

# Les Secrets d'Ovinia

**A**u milieu du 4<sup>ème</sup> siècle, sous le gouvernement de Karek la Hache Sanglante, le célèbre barde Mouton-Cadet mit les archives anciennes d'Ovinia en sécurité pour que les dignitaires de Fensh ne trouvent et ne souillent pas le passé mythique de la ville.

**L**es années passèrent et les secrets, notamment ceux des Tisserands, disparurent des mémoires en même temps que les cultes d'Alliana et de Sylvania ainsi que les raisons de l'importance des moutons. Seuls subsistaient de vagues souvenirs et quelques nostalgies.

**M**outon-Cadet avait pourtant veillé à ce que l'on transmette à ses descendants les clés qui permettraient de retrouver ces archives dispersées dans la ville. Au fil du temps, il ne resta plus de cette information d'importance que la mémoire d'une chanson étrange aux descendants de Mouton-Cadet, et encore seulement à ceux qui embrassaient la condition de barde comme leur illustre prédécesseur.

**O**r il se trouva en l'an 688 que Tréfalain, un jeune barde, fils d'un paladin de l'Epée de Cristal et d'une mère tisserande, lointain descendant de Mouton-Cadet, voyageait depuis quelques années en compagnie de Meldorik, le barde qui gagna de la Maîtresse des Légendes le Livre des Légendes d'Atalas. Depuis qu'il était proche de cet objet féérique, une chanson ne cessait de lui revenir et il se sentait étrangement attiré vers Ovinia.

**A**rrivé dans la ville de son aïeul, il parvint à rassembler les bribes de sa mémoire jusqu'ici défaillante et reconstitua l'ensemble de la chanson, que voici :

**1.** La ville est mon territoire, mon  
domaine  
pluie comme soleil, jour comme nuit,  
Rien ne m'arrête dans ma haine  
De tout ce qui lui nuit.

J'aspire a la paix  
Et souhaite la faire partager  
A chacun qui y naît  
Comme aux occasionnels passagers.

Passes ton chemin mécréant  
Et commets tes méfaits ailleurs  
Car je suis bien présent  
Pour que viennent des temps meilleurs.

**2.** Que le temps soit dégagé ou couvert  
Toujours mon logis te sera ouvert.

Que tu sois beau, laid ou tel que le vie  
t'as fait  
Pour moi, tu sera toujours parfait.

Gaieté ou tristesse, exubérance ou  
timidité, confiance ou peur  
De ta volonté dépendra mon humeur.

Que ton portrait soit accroché au pilori  
ou au firmament  
Cela n'influencera pas pour toi mes  
sentiments .

Et si un jour, tu n'as plus d'argent...  
Passes ton chemin, car tu me fais perdre  
mon temps.

**3.** Il existe des combats sans armes et  
sang,  
Des batailles pourtant terribles  
Qui ne voient pas passer les ans  
Et dont chacun peut être la cible.

Dans ce conflit de traître  
Le cœur et les sentiments sont oubliés.  
Il n'y a qu'un seul maître  
Auxquels tous sont intimement liés.

De tous les maîtres c'est le plus exigeant  
Et tel le soleil il illumine le soir des  
gagnants.  
Il aide ceux qui, en lui, ont foi  
jusqu' à la prochaine fois...

4. La montagne de la vie est le monde  
des malheureux  
Où il faut se battre pour trouver sa  
place et sa voie.  
Inaccessible pour ceux qui commencer  
comme proies  
Le sommet n'est pas si loin pour les  
chanceux.

Bien souvent, ces derniers ont commencé  
leur ascension  
A des lieux au dessus du plus grand  
nombre  
Et se trouve déjà, sur cette pente peu  
sombre  
Tout prêt de ce soleil qui,  
irrésistiblement, attire notre attention.

5. Les hommes sont des créatures bien  
étranges,  
Obnubilés par leur intérêt nombriliste.  
Mais parmi eux il existe une frange  
Que l'on pourrait qualifier d'utopiste  
  
Elle ne vit que pour une conviction  
Une idée, une pensée, une alternative  
sincère.  
Et pour que se réalise leur vision  
Ils sont prêts à se battre à leur manière.

Tout cela ils le font pour celui en qui ils  
croient  
Et pour qui ils ont voué leur vie entière  
Et quelle que soit la manière qu'ils  
emploient

Ils n'oublieront jamais de penser à vous  
dans leurs prières

6. Qui que vous soyez, vous allez  
m'écouter

Car de tous les hommes je suis le maître  
de la plume.  
Mon immense et sublime art me vient de  
la Lune  
Et votre destin, grâce à moi passera à la  
postérité

Entre vous et moi, il y a un abîme  
Que peu d'entre vous souhaiteraient  
combler  
Car j'ai abandonné un peu de ce qui prime  
De la partie mentale de ma santé

Mais c'est cela qui fait que je suis  
meilleur  
Tout en donnant l'impression que je suis  
ailleurs.  
Cette folie sur laquelle je me suis perché  
Me permet de faire apparaître ce qui est  
caché.

