territoire. Cela peut donner naissance à des conflits importants. Souvenez-vous de la guerre de cent ans quand les Anglais arboraient sur leur blason les fleurs de lys des Capétiens au côté de leurs trois léopards.

– **Les armes de concession** sont signe de la reconnaissance ou de la protection d'un souverain. Celui-ci accorde le droit de porter un symbole de son propre blason, en augmentation sur les armoiries de celui qu'il veut honorer. Quelquefois, les armes reçoivent certaines modifications qui ne sont pas du goût de leur propriétaire. Cette altération déshonorante s'appelle **diffamation**. Le chevalier qui arbore un lion coura, à la queue passant entre les jambes, n'a pas dû faire preuve de beaucoup de courage dans une bataille...

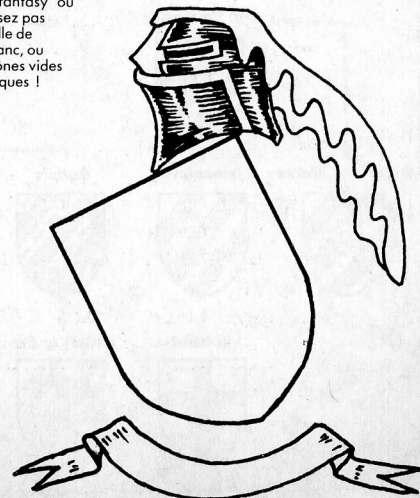
– **Les brisures** permettent de distinguer par des variations les membres d'une même famille, en conservant l'essentiel du blason familial. Seul le chef de famille, chef de nom et d'armes, a le droit de

porter *armes pleines*, sans modification. Les cadets, et même le fils aîné jusqu'à ce qu'il ait hérité, doivent briser leurs armes d'un signe distinctif. Par contre, les femmes et les clercs (personne ayant reçu les ordres mineurs et portant la tonsure ; il ne s'agit pas de la classe de personnage de AD&D), ne combattant pas et n'ayant pas besoin de ce fait de se distinguer sous l'armure, sont dispensés de briser et portent les mêmes armes que leur père ou leur mari. Une des façons les plus simples de briser est le changement de couleur. On peut aussi conserver les émaux et changer le motif, ou modifier la disposition des lignes pour un blason géométrique. Le nombre de meubles (objets figurant sur l'écu) peut être augmenté ou diminué, leur disposition changée. Un détail est quelquefois supprimé ou ajouté. Mais on utilisait le plus souvent les brisures au sens strict : le lambel à trois pendants porté en chef, réservé à l'héritier, la bordure, quelquefois engrelée ou dentelée. La brisure de bâtardise est souvent une barre.

En Angleterre, le système de brisures est très codifié et précis, selon l'ordre de naissance : un lambel pour le fils aîné, un croissant pour le second (évoquant la croisade), une molette pour le troisième (la chevalerie), un martinet (d'Europe ou d'Afrique ?) pour le quatrième (le voyage

### Faites votre blason !

Que vous jouiez "fantasy" ou historique, ne laissez pas l'écu de votre feuille de personnage en blanc, ou pire, griffonné d'icônes vides de sens ou hérétiques !





### Ban de Benoïc

- D'argent à trois bandes de gueules.
  - Une aigle bicéphale de gueules.
- A L'AVENTURE



### Synados des Sept Fontaines

- D'azur semé de gouttes d'argent.
  - Une fontaine d'or.
- PLAINES FONTAINES



### Gauvain

- De pourpre à l'aigle bicéphale d'or, becquée et membrée d'azur.
  - Une aigle d'or issante, becquée d'azur.
- ORCANIE ORCANIE

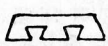


### Le Chevalier des Sept Voies

- De gueules au pont d'or maçonné de sable, enjambant une rivière d'argent.
  - Un pont d'or maçonné de sable, enjambant une rivière oncée d'argent et d'azur.
- PAR TOVTES VOIES

outre-mer), un anneau pour le cinquième (l'alliance avec une héritière), une fleur de lys pour le sixième (l'établissement en France), une rose pour le septième, une croix ancrée pour le huitième, un octefeuille pour le neuvième.

#### Brisures anglaises



1. Lambel



2. Croissant



3. Molette



4. Martinet



5. Annelet



6. Fleur de lys



7. Rose



8. Croix ancrée



9. Octefeuille

Les chevaliers de la Table Ronde utilisaient rarement les brisures traditionnelles. Prenons par exemple la famille de Lancelot du Lac, largement illustrée. Voici son arbre généalogique et les blasons qui l'accompagnent. Observez les différences et les similitudes quand le fils aîné prend les armes de son père...

– La **devise** peut être un jeu de mot sur le nom du propriétaire, un rappel de sa patrie d'origine, un rébus paraphrasant les armes, une affirmation, une invocation pieuse, une citation de l'écriture, une phrase énigmatique. Elle peut être rédigée dans la langue du pays ou en latin.

– Le **cimier** reproduit souvent une figure de l'écu dans un même métal, ou est totalement fantaisiste. Son origine peut être aussi diverse que celle du blason.

#### Comment décrire son blason

Le langage héraldique est très particulier, et créera tout de suite une certaine atmosphère dans vos descriptions. Très précis, il permet avec une simple phrase de décrire sans erreur un blason, en utilisant le moins de mots possible.

L'écu se regarde comme une figure humaine, et son côté *dextre* est à notre gauche et son côté *senestre* à droite. On suppose que l'écu est tenu par le chevalier qui vous fait face. Le haut s'appelle le *chef*, le centre *coeur* ou *âbime* et la partie basse *pointe*. Il se "lit" de chef en pointe, et de dextre à senestre.

L'écu peut être divisé en parties de couleurs différentes, ce sont les partitions. Il peut être chargé de meubles ou de pièces géométriques. Les pièces géométriques les plus simples sont appelées pièces honorables, car elles sont portées par les maisons les plus anciennes et les plus illustres.

On commence toujours par énoncer le champ de l'écu, la couleur de fond ("d'azur"). Puis on indique les charges principales ("d'azur au chevron d'or"), et les pièces qui les surchargent ("chargée

de"). Ensuite, les pièces qui l'accompagnent, en précisant leur nombre, leur place sur le champ de l'écu et le sens dans lequel elles sont posées. Les pièces et les meubles peuvent comporter des détails, qui seront eux aussi notés ("croix alésée", "lion couronné, armé ou lampassé"). Les armes sont *portées* par leur propriétaire. Ainsi, Gauvain *porte de pourpre à l'aigle bicéphale d'or becquée et membrée d'azur*.

La planche en couleurs vous présente les armes de quelques chevaliers de la Table Ronde. La description qui accompagne chacun d'entre eux vous donne des exemples de lecture, ainsi que de composition de blason. Remarquez les armoiries de Guenièvre qui, étrangement, ne porte pas le blason de son père Léodegan, ni celui de son époux le roi Arthur Pendragon.

#### Comment utiliser l'héraldique dans le jeu ou

Les Mini Scénarios

Les INSTANTANES



de CB

à développement rapide

L'existence des blasons a donné lieu à de nombreuses situations tragiques ou cocasses dans les légendes des chevaliers de la Table Ronde. Elles peuvent vous inspirer de nombreux scénarios, où le goût du panache et l'esprit chevaleresque seront à l'honneur...

● Ainsi, au cours de la quête du Graal, tous les chevaliers avaient juré de ne recevoir aucun secours tant que durerait leur voyage. Mais après quelques mois, les combats et les intempéries aidant, les boucliers peints aux armes de leur propriétaire étaient dans un piteux état et devenus illisibles. Toutes les méprises étaient alors possibles... Gauvain, le neveu du roi Arthur, rencontra dans une clairière un "fer-vêtu" à l'aspect belliqueux, et le défia sans plus attendre. Hélas, au cours du combat qui s'ensuivit, il tua monseigneur Yvain le Grand, chevalier de la Table Ronde et son plus cher ami.

Lancelot l'Ancien

Ban de Benoïc

Bohort de Gannes

Guinebaut

Nestor de Gannes

Lancelot

Bohort

Lionnel

Blanor

Blioberis

Galaad

Hélain le Blanc

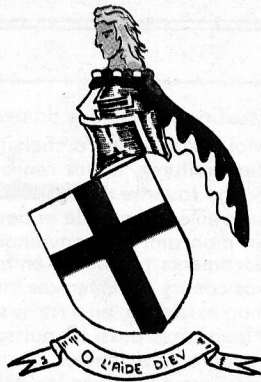
Tableau généalogique de Lancelot



### Armond

- D'or au griffon de sinople, armé, becqué et membré d'argent.
- Un griffon issant de sinople, becqué d'or.

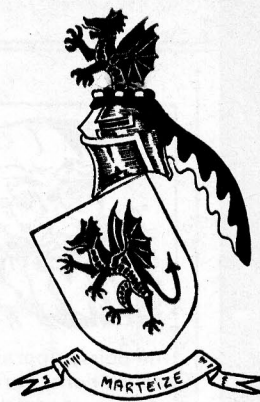
A TOVTES BESTES CLOS



### Galaad

- D'argent à la croix de gueules.
- Une tête de jeune fille au naturel chevelée d'or.

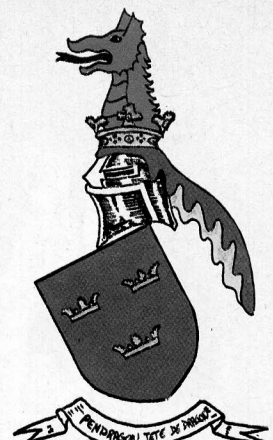
O L'AIDE DIEV



### Ariohan

- D'argent au dragon de sable, armé et lampassé de gueules.
- Un dragon issant de sable, lampassé de gueules.

MARTEIZE



### Arthur Pendragon

- D'azur à trois couronnes d'or.
- Une tête de dragon de sinople, lampassée de gueules, issant d'une couronne d'or.

PENDRAGON TETE DE DRAGON

● Quoi de plus désagréable pour un chevalier que de réaliser que ses belles armoiries sont déjà portées par un autre... Ce genre de situation ne s'arrange jamais à l'amiable, et seul un duel permet de résoudre le conflit. Le vainqueur s'approprie alors en toute légitimité les armes du vaincu. Ce dernier n'a plus qu'à en assumer d'autres, ou à les reconquérir par un nouveau défi. Si vous voulez "voler" le superbe blason de votre meilleur ennemi, vous savez ce qu'il vous reste à faire... et le risque que vous prenez !

● Il arrive souvent que certains chevaliers portent des armes anonymes pour ne pas être reconnus, dans un tournoi par exemple. Lancelot était coutumier du fait, car ses prouesses l'avaient rendu si célèbre que personne ne voulait jouter contre lui s'il se présentait sous ses armes per-

sonnelles ! De même, un chevalier recouvre quelquefois d'une housse l'écu porté par sa monture s'il désire passer inaperçu. Quoique ce genre de conduite ne soit pas vraiment signe d'une conscience tranquille...

● Lors des tournois, les heaumes des participants munis de leur cimier sont généralement exposés quelques heures avant le début des combats. Lors de la *montre des heaumes*, les dames peuvent désigner le couvre-chef d'un chevalier qui les a outragés par ses paroles, et obliger son propriétaire à s'amender sous peine d'expulsion du tournoi. Cette coutume permet aussi de sélectionner des tournoyeurs, et de chasser tous les indésirables et autres félons. Son heaume est alors jeté dehors sans autre cérémonie.

### Bibliographie

- **Le Blason.** Geneviève d'Haucourt et Georges Durivault. Collection *Que sais-je*. Editeur : Presses universitaires de France.
- **Guide du blason.** Fernand Bartholoni. Editeur : Stock.
- **Armorial des chevaliers de la Table Ronde.** Michel Pastoureau. Editeur : Le Léopard d'Or.
- **Nouveau guide de l'héraldique.** Pierre Joubert. Editeur : Ouest France.
- **Le grand livre de l'héraldique.** Otfried Neubecker. Editeur : Bordas. Un livre un peu cher mais superbe, et extrêmement complet.

Texte et dessins  
Anne Vétillard

Ce mini-glossaire contient un choix de termes héraldiques, qui vous permettra de décrire les blasons plus facilement. N'oubliez pas que cette liste est bien loin d'être complète...

**abîme** : centre de l'écu.  
**accolé** : se dit de figures posées l'une à côté de l'autre et se touchant.  
**aillé** : qualifie l'émail des ailes d'un animal  
**ajouré** : bâtiment dont les fenêtres et ouvertures sont d'un autre émail ou laissent voir le champ.  
**allumé** : qualifie l'émail d'un oeil.  
**ancorné** : qualifie l'émail d'une corne.  
**argent** : argenté ou blanc.  
**armé** : qualifie l'émail des griffes (lion, aigle), des fers ou des pointes (flèches, lances).  
**arraché** : qualifie les végétaux dont les racines sont visibles, ou les têtes et membres qui ne sont pas coupés net.  
**azur** : bleu.  
**becqué** : qualifie l'émail du bec d'un oiseau.  
**bourrelet** : torsade de tissu aux émaux de l'écu, placée sur le heaume pour dissimuler la fixation du cimier et des lambrequins.  
**brochant** : qui recouvre une autre figure.  
**champ** : la surface de l'écu, la couleur de fond.  
**chargé** : se dit d'une pièce sur laquelle une autre est posée.  
**chef** : haut de l'écu.  
**chevelé** : qualifie l'émail des cheveux.

**cimier** : ornement extérieur fixé sur le heaume, et de forme diverse.  
**coeur** : centre de l'écu.  
**colleté** : qualifie l'émail d'un collier (sur un animal ou un heaume).  
**contourné** : tourné vers senestre.  
**coiffe** : bande étroite traversant diagonalement l'écu.  
**couronné** : qualifie l'émail d'une couronne, ou précisant que la figure porte une couronne.  
**défendu** : qualifie l'émail des défenses d'un sanglier ou d'un éléphant.  
**écaillé** : qualifie l'émail des écailles d'un poisson.  
**emmanché** : qualifie l'émail des manches d'une figure.  
**éployé** : les ailes étendues.  
**essorant** : se dit d'oiseaux prenant leur essor.  
**ferré** : qualifie l'émail d'un fer à cheval.  
**figure** : voir meuble.  
**garni** : qualifie l'émail de la garde et de la poignée d'une épée.  
**gueules** : rouge.  
**habillé** : qualifie l'émail des voiles d'un navire.  
**issant** : se dit de figures d'animaux qui ne présentent que la partie supérieure du corps, et paraissent sortir directement de la pièce ou du champ de l'écu.  
**lambrequins** : ornement extérieur. Un morceau d'étoffe en lambeaux attaché au heaume.  
**lampassé** : qualifie l'émail de la langue d'un animal.  
**listel** : banderole sur laquelle figure la

devise du chevalier.  
**membré** : terme qualifiant l'émail des serres ou des membres d'un animal.  
**meuble** : nom de tout objet figuré sur l'écu.  
**naturel (au)** : représenté dans ses couleurs naturelles.  
**ondé** : légèrement ondulé.  
**onglé** : qualifie l'émail des ongles, des sabots.  
**or** : doré ou jaune.  
**partition** : partie de l'écu d'une couleur différente des autres.  
**pommeté** : terminé par de petites boules, comme pour le pommeau d'une épée.  
**posé en** : mis dans le sens de. Ce terme indique l'orientation d'une figure.  
**pourpre** : violacé.  
**rampant** : animal dressé sur une patte de derrière et levant les trois autres. Les griffes sont généralement représentées, et la queue relevée à l'arrière et enroulée.  
**ravissant** : le terme "rampant" pour un loup.  
**sable** : noir.  
**semé** : chargé de petites figures, sans nombre déterminé. Elles sont coupées sur les bords de l'écu, et il est donc impossible de les compter.  
**sinople** : vert.  
**tenné** : brun.  
**timbre** : coiffure ou insigne placé au-dessus de l'écu (heaume, couronne, mitre, chapeau).  
**vêtu** : terme qualifiant l'émail d'un vêtement ou précisant qu'une figure est habillée.



### Léodegan

- De sable au léopard d'or, armé et lampassé de gueules.
- Une tête de léopard d'or, lampassé de gueules.

ASSES TOST



### Gringalas le Fort

- De sable à la licorne d'argent encornée d'azur.
- Une tête de licorne d'argent.

DV TOVT SAVVAIGE



### Yvain, le Chevalier au Lion

- D'azur au lion d'or, armé et lampassé de gueules.
- Une tête d'or, lampassée de gueules.

C'EST POVR MORGVEN



### Aliblet

- Parti, au premier d'azur à six macles d'argent, au second d'hermine plain.

- Une tête d'autruche d'argent, becquée de gueules.

IE SERVIROI



### Ban de Benoïc

- D'argent à trois bandes de gueules.
- Une aigle bicéphale de gueules.

A L'AVENTURE



### Synados des Sept Fontaines

- D'azur semé de gouttes d'argent.
- Une fontaine d'or.

PLAINE FONTAINE



### Gauvain

- De pourpre à l'aigle bicéphale d'or, becquée et membrée d'azur.
- Une aigle d'or issante, becquée d'azur.

ORCANIE ORCANIE



### Le Chevalier des Sept Voies

- De gueules au pont d'or maçonné de sable, enjambant une rivière d'argent.
- Un pont d'or maçonné de sable, enjambant une rivière onnée d'argent et d'azur.

PAR TOVTES VOIS



### Armond

- D'or au griffon de sinople, armé, becqué et membré d'argent.
- Un griffon issant de sinople, becqué d'or.

A TOVTES BESTES CLOS



### Galaad

- D'argent à la croix de gueules.
- Une tête de jeune fille au naturel chevelée d'or.

O L'AIDE DIEV



### Ariohan

- D'argent au dragon de sable, armé et lampassé de gueules.
- Un dragon issant de sable, lampassé de gueules.

MARTEIZE



### Arthur Pendragon

- D'azur à trois couronnes d'or.
- Une tête de dragon de sinople, lampassée de gueules, issant d'une couronne d'or.

PENDRAGON TETE DE DRAGON

## Petit lexique de chasse

L'art de la chasse utilise un vocabulaire extrêmement spécialisé, généralement peu connu des rôlistes, davantage familiarisés avec le langage de l'art de la guerre. Vous trouverez ci-dessous une cinquantaine de termes extraits du « jargon » des chasseurs, qui vous aideront à insuffler plus de vie et de « couleur » dans vos parties de chasse médiévales.

**Abois** : cris de la meute au moment où elle entoure la bête ; par extension, situation de la bête ainsi entourée.

**Affaitage** : action, art d'affaïter ; on dit aussi « affaïtement ».

**affaïter** : dresser un faucon pour la chasse.

**Affût** : endroit où le chasseur s'embusque pour attendre le gibier ; par extension, l'attente elle-même.

**Andouiller** : ramification des bois du cerf.

**Bauge** : gîte fangeux de certains animaux, particulièrement du sanglier.

**Bigles** : chiens bassets à jambes droites.

**Brocard** : cerf ou chevreuil mâle, âgé environ d'un an.

**Cor** : andouiller.

**Courre** : ancienne forme du verbe courir, utilisé notamment dans l'expression « chasse à courre ».

**Créance** : fidélité et fiabilité d'un chien de meute.

**Curée** : portion de la bête que l'on donne à la meute ; par extension, le fait de donner la curée, le moment où elle est donnée.

**Dague** : défense de sanglier, désigne aussi les premiers bois portés par un cerf, vers sa seconde année.

**Daguet** : jeune cerf ou jeune daim dans sa seconde année.

**Débucher** : faire sortir un gibier d'un bois ou d'un taillis, débusquer ; en parlant d'une bête, sortir d'un bois ou d'un taillis ; le « débuché » ou « débucher » est le moment où la bête débuche.

**Déchaussures** : traces de pas et de griffes d'un animal.

**Dogues alains** : race de chiens de guerre.

**Emerillon** : petit faucon de chasse.

**Empaumure** : partie supérieure de la tête du cerf d'où partent les bois.

**Forlonger** : en parlant de la bête que l'on traque, distancer de beaucoup la meute, ou s'écarter de ses parages habituels. « Aller de forlonge » : distancer la meute. « Chasser de forlonge » : en parlant du chasseur : suivre de loin la voie de l'animal.

**Gerfaut** : oiseau rapace diurne de grande taille au bec très crochu, qui niche dans les falaises ou sur les arbres, très estimé en fauconnerie. Originaire des pays nordiques.



**Griffons** : chiens de chasse à poils longs et broussailleux, surtout utilisés pour l'attaque du sanglier.

**Hallali** : cri de chasse, qui annonce que la bête poursuivie est aux abois ; ce cri lui-même ou la sonnerie de cor qui le remplace ; par extension, le dernier temps de la chasse, lorsque la bête est mise à mort.

**Hampe** : Poitrine du cerf.

**Harde** : troupe de bêtes sauvages vivant ensemble, « une harde de cerfs ». Désigne aussi les liens servant à attacher les chiens par quatre ou par six et les groupes de chiens ainsi formés.

**Harpaille** : troupe de biches et de jeunes cerfs ; on trouve aussi le masculin « harpail ».

**Hère** : jeune cerf de six mois, avant la pousse des dagues.

**Hure** : tête coupée de sanglier.

**Lancer** : faire sortir une bête de son gîte ; on dit aussi « forlancer » ; utilisé comme nom, désigne l'action de lancer la bête, le lieu ou le moment de la chasse où le gibier est débusqué ainsi que la sonnerie de cor correspondante.

**Lever** : synonyme de « lancer », pour le petit gibier.

**Lévriers** : chiens à jambes hautes, au corps allongé, à l'abdomen étroit, au museau effilé, réputés pour leur agilité et leur rapidité.

**Longes** : liens retenant le faucon au gantelet du chasseur.

**Mâtins** : grands et gros chiens de chasse ou de garde ; les mâtins de Tartarie, énormes chiens couleur feu, étaient employés pour la chasse à l'auroch.

**Merrain** : tige centrale de la ramure du cerf.

**Parages** : endroits habituellement fréquentés par une bête.

**Pèlerin** : faucon commun.

**Perche** : bois du cerf.

**Rameuter** : regrouper les chiens en meute, en rassemblant ceux qui s'étaient dispersés.

**Ramure** : bois du cerf.

**Refuir** : en parlant de la bête, revenir sur ses pas afin de donner le change aux chasseurs ; tourner les talons, faire volte-face.

**Refuite** : action de refuir.

**Rembucher** : en parlant de la bête, rentrer dans les bois ; en parlant du chasseur, faire rentrer la bête dans les bois : « Le cerf se rembuché » ou « les chasseurs rembuchent le cerf ».

**Remise** : lieu, taillis où le gibier s'arrête ; par extension, retraite du gibier en ce lieu.

**Sacre** : variété de faucon utilisé à la chasse, on parle aussi de « sacret » ou de « tiercelet ».

**Souille** : borbier où le sanglier aime à se vautrer.

**Talbots** : chiens de chasse de grande taille à la robe noire.

**Tiercelet** : mâle de certains oiseaux de proie, plus petit d'un tiers que sa femelle.

**Traque** : action de traquer.

**Traquer** : poursuivre la bête en resserrant toujours le cercle que l'on fait autour d'elle ; on dit aussi « forcer » la bête.

**Vénerie** : art de la chasse à courre ; administration des officiers de chasse.

**Veneur** : officier de la vénerie d'un noble qui s'occupe des chasses à courre. Grand Veneur : chef d'une vénerie.

**Viander** : en parlant du cerf, pâturer.

**Voies** : lieux par lesquels est passée la bête ; piste, traces.

A ceux que la chasse au Moyen Âge intéresse, je conseille la lecture de la superbe nouvelle de Gustave Flaubert *La légende de saint Julien l'Hospitalier* contenue dans le recueil *Trois Contes* et de laquelle sont extraits de nombreux termes de ce lexique.

# AIDE DE JEU

## ET AUTRES CURIOSITÉS RARISSIMES

### Dis-moi comment tu t'habilles...

Comme nous l'avons plusieurs fois répété, au Moyen Age l'habit FAIT le moine ! A une époque où n'existent ni papiers d'identité, ni cartes de visite, on juge toujours un individu aux vêtements qu'il porte. C'est à son costume que l'on peut reconnaître son rang. Attention alors aux fautes de goût ! Un petit artisan qui revêt de trop beaux atours s'expose à être châtié pour son insolence et sa prétention. De même, un seigneur qui choisit mal la couleur de ses habits a toutes les chances de se faire rejeter par ses pairs. Le vêtement n'est pas seulement un accessoire fonctionnel, il a aussi une grande valeur symbolique.