**T**réfalin parcourut longtemps Ovinia,  
interrogeant sans relâche jusqu'à  
retrouver, miracle qui défiait le temps,  
les 6 personnes mentionnées par la  
chanson. Quand ils durent enfin réunis,  
tous les 7, ils tombèrent tout-à-coup dans  
un profond sommeil. Lorsqu'il se  
réveillèrent, au fond d'une grotte, un  
coffret regorgeant de rouleaux les  
attendait. C'est ainsi qu'Ovinia, peu  
avant sa destruction par les paladins de  
Tissandre, recouvra sa mémoire.

# Les origines

## Les Agneaux Egarés

La bourgade indépendante d'Ovinia a été construite au courant du 3<sup>ème</sup> siècle. La légende raconte que le mauvais roi, Arkhar, d'une grande ville, Radlom, avait voulu faire mourir tous les enfants nés cette année-là, un oracle ayant prédit que l'un d'entre eux causerait sa perte (comme d'habitude, quoi...).

Un berger voulut mettre ses enfants à l'abri, et les abandonna dans la forêt, les laissant à la divine protection de Sylvania. A peine eut-il tourné les talons qu'une brebis, plus blanche que la neige, apparut. Elle prit les enfants comme les siens, les nourrit et les mena à l'âge adulte.

Ovinion et Ovinia grandirent en sûreté, mais le garçon n'avait cessé de revoir ses parents. Ovinia, plus sage, s'en tenait aux conseils de la brebis, et préférait vivre à l'écart des hommes, qui ne lui disaient rien qui vaille.

Ni la brebis, ni Ovinia ne purent retenir Ovinion, lorsqu'à l'aube de ses 16 ans, il descendit à la ville voisine. Il apprit que ses parents étaient morts de chagrin, et connut tout des circonstances de son abandon. Fou de haine et de rage, il jura la mort du roi, et lors d'un tournoi, armé de la puissance de Moldar, il massacra le roi, puis succomba lui-même à ses mortelles blessures.

## Les Verts Pâturages

Quelques années plus tard, un jeune herboriste et Prêtre d'Alliana, entendant pleurer dans un buisson,

découvrit la douce Ovinia. De leur amour naquit la ville d'Ovinia, du nom de sa fondatrice, et leurs enfants furent les premiers habitants de ce qui était à peine un petit bourg paisible. Les déesses Sylvania et Alliana y étaient particulièrement révérees, et un grand temple fut consacré à ces dernières, qui gardait précieusement le Bandeau Emeraude, un tissu que portait la brebis originelle, mère nourricière d'Ovinia, autour du cou, et la Pierre-Cœur, première pierre ramenée par Ovinia, la fondatrice de la ville, d'un ruisseau voisin, sur le site où devait naître la ville.

Tandis que dans la ville voisine régnaient le chaos et la discorde, semés par le cœur meurtri d'Ovinion, Ovinia se développait paisiblement.

Parmi les grandes personnalités du moment, on peut citer Brabant le Frisé, qui inventa un rouet permettant de filer la laine la plus douce et la plus fine qui soit. Grâce à cette invention, les tisserandes créaient des tissus d'une rare délicatesse, et bientôt, on vint de tout le continent pour acheter leurs merveilles.

## Les Secrets perdus des Tisserands

### Les Agneaux d'Alliana

Démir était un jeune berger d'Ovinia, dont le troupeau était certainement le plus beau de la ville. Jeune éphèbe au corps de rêve, il faisait rêver toutes les jeunes filles de la ville, mais ne leur prêtait que peu d'attention.

Sylona était la jeune fille du bourgmestre de la ville voisine. Elle

aimait, chaque jour, à se baigner dans le ruisseau, et évoluait, telle une ondine, ses cheveux d'or lâchés dans les flots.

Un soir, l'un des agnelets du troupeau de Démir s'échappa, le plus beau d'entre eux, un tout jeune agneau, dont la toison immaculée se chargeait de reflets d'or au soleil, s'égara. Démir confia son troupeau à son fidèle chien, et partit à la recherche du petit fugitif. Il s'enfonça dans la forêt, et suivant les petites touffes de laine arrachées par les buissons, il ne tarda pas à retrouver l'agneau. Il s'avança un peu, et découvrit le spectacle enchanteur de Sylona, abandonnée à la douceur de sa baignade. Subjugué par le charme de la jeune fille, il resta ainsi un long moment, sans oser bouger.