La société médiévale est composée d'une multitude de castes jalouses de leurs privilèges. L'appartenance à l'une de ces castes implique que l'on respecte scrupuleusement ses us et coutumes dans le domaine vestimentaire. Le moindre écart, la moindre extravagance peut entraîner la déchéance ; qu'un noble s'habille comme un roturier, et il sera traité comme un roturier. Le « paraître » et « l'être » sont intimement liés.

### Survivances de l'Antiquité

Jusqu'au XIIe siècle, bien qu'il joue déjà une importante fonction sociale, le vêtement n'est pas encore tributaire des impératifs d'une mode versatile. Hérité directement de l'Antiquité, il se caractérise par une relative simplicité. Les hommes portent des braies, sortes de caleçons/pantalons fabriqués en toile ou en cuir maintenues par une ceinture : le braïel (les hommes porteront des braies pendant toute la durée du Moyen Age). Le costume est complété par des tuniques, des chaussures « gauloises » (en cuir avec semelle en bois) et des capes de fourrure ou de laine maintenues en place par des broches ou fibules. Bien sûr, les invasions barbares qui déferlent sur l'Europe pendant des siècles ont grandement influencé les cultures occidentales, mais elles n'ont eu que des effets limités sur les coutumes vestimentaires. Et si le costume germanique s'impose tant bien que mal à partir du Ve siècle, le bon goût reste pendant longtemps une affaire strictement personnelle.

### Quand l'Eglise invente la mode

En soutenant les contes arthuriens, l'Eglise bouleverse profondément les usages. Désormais soumise aux règles de la « courtoisie », la politique se moralise progressivement et les idéaux traditionnels s'en trouvent modifiés de fond en comble.

Les romans courtois décrivent en détail les costumes que portent leurs héros. Si ces descriptions un peu fastidieuses sont souvent à la limite du vraisemblable, elles frappent l'imagination des lecteurs. Avant, la chevalerie n'était qu'une caste comme une autre. A partir du XIIe siècle, elle va devenir un code de conduite et un mode de vie. Pour briller en société, le chevalier va devoir se



conformer aux principes édictés par la littérature en vogue : la mode est née.

Vers 1140, le costume germanique, trop vulgaire, est rejeté par les puissants. Les nobles se découvrent alors des coquetteries qui ne sont pas toujours du goût des prélats. Le « paraître » devient un art raffiné aussi important que la pratique des armes. La beauté extérieure étant censée symboliser la beauté de l'âme, les seigneurs n'hésitent pas à dépenser des sommes folles pour leur habillement.

er un grand rôle dans la fabrication des étoffes. Les paysannes tondent les moutons et traitent la laine (en la rinçant dans de l'urine). Ce sont elles aussi qui récoltent le lin et le chanvre. Mais les châtelaines ne sont pas en reste. A l'instar des moniales, elles consacrent également leurs moments perdus à tisser et à filer. A tous les échelons de la société, les femmes se consacrent à la fabrication d'étoffes diverses : toiles écruées, fins voiles de lin, tissus brochés ou brodés. Elles pas-



# Le costume

**Comment s'habillait-on au Moyen Age ?**  
**Quand nous imaginons les vêtements de cette période, nous avons trop souvent tendance à nous référer aux clichés des films hollywoodiens, des bandes dessinées « héroïques » et des contes de fées.**  
**Pourtant, l'époque médiévale attachait une grande importance au « look ».**  
**Le vêtement ne témoignait pas seulement du bon goût de celui qui le portait, il était également l'emblème de son statut social.**

### Matières et matériaux

Pour tailler des vêtements, il faut du tissu. Or, au Moyen Age, il n'existe pas encore de grandes manufactures textiles. L'artisanat est roi. Pendant des siècles, les femmes — quelle que soit la classe à laquelle elles appartiennent — vont jou-

sent souvent des journées entières à travailler avec une quenouille ou un fuseau. Le rouet, une invention arabe, n'apparaît en France qu'au XIIe siècle. Le cainsil est une fine toile de lin qui sert essentiellement à fabriquer des chemises et des draps. Le coutil est une grosse étoffe de chanvre utilisée pour les doublures et les tenues de travail. La futaine est un tissu à base de coton importé d'Italie ou d'Egypte. Le stanfort est un lainage réputé fabriqué à Stamford, en Angleterre. Les peaux de boeuf, de brebis et de loup sont transformées en cuir par des artisans spécialisés. Ces derniers traitent également toutes sortes de fourrures : martre, taupe, loutre, castor,...

### Le luxe de la soie

La soie est importée à grands frais d'Egypte ou des magnaneries<sup>(1)</sup> byzantines et arabes de Sicile et d'Espagne. Les voyageurs qui se rendent en Orient ne manquent jamais d'en ramener.

On distingue de nombreuses variétés de soie : le damas diapré ton sur ton, l'osterlin teint en violet, le siglaton fabriqué aux Cyclades, le bofu de Byzance et le baudequin de Bagdad. Rare et très chère, la soie est un produit de luxe accessible seulement aux plus riches.

### De l'importance des couleurs

La qualité d'un vêtement ne se juge pas seulement à son étoffe et à sa coupe, la couleur est également un critère important (voir à ce propos l'article consacré aux teintureries médiévales dans CB 31). Les teintures qui existent au Moyen Age (guè-



de, garance, vermillon, etc.) sont assez rudimentaires. Les couleurs vives sont les plus appréciées, or personne ne sait teindre un tissu en bleu éclatant. Les jaunes et les rouges deviennent vite l'apanage des classes aisées, tandis que les bruns et les bleus — plus ternes — sont essentiellement laissés aux pauvres et aux serfs. Mais même les plus fortunés ont parfois du mal à se procurer certaines étoffes ; ainsi, les soieries teintées en pourpre étant normalement réservées aux maîtres de By-

la cote, une robe de laine un peu plus courte et à manches étroites.

— **Le surcot.** Ce vêtement de sortie peut avoir des formes diverses, mais il s'agit le plus souvent d'une longue tunique sans manches taillée dans une belle étoffe. Toutefois, ce nom désigne parfois de simples jaquettes qui peuvent à l'occasion être doublées de fourrure. Il existe également des surcots faciles à laver que l'on porte uniquement à table, ils tiennent lieu de serviettes.



— **Les manches.** La mode médiévale se caractérise essentiellement par la longueur et la forme des manches. Celles-ci sont souvent couvertes de boutons (en ornementation et non comme système de fermeture), certaines doivent parfois être cousues à chaque enfilage.

— **Le garde-coups ou corset.** Un gilet matelassé qui enserre le buste et le ventre.

— **La ceinture.** Plus ou moins décorée, on y attache des bourses (qui servent de poches), des clés, des couteaux, des outils, etc.

— **La cale.** Une coiffe en laine ou en toile en forme de bonnet de bain que l'on porte à l'intérieur.

— **Le chapel.** Sur la tête, un large bandeau de tissu précieux couvert de perles, de fleurs ou de plumes de paon réservé aux jours de fête.

## Les manteaux

Quand les nobles quittent leur demeure, ils revêtent un manteau sans manches en drap fourré, qu'ils ferment sur la poitrine à l'aide d'une agrafe ou *fermail*. Bien qu'ils soient le plus souvent mi-longs et presque circulaires, la forme des manteaux varie en fonction des modes et des régions. Certains sont fendus sur le côté et s'attachent sur l'épaule droite au moyen d'un lacet, d'autres ont des capuches. Ils sont fréquemment brodés et ornés de franges ou de « queues » en fourrure. On juge leur qualité à leur « panne » (fourrure dont ils sont doublés) et à leurs attaches. La bienséance veut que l'on retire son manteau quand on paraît devant un seigneur.

— **La pèlerine.** Ce manteau pour l'hiver est, comme son nom l'indique, traditionnellement porté par les pèlerins et les voyageurs (deux

mots presque synonymes au Moyen Âge).

— **La chape à aigue.** Une ample pèlerine fermée et munie d'un capuchon que l'on enfle comme une chasuble lorsqu'il pleut. En effet, comme la chape est fabriquée à partir de laine non dégraissée, elle est — relativement — imperméable.

— **La cloche.** Un ample manteau rond, fendu devant et derrière, particulièrement adapté à l'équitation.

— **Le manteau féminin.** Une pèlerine semi-circulaire fermée sur le devant par diverses agrafes et aiguillettes délicatement ouvragées.

## Les chausses et chaussures

Les chausses sont un peu l'équivalent de nos chaussettes actuelles. Taillées sur mesure pour recouvrir le pied et la jambe, elles sont maintenues par des jarretières tricotées et brodées. Certaines sont dotées de semelles... ce qui évite de porter des chaussures quand on ne sort pas de chez soi.

Il existe des chaussures de toutes sortes et de tous styles. Dans ce domaine, la mode a joué un rôle considérable. Si les talons ne sont guère appréciés, les chaussures sont toujours ornementées : cuirs de couleur, broderies, cordons, pattes, etc.

— **Les souliers.** Des chaussons en étoffe ou en peau que l'on porte à l'intérieur des bottes ou chez soi.

— **Les brodequins.** Ces chaussures épaisses en cuir d'Espagne clouté ensèrent la cheville et se ferment avec des lacets.

— **Les heuses.** De hautes bottes imperméables en cuir souple rouge ou noir, qu'affectionnent particulièrement les chevaliers.

— **Les pigaches.** Des souliers munis de longues pointes recourbées qui restent à la mode jusqu'à la fin du règne de Louis VII (1137-1180).

Les paysans portent, bien sûr, des sabots...

## La coiffure

Les femmes doivent porter les cheveux aussi longs que possible. Ils sont coiffés en deux lourdes tresses séparées par une raie médiane. Ces tresses peuvent être épaissies à l'aide de postiches prélevées sur des cadavres et sont relevées en cornes ou enroulées en *cadenettes* sur les oreilles. À partir de 1200, les cheveux féminins ont tendance à raccourcir et flottent sur les épaules, maintenus en arrière par un *cercle de tête*. Les veuves et les religieuses portent une *guimpe*, une ample coiffe qui enserre leur visage et retombe sur la poitrine.

Jusqu'à la fin du premier millénaire, les seigneurs portent souvent les cheveux longs et la barbe, mais le goût dans ce domaine change progressivement. Au XIII<sup>e</sup> siècle, les hommes se font raser la nuque et, s'ils sont élégants, frisent leurs cheveux au petit fer.

# médiéval

zance, il fallait parfois faire appel à des contrebandiers pour s'en procurer.

## Les vêtements et accessoires de base

Si les habits masculins sont un peu plus courts que ceux portés par les femmes, les vêtements des deux sexes se ressemblent beaucoup.

— **La chemise.** Portée à même la peau, cette chemise à manches longues descend jusqu'à mi-mollet pour les hommes et jusqu'à la cheville pour les femmes. Après avoir longtemps été fabriquée en laine, elle est taillée dans de la toile classique (cainsil) dès que les méthodes de tissage s'améliorent, ou dans de la soie... quand les moyens le permettent. Et si les gens soigneux se contentent de changer de chemise tous les quinze jours, tout le monde en possède plusieurs exemplaires. Ainsi, au XIV<sup>e</sup> siècle, un paysan a laissé à sa mort un héritage constitué de treize chemises de toile.

Sous leur chemise, certaines femmes utilisent en guise de soutien-gorge des voiles de mousseline qu'elles serrent autour de leur poitrine afin de la rehausser. Quand elles se trouvent trop plates, ces dames peuvent s'affubler de pelotes « en forme de pommes d'orange » afin d'attirer le regard des hommes.

— **Le doublet.** C'est une sorte de gilet piqué et ouaté que l'on passe par-dessus la chemise et qui a pour principale fonction de protéger du froid.

— **Le b্লাud.** Vêtement noble par excellence, il consiste en une robe de laine ou de soie à large encolure dotée de manches mi-longues et très larges.

— **La cote (ou cotte).** Après le règne de Philippe Auguste (1180-1223), le b্লাud est remplacé par



Hommes et femmes se couvrent souvent la tête d'un *chaperon* d'étoffe de laine doublée de tissu ou de soie.

## L'armure

Comment ne pas penser aussitôt à l'armure des chevaliers quand on parle de Moyen Age ? Celle-ci a connu de nombreuses évolutions et il faudrait consacrer un article entier à ce sujet. Pour l'heure, voici quelques généralités.



— **Le haubert ou haubergeon.** C'est la cote de mailles traditionnelle. Le haubert constitue la pièce maîtresse du costume du chevalier. Fait d'anneaux de fer et d'acier, il se porte au-dessus des vêtements « civils » (braies, chemise, b্লাuid) du chevalier et pèse entre 10 et 12 kilos.

— **La cote d'armes.** Apparue à la fin du XIII<sup>e</sup> siècle, cette ample tunique de lin ou de soie est portée au-dessus du haubert. A partir du XIII<sup>e</sup> siècle, elle est généralement ornée des armoiries du chevalier.

— **La calotte.** Un petit bonnet rond destiné à protéger les cheveux, qui est parfois remplacé par une *cervelière* en fer qui renforce la protection de la tête.

— **Le camail.** Quand le haubert n'en est pas équipé, on utilise



## Armoiries pour tous

Contrairement à une idée trop répandue, les armoiries n'ont jamais été l'apanage des nobles. A l'époque médiévale, tout le monde utilise ce genre d'emblème pour afficher sa personnalité ou traduire son appartenance à un groupe social : les femmes (avant 1156), les villes (dès 1190), les clercs (vers 1200), les bourgeois (vers 1225) et... les paysans (dès 1234). Il s'agit avant tout de signes de reconnaissance que l'on brode sur les vêtements ou que l'on utilise pour les sceaux. Dérivées des emblèmes peints sur les écus des chevaliers, les armoiries peuvent évoquer un lien de parenté, un fait historique, une origine géographique ou une profession. Ainsi, un maçon peut choisir comme emblème une truelle. Un sieur Legoupil aura un renard sur son blason, etc. N'hésitez donc jamais à créer des armoiries pour vos personnages de jeu de rôle. A ce propos, nous vous conseillons de relire l'article portant sur l'héraldique, publié dans CB 37.

ce capuchon de mailles qui est destiné à être porté sous le heaume.

— **Le bracelet ou brasalot.** Une sorte de manchette en cuir bouilli qui sert à protéger le poignet.

— **Le heaume.** Au début du XIII<sup>e</sup> siècle il s'agit souvent d'un simple casque en acier, hémisphérique ou conique, auquel est fixé un *nasal* (barre protégeant le nez). Au XIII<sup>e</sup> siècle, il devient un casque fermé, percé de trous pour les yeux et la ventilation. Comme il est très lourd, les chevaliers préfèrent souvent ne porter pendant les combats

qu'un petit bassinnet de fer ne couvrant que le sommet du crâne.



**Cyril Rayer  
et  
Brigitte Brunella**

*illustration :  
Olivier Frot  
et extraits de  
L'encyclopédie  
médiévale de  
Viollet-le-Duc*

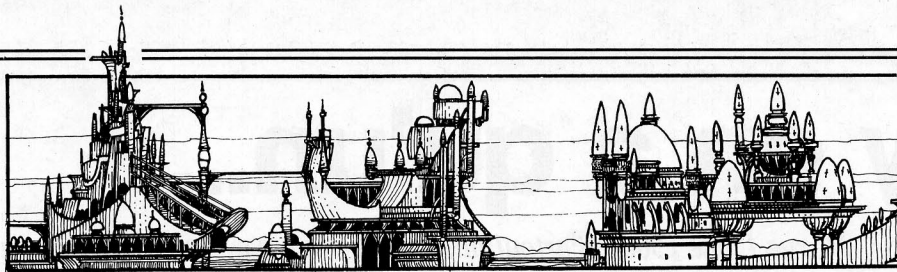
1) Etablissements destinés à l'élevage des vers à soie.

## Attention aux gants !

Au Moyen Age, les gants ne sont pas des accessoires vestimentaires comme les autres. En plus de leur aspect fonctionnel, ils jouent souvent un rôle symbolique : on les jette quand on lance un défi et on les offre aux seigneurs en guise d'hommage. Ceux des chevaliers sont indifféremment en tricot, en peau ou en fourrure. Très ajustés au niveau de la main, ils s'évasent au poignet et recouvrent une partie de l'avant-bras. Les paysans portent des mouffes de peau pour arracher les ronces. Les chasseurs préfèrent les mitaines. Les comptes des châteaux nous apprennent que les maçons travaillaient avec des gants de cuir qu'ils utilisaient par douzaines...

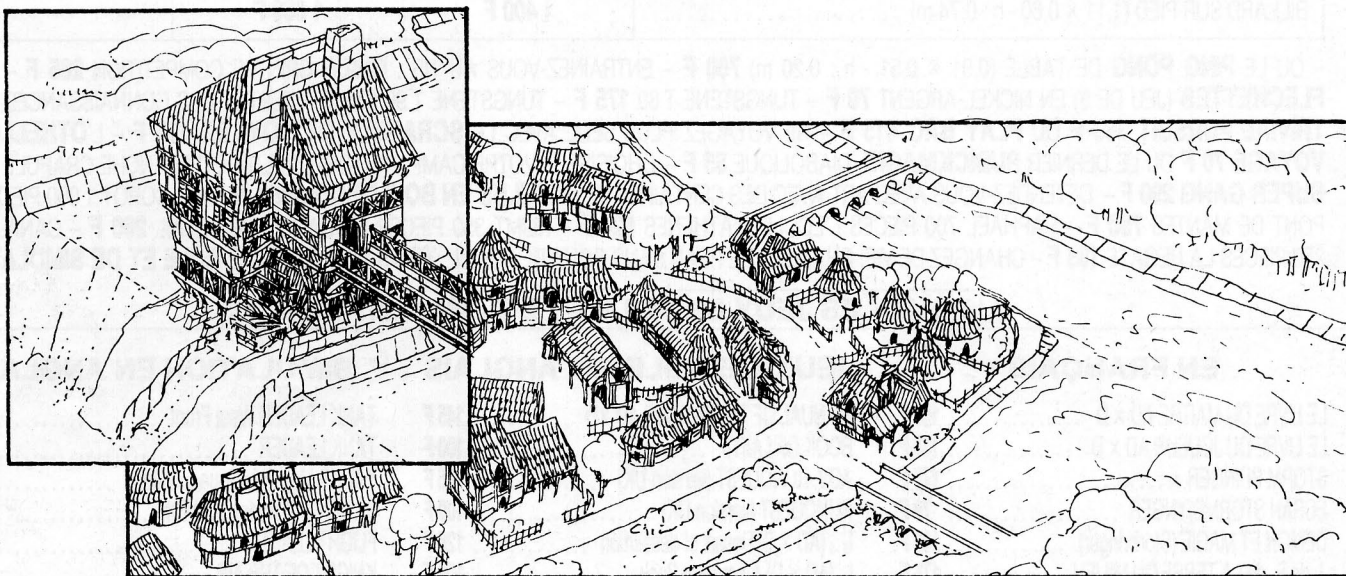
## Armure de chevalier (et éclaté)





# Bâtisses et Artifices

## Le village médiéval



*Souvent exploités à la limite de l'esclavage, les paysans du Moyen Âge quittaient rarement leur village natal. Pourtant, ils composaient la majorité de la population de l'époque. C'est pourquoi, nous vous proposons aujourd'hui un village "modulaire" que vous pourrez utiliser et réutiliser indéfiniment, en le modifiant à chaque fois, au cours de vos aventures...*

deux types de terres : la "réserve" et les "tenures".

La réserve est constituée du château et de ses dépendances. Elle est essentiellement cultivée par des serfs. Alors que les tenures sont des petites pièces de terre concédées par le seigneur à des paysans qui lui doivent en échange une partie de leur production et des "corvées" (labour, vendanges, service militaire...).

Les serfs sont attachés à la terre qu'ils exploitent et ils ne peuvent pas l'abandonner, sous peine de mort. Les corvées et les impôts qu'ils doivent à leur maître sont généralement très lourds. Les vilains, par contre, jouissent d'une plus grande liberté et peuvent parfois même changer de seigneurie.

34

### **AU FIN FOND DES CAMPAGNES...**

#### **Vaincre la forêt**

Tentaculaire et omniprésente, la forêt est à la fois l'ennemie et l'alliée du paysan. L'ennemie, parce qu'il faut souvent recourir au défrichement pour aménager les champs qui permettront au village de subsister. Et puis, n'abrite-t-elle pas les brigands de grands chemins et des bêtes féroces comme les ours et les loups ? La terreur respectueuse qu'elle impose a inspiré bien des légendes et le simple fait de

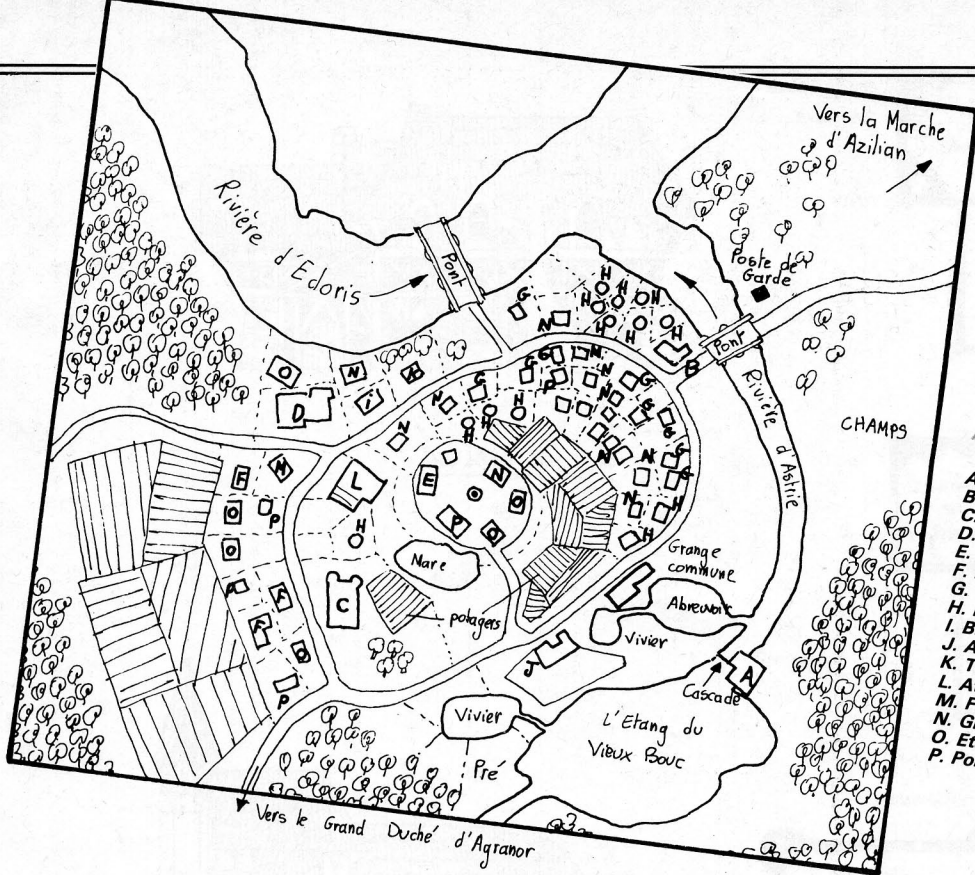
s'aventurer sous ses frondaisons sinistres est déjà la marque d'un grand courage. Mais, la forêt est aussi le "rempart" du village. Elle protège la communauté des guerres et des agressions extérieures. Car elle est redoutée par tous. Sans compter qu'elle fournit des matériaux de construction et du bois de chauffage. Avec elle, la vie est difficile. Sans elle, elle serait impossible...

#### **Les terres et les hommes**

La terre appartient rarement aux hommes qui l'exploitent. De fait, elle est toujours soumise à l'autorité d'un seigneur. Le domaine de ce dernier se compose de

#### **La vie paysanne**

Les villageois vivent au rythme des saisons : moisson en été, semailles en automne et au printemps, etc... Les terres sont pauvres, l'engrais est inconnu et les récoltes sont donc souvent mauvaises. Au gré des années, famines et épidémies déciment les villages.



### Almarande

- A. Moulin à eau.
- B. Forge.
- C. Chapelle.
- D. Auberge du Taureau d'Argent.
- E. Manoir du régisseur.
- F. Maison riche.
- G. Maison de vilain.
- H. Hutte de cottier.
- I. Brasserie-Malterie.
- J. Abattoir-Saloir.
- K. Tonnerrie.
- L. Atelier des charpentiers et menuisiers.
- M. Four à pain.
- N. Grange.
- O. Etable.
- P. Porcherie.