Puis la jeune fille sortit de l'eau, et le corps nacré par les gouttelettes, enfila une robe dont les couleurs dansaient au rythme de sa démarche. Démir sortit de sa rêverie, et prenant le mouton dans ses bras, revint à son troupeau.

Le lendemain encore, l'agnelet quitta le troupeau et Démir le suivit jusqu'au ruisseau. Chaque jour ainsi durant un mois, l'agneau s'échappa, menant le berger à la jeune fille.

Un soir, il trouva l'objet de ses rêves en larmes. Il trouva alors le courage de l'aborder et vint la consoler. D'une voix cristalline et pure la jeune fille lui confia qu'elle devait épouser un notable de la ville, un homme effrayant qu'elle n'aimait pas. Sans voir la nuit arriver, le jeune écoutait la jeune fille inlassablement, et la berçait dans ses bras rassurants. Sous les étoiles, il parlèrent jusqu'au petit jour.

Lorsque le berger retrouva son troupeau, une bonne partie de la ville était partie à sa recherche, inquiète de ne pas le voir revenir. De mémoire de berger, jamais l'on n'avait vu un pâtre quitter son troupeau et l'abandonner une nuit entière.

Démir semblait dans un état second et l'on décida, pendant quelque temps, de confier son troupeau à un autre. Seul le petit agneau voulut rester avec lui et ne le quittait plus d'un pas. Chaque jour le berger suivait ses pensées jusqu'au bord du ruisseau : il n'y revit plus Sylona.

Un jour, désespéré de n'avoir plus de ses nouvelles, il poursuivit son chemin jusqu'à la ville voisine. Il n'eut aucun mal à trouver la maison du bourgmestre et l'agnelet le guida jusqu'au balcon. Au clair de lune il entendit la voix cristalline et pure de sa bien-aimée entonner un air triste et ancien. Il reprit la mélodie et Sylona apparut sur le balcon.

A son retour, on l'avait confinée dans sa chambre jusqu'au mariage et elle dépérissait de ne plus revoir Démir. Les deux amants décidèrent de prendre la fuite ensemble ; et Sylona descendit du balcon en s'aidant d'un drap. Ils quittèrent la ville et s'enfuirent vers les montagnes, espérant y trouver quelque refuge.

Lorsqu'au matin le bourgmestre découvrit la fuite de sa fille, il entra dans une rage folle et ordonna une battue. Bien vite les chasseurs retrouvèrent les traces des jeunes gens. Pendant plusieurs jours ils les poursuivirent, les manquant de peu chaque fois. Puis vint le jour fatidique où ils les trouvèrent, enlacés dans les bras l'un de l'autre. Les premières lueurs de la

première aurore de l'été auréolaient l'horizon d'une lumière aux couleurs encore enfouies dans la brume. A leurs pieds dormait un mouton dont la toison brillait déjà des éclats de l'été naissant. Le bourgmestre se jeta sur sa fille et la tira de son sommeil sans ménagement. Il ordonna que l'on tue le berger et laissa dans la montagne le corps sans vie du malheureux. Sylona pleurait de toute son âme et adjurait son père de la laisser mourir elle aussi, mais il l'entraîna ferment vers la ville.

Pendant ce temps l'agneau léchait les blessures du malheureux Démir et, comme par magie, elles se refermèrent. Il y avait déjà quelques heures que le drame avait eu lieu lorsqu'il se réveilla. N'écoulant que son amour, il redescendit vers la ville à la recherche de celle à qui il avait voué son cœur. Il apprit très vite qu'elle était morte le soir même de ce premier jour d'été, au moment où on la mariait : alors que le prêtre s'apprêtait à recueillir son consentement, elle tomba sans vie au pied de l'autel. Démir alla vers le cimetière pour mourir sur la tombe de sa belle. Alors qu'il pleurait, couché sur le petit tertre qui abritait celle qu'il avait tant aimée, parut une femme d'une rare beauté et dont toute la personne exhalait la bonté.

« Ne pleure plus Démir », lui dit-elle. « Sylona t'attend, je l'ai protégée de son père. Ceux qu'Alliana a unis ne doivent point être séparés. » Et Sylona apparut plus resplendissante que jamais. « Vous êtes désormais sous ma protection et pouvez rentrer à Ovinia y élever l'enfant que Sylona va mettre au monde. Je lui accorderai la Grâce et tout ce qu'elle créera sera de toute beauté. Elle sera la tisserande la plus douée et son prestige rejaillira sur la ville. »

Et en effet, Démir et Sylona s'installèrent à Ovinia. Quelques mois plus tard, Sylona donna naissance à une petite fille qui devint la première d'une longue lignée de tisserandes. De ses doigts de fée sortaient les étoffes les plus fines jamais tissées.