Chaque jour suit un rituel immuable et monotone. Dès l'aube, il faut traire le bétail avant de l'emmener au pâturage. Femmes et enfants s'occupent des troupeaux, alors que les hommes vont travailler aux champs. Le soir, les veillées sont courtes et le sommeil est lourd...

La pauvreté paysanne n'est pas une légende. Non seulement les villageois doivent subir les avatars météorologiques, mais ils doivent aussi supporter les impôts seigneuriaux. Parmi ceux-ci, citons les "banalités", des taxes dont il faut s'acquitter pour pouvoir utiliser la forge, le moulin, le pressoir, etc...

## ALMARANDE, UN VILLAGE FRONTALIER

Situé à l'est du Lac d'Altalith, le village d'Almarande a été édifié sur la frontière séparant le Grand Duché d'Agramor de la Marche d'Azilian, deux petits pays qui entretiennent d'excellentes relations commerciales et politiques depuis plusieurs siècles. Ses habitants (152 âmes) sont soumis à l'autorité du baron Hulfar, un seigneur réputé pour sa bonté et vassal d'Uleiric III, Grand Duc d'Agramor. Son château étant situé à une journée de marche plus au sud, il a délégué un régisseur pour veiller sur ses intérêts. Almarande est plus qu'un simple village perdu au sein d'une campagne verdoyante et vallonnée, c'est aussi un lieu de passage fréquenté par les voyageurs qui transitent entre Azilian et Agramor. C'est pour cette raison que l'on peut trouver une grande auberge-relais dans une agglomération d'aussi petites dimensions.

## DEMEURES CAMPAGNARDES

### Le moulin

● **Présentation** : c'est ici qu'est moulu tout le grain (blé, orge, seigle, maïs, avoine) des récoltes du village. Ce moulin appartient à Hulfar et le meunier prélève 20 % sur tout ce qu'il moud. Une moitié de ce prélèvement constitue son salaire, l'autre étant reversée au seigneur.

● **Habitant** : Erdrios, le meunier, est un vieillard de 70 printemps qui vit ici avec sa jeune femme de 20 ans, Ulia, et ses deux fils de 2 et 4 ans. Son tempérament irascible fait qu'il est souvent soupçonné par les paysans de prélever plus que son dû sur les sacs qui passent entre ses mains. Avare à l'extrême, il dissimule un coffre contenant toute sa fortune (20000 pièces d'or) sous une dalle amovible située au pied de la meule.

### La forge

● **Présentation** : on vient y ferrer les chevaux et les boeufs, mais elle est aussi utilisée pour la fabrication des outils (socs de charrues, haches, faux, etc...) et de quelques armes qui sont revendues aux voyageurs de passage. Hulfar perçoit également une taxe sur tout ce qui est produit par la forge.

● **Habitant** : Gordam, le forgeron, un grand gaillard musclé et barbu, est un ancien armurier de son excellence le Grand Duc d'Agramor. Il vit ici avec sa femme et ses 5 enfants. Ce que tout le monde ignore, c'est qu'il est aussi un agent de la police secrète du Grand Duc. Son atelier sert de point de ralliement à

tous les espions qui se rendent en Azilian. Gordam a caché derrière la réserve de nourriture tous les documents pouvant le compromettre. Excellent combattant, il n'hésitera devant rien pour défendre son secret.

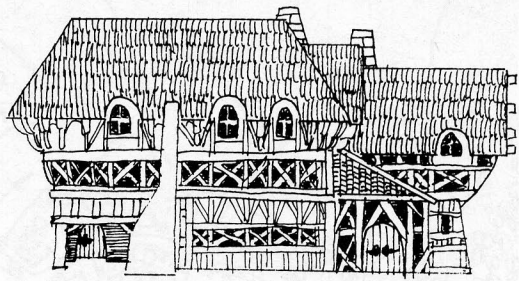
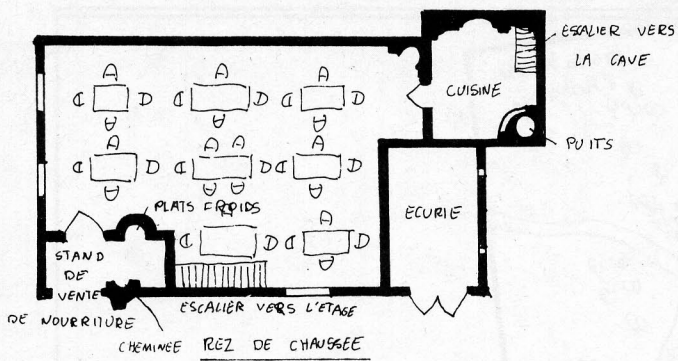
### La chapelle

● **Présentation** : ce petit temple, dont le grenier sert souvent de silo, est essentiellement consacré à Ulbanis-Le-Grand-Cerf, le dieu de la fertilité adoré à Almarande. Les offices ont lieu deux fois par semaine et tous les habitants sont conviés à y assister sous peine d'être accusés d'avoir le "mauvais oeil". En cas d'attaque de pillards, les villageois viennent s'abriter dans la chapelle dont les murs percés de meurtrières se prêtent parfaitement à une défense acharnée. Dans ce cas, les pigeons voyageurs qui sont élevés ici, sont envoyés pour prévenir Hulfar...

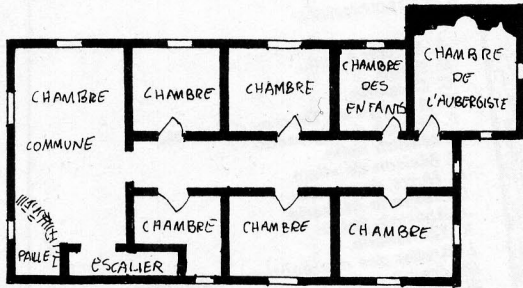
● **Habitant** : Odias, le prêtre, est un petit homme replet et débonnaire adoré par tous. Il essaye, tant bien que mal, d'éduquer les enfants du village. Il vit dans une petite maison bâtie à côté de la chapelle et s'adonne en cachette à la "dive bouteille".

### L'Auberge du Taureau d'Argent

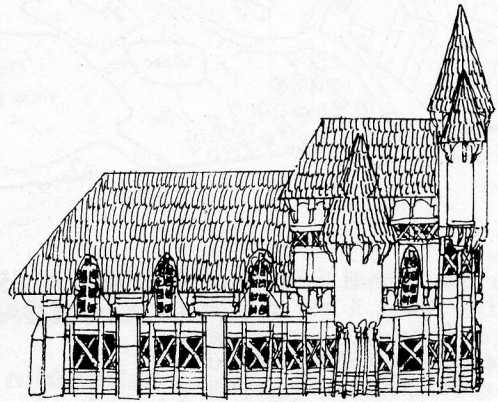
● **Présentation** : cette auberge-relais accueille les voyageurs et pèlerins qui empruntent la route d'Almarande. C'est ici que sont effectuées les opérations de douane (fouille, paiement d'une taxe de passage) pour le franchissement de la frontière. L'auberge est propre et bien tenue, mais ses tarifs sont élevés. Seuls de riches négociants peuvent s'offrir une



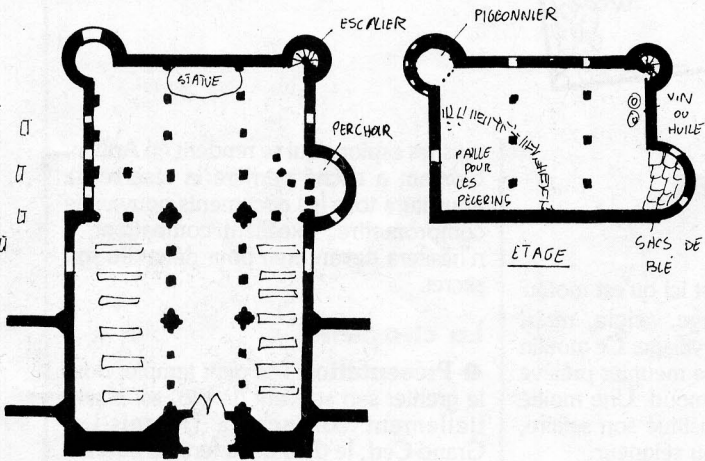
L'AUBERGE



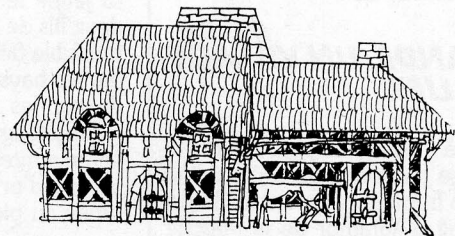
ÉTAGE



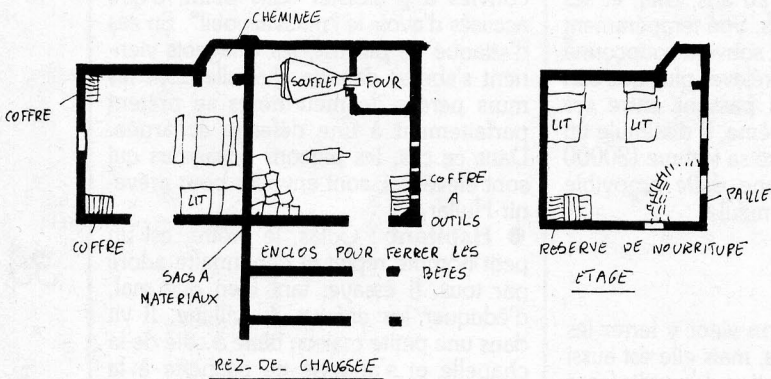
LA CHAPELLE



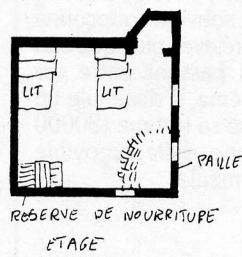
R.d.C



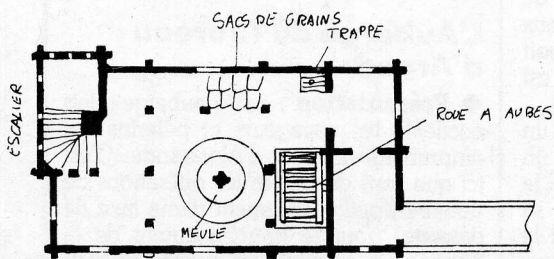
LA FORGE



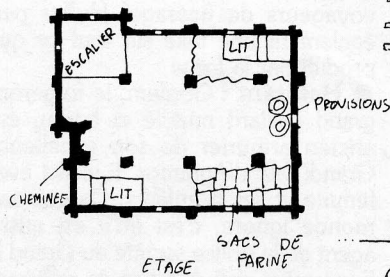
REZ-DE-CHAUSSEE



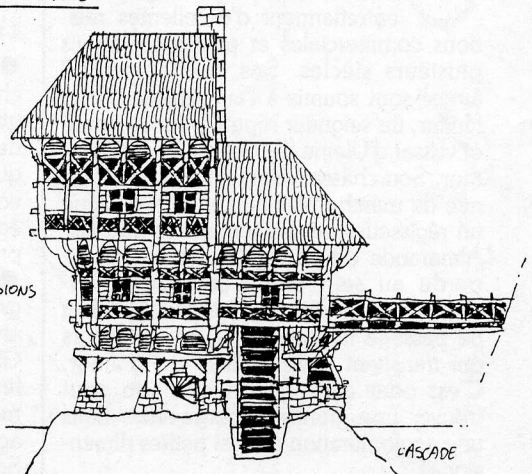
ÉTAGE



REZ-DE-CHAUSSEE



ÉTAGE



LE MOULIN

# Almarande

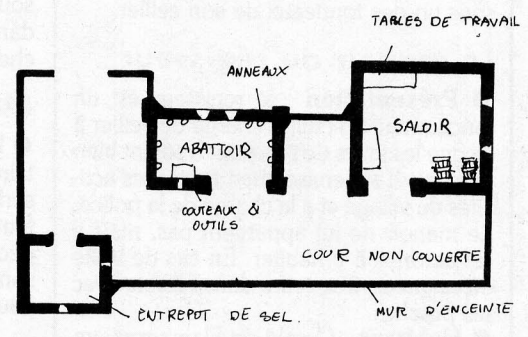
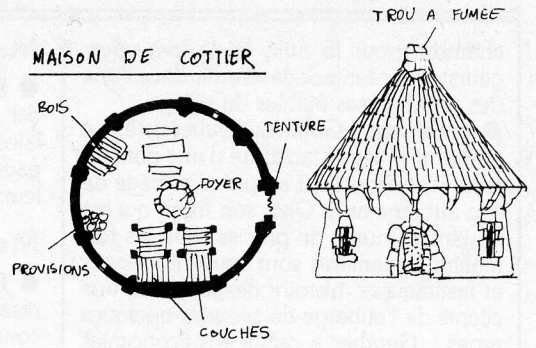
## village médiéval

### Comment utiliser le village

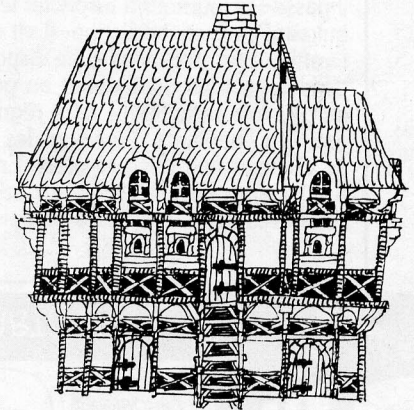
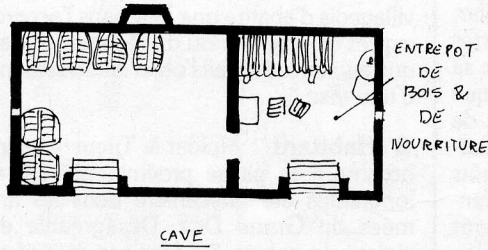
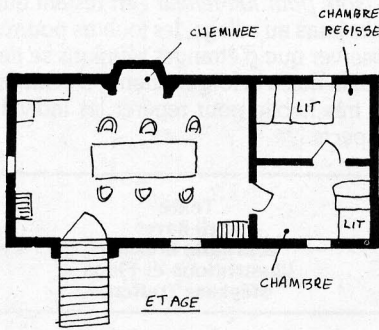
Almarande a été conçu comme un village typique. Tel quel, il peut facilement être intégré dans n'importe quelle campagne. Mais il a aussi un autre intérêt...

En proposant des maisons "type", présentées sous la forme de fiches modulaires, il offre au Maître de Jeu la possibilité de construire n'importe quel village avec un minimum d'efforts. Il lui suffit d'en dessiner grossièrement la carte, les plans des maisons sont déjà prêts !

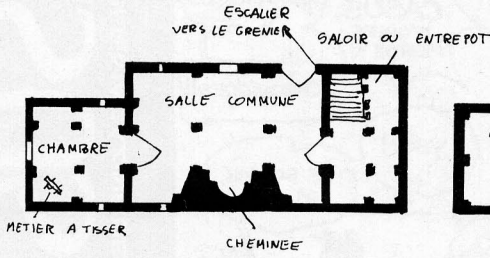
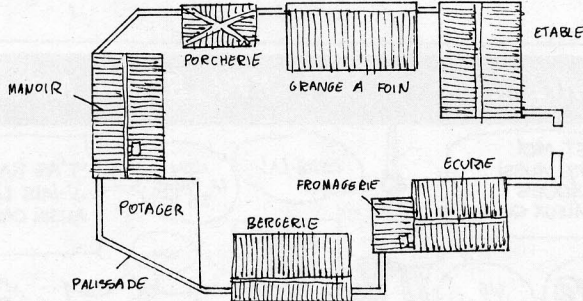
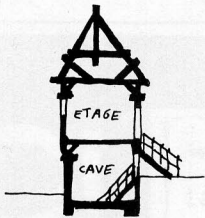
Il faut signaler d'ailleurs, que pendant des siècles l'organisation des sociétés paysannes a très peu évolué. Aussi, les plans fournis ici peuvent également être utilisés pour de petites agglomérations campagnardes de l'époque des Trois Mousquetaires et, pourquoi pas, du début du vingtième siècle. Si vous voulez personnaliser un peu vos villages, n'hésitez pas à leur inventer de petites particularités architecturales représentatives de la région dans laquelle ils sont installés.



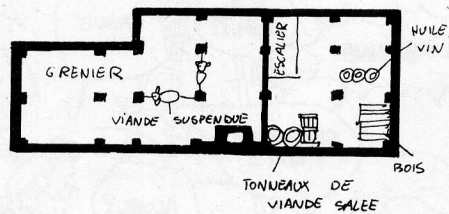
ABATTOIR - SALOIR



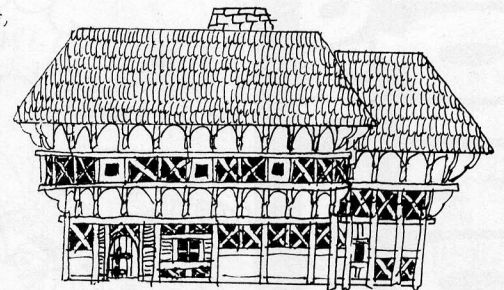
MANOIR



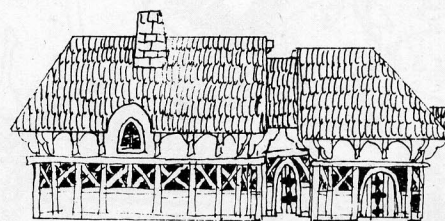
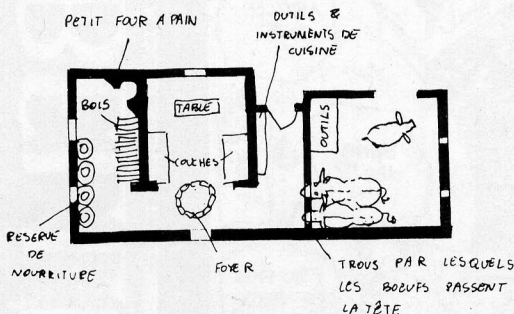
Rez-de-chaussée



GRENIER



MAISON RICHE



MAISON D'HOMME LIBRE

chambre pour la nuit, les autres voyageurs se contentant de dormir dans l'une des nombreuses étables du village.

● **Habitant** : Gunther, l'aubergiste, est un homme sec et taciturne d'une quarantaine d'années. Il vit au premier étage de son auberge avec Olaf, son frère, qui est douanier. Inutile de préciser que les formalités douanières sont souvent longues et fastidieuses, histoire de permettre aux clients de l'auberge de prendre quelques repas... Gunther a caché ses économies sous un des tonneaux de son cellier.

### Le manoir du régisseur

● **Présentation** : le régisseur est un fonctionnaire d'Hulfar chargé de veiller à ce que les taxes de son maître soient bien perçues. Il supervise aussi toutes les activités du village et a la charge de la police. Le manoir ne lui appartient pas, mais il est autorisé à y habiter. En cas de visite du seigneur, il se retire dans l'étable avec ses proches.

● **Habitant** : Gerald de Flamberge, un homme d'âge moyen à l'impressionnante stature, prend à coeur sa charge de régisseur. Dévoué jusqu'au fanatisme à Hulfar, il passe ses journées à inspecter les terres qui sont sous sa juridiction. Il vit avec sa femme et ses trois filles et ne dispose que de deux soldats (qui vivent au poste de garde, voir carte) pour faire régner l'ordre. Il a l'habitude d'envoyer les impôts au château une fois par mois. En attendant, marchandises et argent sont conservés dans la cave de la maison.

### Maison riche

● **Présentation** : ce type de demeure est habité par des hommes libres ("villains") tels que le boulanger ou certains paysans possédant leurs propres terres et leurs propres bêtes.

### Maison d'homme libre

● **Présentation** : ces chaumières sont réservées aux paysans auxquels Hulfar a concédé une tenure et qui ne sont pas soumis au servage. En guise de dépendances, elles possèdent souvent une porcherie ou une étable.

### Maison de cottier

● **Présentation** : ces cahutes rudimentaires servent de logis aux "cottiers", des serfs dont la tenure est si petite qu'il leur faut à l'occasion se louer aux autres villageois pour assurer leur subsistance. Elles sont toujours très sales et d'une grande pauvreté.

### Abattoir-saloir

● **Présentation** : il est interdit aux villageois d'abattre une bête sans l'accord exprès du seigneur ou du régisseur. Chaque animal tué ici fait l'objet du versement d'une taxe.

● **Habitant** : Muldar-le-Tueur est un homme à la panse proéminente qui a longtemps été mercenaire dans les armées du Grand Duc. Désagréable et violent de nature, il adore son métier et

peut se montrer dangereux une fois qu'il a bu. Il vit dans une petite maison coquette à côté de l'abattoir.

Les Mini Scénarios

Les INSTANTANES



de CB

à développement rapide

### Les contrebandiers d'Almarande

Lors de leur passage au château, les aventuriers sont chargés par Hulfar d'enquêter à Almarande sur une affaire de contrebande d'alcool et de pierres précieuses.

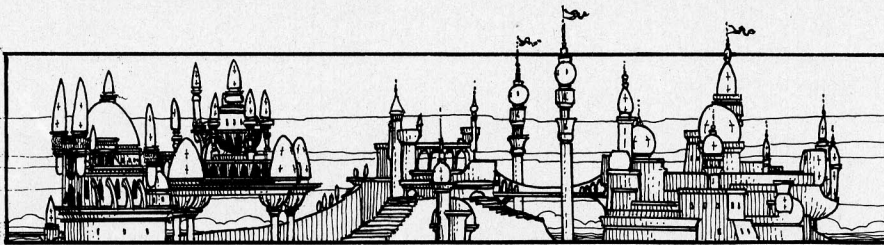
– *Pour le Meneur* : les contrebandiers habitent dans la forêt à l'ouest du village et sont dirigés par Gunther, le tenancier de l'auberge. Grâce à un chantage, celui-ci tient le régisseur sous sa coupe...

### Les espions du Grand Duc

Les aventuriers sont engagés par le chef de la police secrète d'Azilian afin de découvrir comment les espions d'Agramor passent la frontière.

– *Note pour le Meneur* : en restant quelques jours au village, les joueurs pourront observer que d'étranges réunions se tiennent la nuit à la forge. Attention : Gordam est très habile pour repérer les individus suspects...

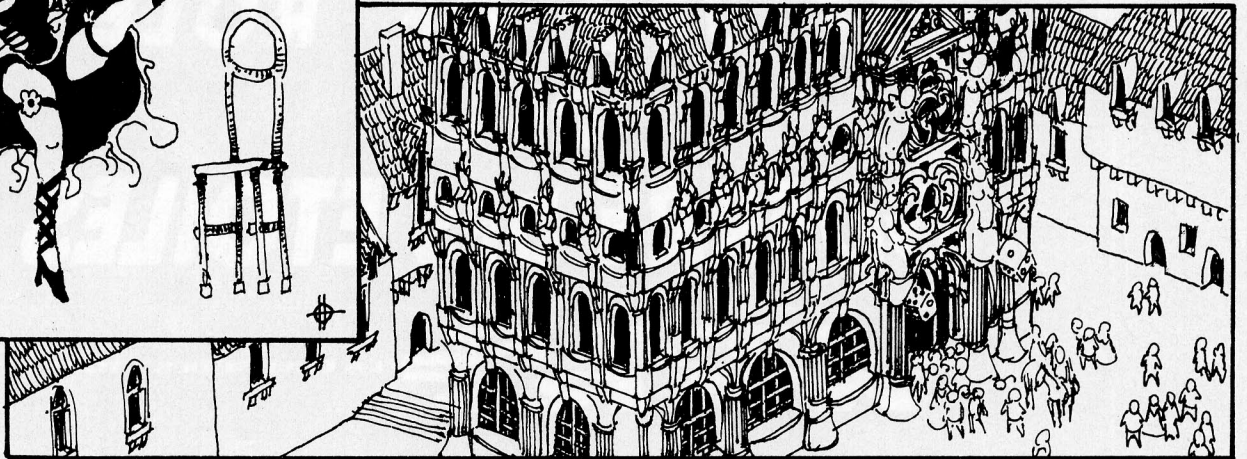
Texte  
Cyril Rayer  
& Brigitte Brunella  
Illustrations et Plans  
Stéphane Truffert



# La Maison des Mille Fleurs



« Hors le plaisir, tout n'est que futilités... »  
(Heriaz d'Esharzy)



32

**Avant de passer en revue les constructions citadines en général dans un prochain « Bâtisses », voici, pour vous allécher, l'un des hauts lieux de la vie nocturne laelithienne. En plus de fournir une excellente « base » aux aventuriers en visite à la Cité du Roi-Dieu, la Maison des Mille Fleurs est un établissement cosmopolite pouvant servir de cadre à toutes sortes de scénarios.**

## Présentation

Installée sur le Quai des Contrebandiers (voir la Chaussée du Lac), la Maison des Mille Fleurs est l'une des plus anciennes institutions de Laelith. A la fois auberge de luxe, grand restaurant, salle de spectacle, tripot huppé et... « maison de joie » très particulière, cette grande construc-

tion à la façade couverte de bas-reliefs célébrant tous les plaisirs de l'existence draine une clientèle hétéroclite, qui va du noble citadin en goguette au coupe-jarret à l'affût d'une proie éventuelle. Objet de querelles théologiques variées entre les diverses autorités religieuses et administratives, cet établissement a sûrement contribué par le passé au succès des

pèlerinages qui amènent chaque année des milliers de dévots dans la Ville Sainte. Aujourd'hui, la Maison des Mille Fleurs est tellement prospère, qu'elle constitue un élément non négligeable de la vie économique et commerciale de la ville.

## Histoire

Les débuts furent modestes. Ils remontent à près de trois siècles, époque à laquelle un petit cuisinier, Heriaz d'Esharzy, originaire d'une lointaine contrée du sud, vint s'installer à Laelith pour y faire commerce de ses talents. Il commença en vendant à la sauvette des petits gâteaux parfumés dans les rues de la Chaussée du Lac. Doué de talents culinaires exceptionnels, il connut rapidement un succès immense auprès des citadins qui se pressèrent en nombre pour acheter ses pâtisseries. A tel

point qu'il dut bien vite engager quelques aides et ouvrir une boutique Place de la Cloche. Le triomphe d'Heriaz atteint alors un point culminant lorsqu'il fut invité à préparer un repas de fête pour Cémaldir VII, le Roi-Dieu de l'époque. Enthousiasmé par ses mets, ce dernier lui alloua une rente et lui conféra sur le champ le titre de Baron du Quai des Contrebardiens. La fortune du petit cuisinier était faite ! Il décida alors d'ouvrir un grand restaurant et fit construire ce qui devait devenir la Maison des Mille Fleurs.

Après la mort d'Heriaz, plusieurs générations d'Esharzy se succédèrent aux fourneaux de l'établissement, jusqu'au jour où Paldris, l'arrière-petit-fils du grand cuisinier, eut une idée de génie : pourquoi se contenter de satisfaire seulement les appétits gustatifs de la clientèle ? Il commença donc par faire agrandir la Maison pour aménager un certain nombre de chambres à l'étage. Puis il installa quelques tables de jeu et une scène, avant d'organiser des spectacles originaux qui emportèrent tous les suffrages des critiques laelithiens. Ce n'est qu'ensuite, peut-être inspiré par sa concubine du moment, une courtisane nommée Noesis, qu'il créa les « Sublimes Compagnes » (voir encadré) ; non sans rencontrer de sévères réticences auprès des guildes de proxénètes de la ville, qui y voyaient, à tort, une concurrence déloyale.

De nos jours, la Maison des Mille Fleurs est dirigée par la très séduisante Yphria d'Esharzy, dernière descendante de la lignée d'Heriaz. Cette situation pose d'ailleurs un problème : qui héritera de la Belle Maison à la mort de sa propriétaire actuelle. Cela pourrait être le mari d'Yphria... et c'est pourquoi une nuée de prétendants, plus ou moins intéressés, papillonne en permanence autour d'elle. Heureusement, elle sait se défendre. On raconte également que le maître de la Haute Guilde lui-même s'arrange parfois pour décourager les prétendants les plus malhonnêtes... On suppose que les grandes courtisanes (voir CB n°29) s'inquiètent et veillent elles aussi, à leur manière, à la sécurité d'Yphria. Après tout, si elle ne se mariait pas et n'avait pas d'enfant, la guilde des courtisanes, dont elle fait partie, saurait lui trouver une « fille spirituelle ».

## Visite des lieux

### REZ-DE-CHAUSSEE

**1) Salle commune.** C'est ici que se déroulent la plupart des activités proposées par la Maison des Mille Fleurs. Quelques tables de jeu, essentiellement dévolues aux jeux de cartes et à la roulette, permettent aux flambeurs de s'adonner à leur vice. Une scène surélevée accueille les artistes les plus divers : acrobates, danseurs, musiciens virtuoses, conteurs réputés, comédiens émérites, etc... Enfin, il est possible, pour une

### Tout l'amour d'une vie en une seule nuit

« Contrairement à ce que pensent trop de personnes mal informées, les Sublimes Compagnes de la Maison des Mille Fleurs ne sont pas des prostituées ! Choisies dès leur plus jeune âge parmi les plus charmantes et les plus douées des fillettes prises en charge par la Guilde des courtisanes, elles sont soigneusement élevées et éduquées dans les arts les plus divers, de la musique à l'érotisme en passant par la peinture, la sculpture, la viole alto, etc... Elles reçoivent notamment une formation particulièrement poussée en psychologie appliquée. Pour elles, les sentiments n'ont pas de secrets, et elles sont aussi habiles à faire naître la passion amoureuse que la haine.

C'est qu'elles proposent à leurs clients bien plus qu'une banale nuit d'amour, elles leur offrent une véritable communion des âmes, car, à leur façon, elles incarnent une forme d'idéal féminin. Étonnamment belles et infiniment séduisantes, elles savent susciter la passion immédiate et leurs clients (moyennant 1600 pièces d'or) tombent quasi-instantanément amoureux d'elles. Elles leur dispensent alors une tendresse reconfortante qui peut conduire à une union physique, mais ce n'est nullement obligatoire. En effet, elles s'attachent avant tout, par des paroles toute empruntes de gentillesse et des caresses apaisantes, à offrir le repos de l'esprit à leurs « amoureux d'une nuit ». Au petit matin, elles manoeuvrent habilement pour que ces derniers se détachent insensiblement d'elles, jusqu'à ce qu'ils souhaitent les quitter d'eux-mêmes. Il est de notoriété publique que les clients des Sublimes Compagnes reviennent rarement une deuxième fois. Manifestement, l'expérience qu'ils ont connue les transforme radicalement, leur donnant une confiance en eux inespérée. Mais, il est dit aussi qu'ils ressentent à tout jamais les affres d'un amour impossible. C'est là l'aspect le plus déroutant du talent des Compagnes : elles arrivent à la fois à provoquer une passion dévorante à ceux qui font appel à leurs services, tout en parvenant à les convaincre qu'il n'y a rien à attendre d'une liaison suivie... »

(Anvlin d'Estenar, « Survivre à Laelith », tome deux de « Je suis Innocent »).

somme relativement raisonnable, de consommer tous les alcools existants et les plats les plus savoureux du monde connu.

**2) Cuisine.** Placée sous la conduite d'un grand maître queux, elle est d'une propreté légendaire. Les cuisiniers qui y travaillent sont triés sur le volet et exécutent dans le plus grand secret les innombrables recettes exclusives, créées pour la plupart par Heriaz d'Esharzy lui-même, qui ont fait la renommée de la Belle Maison. Citons, pour mémoire, les « Soixante Saveurs du Bonheur », la spécialité de l'établissement (20 pièces d'or). Elle consiste en soixante petits plats servis dans des bols de cristal. Certains ont un goût répugnant, permettant d'apprécier mieux encore la délicatesse extraordinaire des autres. Les « Soixante Saveurs » sont sans conteste le sommet de l'art culinaire et gastronomique.

**3) Loges des artistes.** Pauvrement meublées et exiguës, elles ont accueilli les plus grands noms, comme Bolior le célèbre tragédien, Trazom le multi-instrumentiste virtuose ou Synia la « Danseuse des Rêves ».

### PREMIER ETAGE

**1) Appartements d'Yphria d'Esharzy.** Ces pièces luxueusement décorées regorgent de chefs-d'oeuvre artistiques, évidemment bien protégés par des pièges divers (poison, enchantements, etc...). Les fenêtres des lieux sont d'étroites meurtrières garnies de barreaux.

a) *Porte d'entrée.* Il s'agit en fait de deux portes épaisses munies d'un mécanisme empêchant leur ouverture simultanée (la première doit être fermée avant que l'on puisse ouvrir la seconde). Chaque porte est munie de serrures complexes, dont une codée. L'éducation qu'Yphria a reçue chez les courtisanes explique sa bonne connaissance dans ce domaine.

b) *Salon.* Une pièce somptueuse décorée de tapis épais, de peintures murales chamarrées et de meubles de grand luxe.

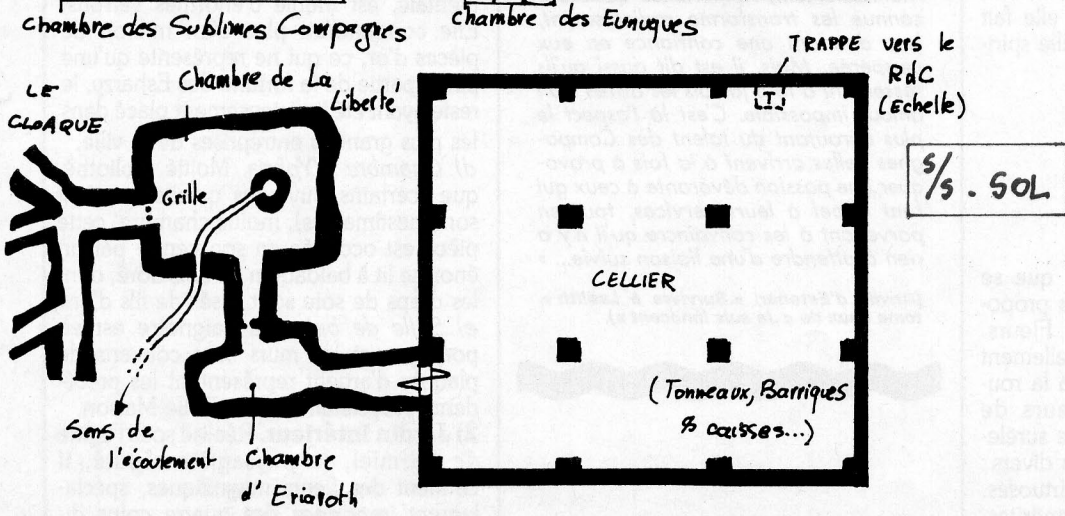
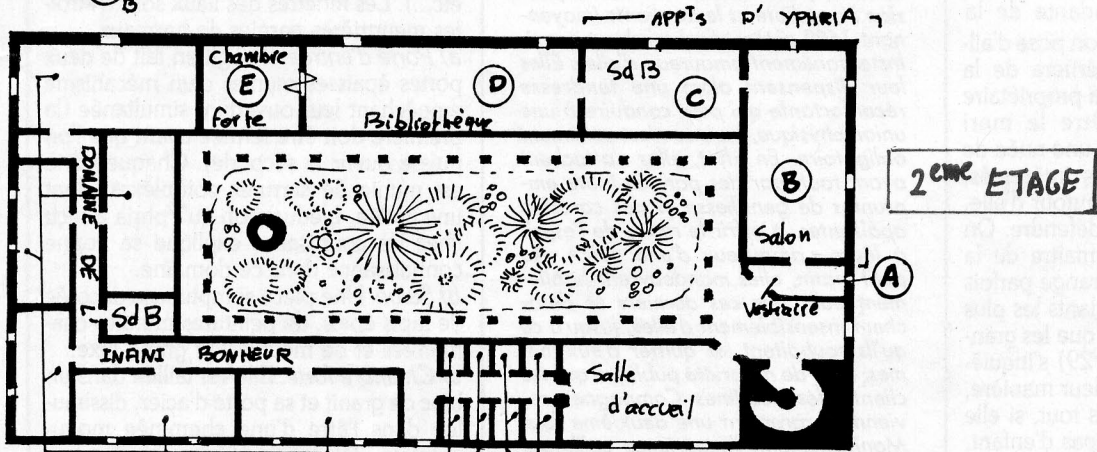
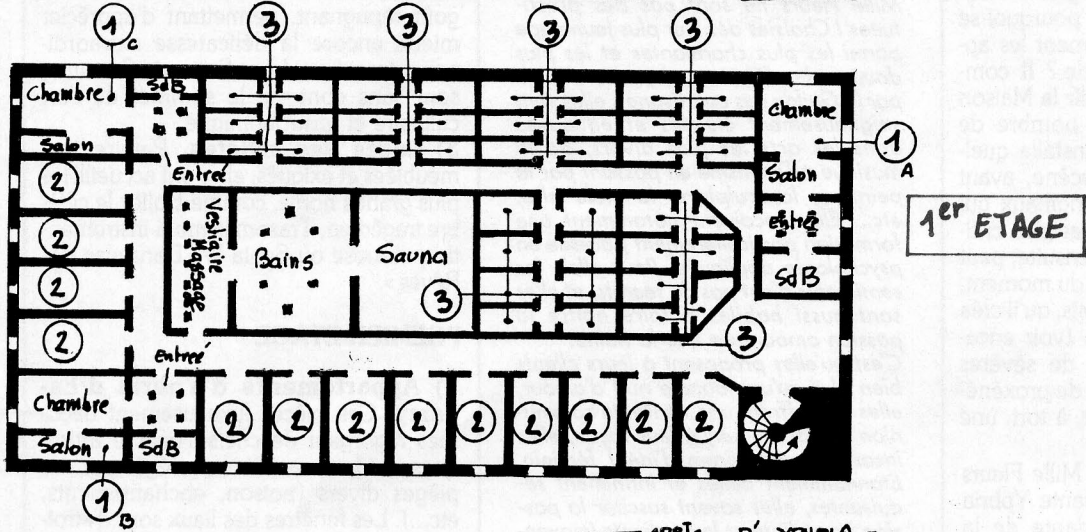
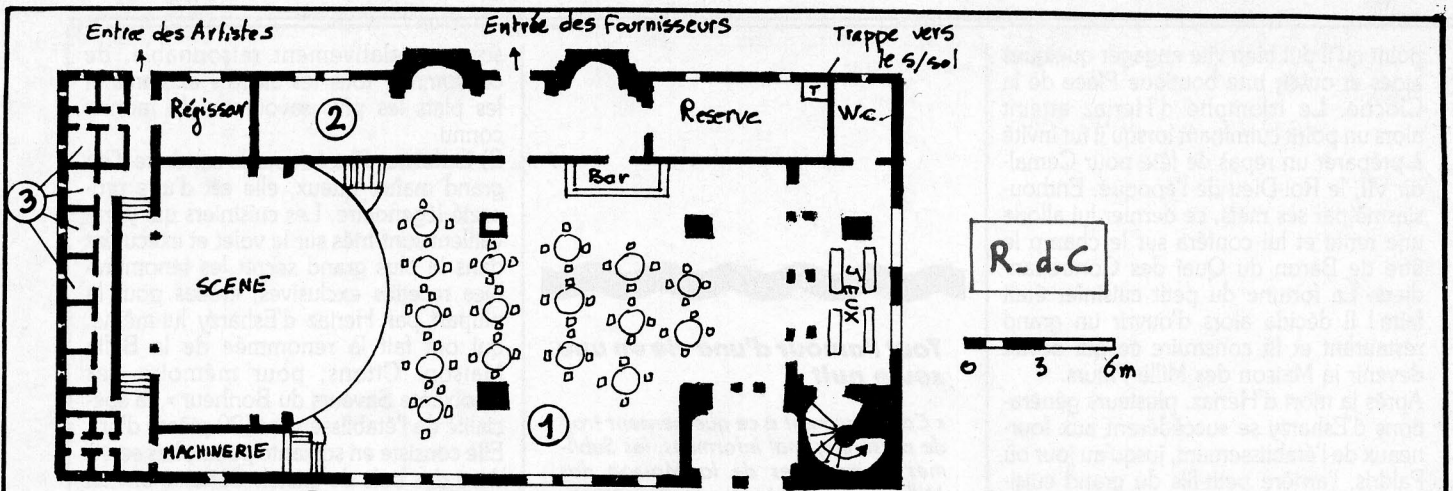
c) *Chambre forte.* Elle est taillée dans un bloc de granit et sa porte d'acier, dissimulée dans l'âtre d'une cheminée monumentale, est munie d'énormes verrous. Elle contiendrait plus d'un million de pièces d'or, ce qui ne représente qu'une petite partie de la fortune des Esharzy, le reste ayant été judicieusement placé dans les plus grandes entreprises de la ville.

d) *Chambre d'Yphria.* Moitié bibliothèque (certains ouvrages qu'elle contient sont inestimables), moitié chambre, cette pièce est occupée en son centre par un énorme lit à baldaquin en bois doré, dont les draps de soie sont tissés de fils d'or.

e) *Salle de bain.* La baignoire est en porphyre et les murs sont couverts de plaques d'argent représentant les précédents propriétaires de la Belle Maison.

**2) Jardin intérieur.** Réalisé sous l'égide de Sarmiel, le paysagiste réputé, il contient des fleurs magnifiques, spécialement importées des quatre coins du monde. Le puits du jardin est en fait un





passage conduisant au sous-sol (voir plus loin):

**3) Les Domaines de l'Infini Bonheur.** C'est là que résident et officient les cinq Sublimes Compagnes de la maison. Leurs chambres individuelles sont installées de part et d'autre d'un couloir. Leurs portes sont en cristal et permettent aux clients d'apprécier les talents de décoratrice de chacune de ces dames, chacune exprimant sa personnalité par l'agencement de son « petit intérieur » (nous vous recommandons tout particulièrement les chambres de la jungle et du ruisseau). Il y a également un salon d'accueil où des eunuques perçoivent les honoraires des pensionnaires après avoir fouillé minutieusement les visiteurs.

## DEUXIÈME ÉTAGE

Il est occupé par trois types de chambres :

**1) Les suites.** Il y en a trois, toutes aussi somptueuses. Les sols sont couverts de tapis moelleux réalisés par les meilleurs artisans de la Main qui Travaille, les lits monumentaux sont en ébène sculpté et les salles de bain en marbre. Prix de la nuit : 50 pièces d'or.

**2) Les chambres luxueuses.** Elles sont aussi bien décorées que les suites, mais moins spacieuses. Prix de la nuit : 25 pièces d'or.

**3) Les chambres « économiques ».** Petites, mais très confortables, elles sont dignes des meilleures auberges. Prix de la nuit : 10 pièces d'or<sup>(a)</sup>.

*Note :* Signalons l'existence de thermes et de bains communs pour toutes les chambres (sauf les suites, évidemment).

<sup>(a)</sup> les prix sont donnés pour le jeu AD&D, le maître de jeu aura à cœur de faire la conversion s'il pratique un autre système.

Les Mini Scénarios

Les INSTANTANES



de CB

à développement rapide

## Les morts de la pleine lune

Depuis plusieurs semaines, à chaque pleine lune, un client de la Belle Maison est retrouvé sauvagement égorgé. Les autorités ne désirant pas s'aliéner les bonnes grâces d'Yphria d'Esharzy font appel aux aventuriers pour enquêter sur place. Leurs frais seront remboursés.

*Pour le MJ :* il ne s'agit pas d'un coup des créatures du Cloaque qui empruntent le chemin de la Salle de la Liberté, le coupable est un petit homme insignifiant qui vient régulièrement jouer à la Maison des Mille Fleurs. Atteint de lycanthropie chronique, il se transforme en loup-garou à chaque pleine lune, vers minuit. L'enquête peut être l'occasion pour les aventuriers de découvrir certains aspects méconnus de l'établissement.

## SOUS-SOL

Il semblerait qu'il existe des arrangements particuliers entre les créatures du Cloaque et la famille d'Esharzy. On a assez peu de précision sur ce qui se passe dans les sous-sols, mais il paraîtrait qu'ils offrent le même genre de commodités que les étages supérieurs, adaptées toutefois à une clientèle différente. On trouve ainsi, paraît-il, des chambres de torture, des salles à orgies, des salles à banquets et la fameuse « salle de la Liberté »...

Depuis les temps reculés où il fut décidé que les habitants du Cloaque n'auraient pas droit de venir à la surface de la ville, certaines créatures volantes souffraient de ne pas pouvoir se dégourdir les ailes de temps à autres. C'est là qu'intervient la Salle de la Liberté. Cette petite pièce nue n'a rien de bien particulier, si ce n'est un conduit menant jusqu'au puits du jardin intérieur du premier étage, et donc à l'air libre. Ainsi, les vampires et autres créatures pouvant revêtir une forme ailée, ont la possibilité (contre une forte somme) d'aller faire un tour dans le ciel de Laelith. Ils doivent cependant s'engager à rester discrets et à ne troubler en aucune façon les clients de la Belle Maison.

## Les habitants

— **Yphria d'Esharzy.** Cette grande femme brune aux yeux verts est renommée pour sa grande beauté. Elle administre avec rigueur la Maison des Mille Fleurs et sait se faire apprécier comme une hôtesse de goût. Dernière descendante d'Heriaz, elle n'a jamais consenti à se marier, mais on lui prête de nombreuses aventures. Son expression froide et vaguement cruelle est compensée par une voix chaude et suave qui a le don de fasciner ses interlocuteurs. Yphria a aussi un autre signe particulier : les ongles

## Libérez-la !

Les aventuriers sont chargés par un riche inconnu d'enlever Ferialine, une des Sublimes Compagnes de la Belle Maison qui serait retenue contre son gré, grâce à des drogues pernicieuses. La récompense promise est alléchante.

*Pour le MJ :* l'employeur des personnages est en fait la femme d'un ancien client de la belle Ferialine. Jalouse de cette dernière, elle souhaite l'assassiner, dès que la jeune fille sera entre ses mains.

## Le « coup » du siècle

Un employé chargé de l'entretien de la Belle Maison a réussi à faire un plan grossier des appartements d'Yphria. Il a conçu le projet de s'emparer de la fortune contenue dans la chambre forte et cherche des complices.

*Pour le MJ :* prévoyez soigneusement les différentes protections de la chambre forte (rondes de gardes, pièges, etc...), puis laissez vos joueurs monter leur affaire. Le plan des appartements est à moitié faux et peut réserver bien des surprises aux cambrioleurs...

longs de ses mains sont protégés par de petits étuis en or qui sont enduits de diverses substances très utiles (poison, aphrodisiaque, hallucinogène, soporifique...). La jeune femme dissimule aussi plusieurs dagues dans les pans de sa longue robe de soie noire, et l'on dit qu'elle excelle au combat à mains nues depuis qu'elle s'entraîne avec Meriag, chaque matin. Son apparence fragile dissimule en fait une personne aussi envoutante... que dangereuse.

— **Meriag « Briseur d'Os ».** Ce noir gigantesque vêtu de cuir et armé d'une masse de guerre fait plus de deux mètres de haut et pèse 150 kilos de muscles. Ancien gladiateur des cités du sud, il a été engagé par Yphria pour superviser la sécurité et la protection de la Belle Maison. Il excelle au maniement de toutes les armes, mais préfère par dessus tout briser un par un les membres de ses adversaires. Il a sous ses ordres une vingtaine de mercenaires aguerris, qui sont prêts à donner leur vie pour que soit préservée la tranquillité de l'établissement. Meriag habite une chambre simple du second. Il dort peu et accomplit un travail au dessus de tout reproche.

— **Endoliam.** De taille moyenne, cet homme au visage jovial et à l'embonpoint sympathique est le Grand Maître Queux de l'établissement. Il connaît sur le bout des doigts les recettes d'Heriaz et est considéré comme le plus grand chef-cuisinier de tous les temps. Il n'habite pas dans la maison.

— **Songar.** Ce vieil eunuque chauve couve les Sublimes Compagnes comme si elles étaient ses propres enfants. Songar a été, dans le passé, le précepteur d'Yphria et il est aujourd'hui la seule personne que la propriétaire redoute. Il en effet célèbre pour ses colères tapageuses, mais son immense gentillesse est également réputée. Il est armé d'un sabre courbe et porte une cuirasse sous sa robe de lin. Il dort dans le salon d'accueil des Domaines de l'Infini Bonheur et dirige les dix eunuques chargés de la protection des Compagnes.

— **Eriaroth.** C'est une vieille naine décatie et hargneuse qui supervise les activités du sous-sol. Sa barbe grise est un peu clairsemée, mais son regard irradie une volonté farouche et une haine féroce du monde. Seule une certaine forme d'amitié qui la lie à Yphria semble l'avoir convaincue d'accepter sa fonction. Elle est toujours vêtue d'une armure de plaques et armée d'un grand coutelas barbelé.

— **Les employés.** Aucun des cuisiniers, serveurs et autres employés chargés de l'entretien n'habitent sur son lieu de travail. Ils ont tous été choisis selon des critères de sélection très sévères.

Texte  
Brigitte Brunella  
Plans et illustration  
Stéphane Truffert



Danzer  
Kunst