## La fête d'Alliana

Chaque année, au moment du solstice d'été, une grande fête est donnée. Toute la journée se passe en danses et en banquets. L'une des danses consiste en une farandole poursuivant deux jeunes gens à travers toute la ville. Lorsque les jeunes gens sont rattrapés, le jeune homme est laissé à terre, tandis que la jeune fille est entraînée par la foule. Alors que la musique s'est éloignée, le jeune homme, accompagné du plus bel agnelet de la ville se lance à la recherche de la farandole. Lorsqu'il la retrouve la jeune gît à terre. Le jeune homme se baisse vers elle et elle s'éveille dans ses bras, s'ensuit alors une fête joyeuse où chacun rit.

Le soir venu, les jeunes célibataires de la ville se retrouvent et célèbrent Alliana sous la pâle lumière des étoiles. Les couples formés cette nuit-là sont reconnus par tous comme étant mariés et personne ne songerait à les séparer. On dit des enfants conçus à cette occasion qu'ils sont dotés de la Grâce d'Alliana et que leurs étoffes seront les plus fines du continent.

## Galen le Tisserand

Galen était un jeune tisserand dont le travail était très apprécié dans toute la ville. Un jour, à l'occasion de la nouvelle décoration du Temple de la divine Alliana, un grand concours fût lancé, et

celui des tisserands dont l'œuvre serait jugée la plus belle verrait le fruit de son travail orner l'autel sacré. Galen admirait la Déesse plus que tout autre et espérait de toute son âme créer une étoffe digne d'elle. Sans cesse, il remettait son ouvrage sur le métier et passait des nuits entières à travailler, jamais satisfait du résultat. Il passa tout un mois à s'épuiser ainsi, en perdant l'appétit et rejetant toutes les étoffes, pourtant plus belles les unes que les autres, qui naissaient de ses doigts : Galen était un enfant du Solstice comme on disait à l'époque.

**A** la veille du jour où il lui fallait remettre son ouvrage, Galen n'était toujours pas prêt, aucune matière n'avait trouvé grâce à ses yeux. Alors qu'il levait les yeux de son métier, un mouton brillant de reflets ensoleillés passa devant sa fenêtre. C'était cela ! La laine de ce mouton ne pourrait donner qu'un tissu extraordinaire, digne de la Déesse. Galen prit son rasoir et s'enquit du propriétaire de l'animal. Personne ne put le renseigner. En le cherchant des yeux, il le vit s'enfuir vers la forêt. Galen quitta la ville à la suite de l'animal, et parvint à le rattraper alors qu'il venait de sauter dans l'eau claire du ruisseau. Les gouttes d'eau semblaient chargées d'or sous les reflets du soleil perçant à travers les feuillages. Leur éclat se mêlait au pelage de l'animal, ravivant encore les lumières de sa laine. Galen voulut prendre le mouton dans ses bras, mais alors qu'il s'en approchait, l'animal s'estompa, puis disparut, comme s'il n'avait jamais existé. Revenant à Ovinia, Galen prit celles de ses étoffes qui lui paraissaient les plus dignes de la déesse, et les baigna dans le ruisseau. Le soleil de cette fin de printemps semblait pénétrer le tissu par toutes ses fibres, et

bientôt, les étoffes devinrent plus belles que Galen n'aurait osé le rêver.

**L**e lendemain, ce sont ses étoffes qui furent choisies, et Galen les offrit de tout son cœur au temple, trop heureux de ce don que lui avait fait la Déesse. Jamais il n'oublia de la remercier dans ses prières et désormais, il baignait toutes ses créations dans le ruisseau béni, leur donnant ainsi les plus belles couleurs qui soient. Le soleil leur donnait des lumières d'or, la lune les animait d'argent, et le brouillard les nacrail de pâleurs incertaines.

## [Le Métier de Sylvania](#)

**D**yrele était une jeune menuisière, qui devait achever son apprentissage à la fin de l'année. Pour cela, elle devait présenter son chef d'œuvre, une pièce qui montrerait à tous l'excellente maîtrise qu'elle avait de son art. Dyrele décida de parcourir le monde, chercher les secrets qui lui permettraient de s'améliorer encore. Elle passa les montagnes et les fleuves, découvrant de nouvelles techniques dans chaque nouvelle ville. Elle apprenait sans cesse de nouvelles choses, mais ne savait pas encore quelle pièce elle devrait présenter. Un instrument de musique ? Un coffret à bijoux ? Elle ne savait comment fixer son choix.

**U**n jour, elle se perdit dans une lourde forêt sombre. Les chants des oiseaux se faisaient de plus en plus rares. Elle entendit alors des voix. Se hasardant à les suivre, elle découvrit des êtres à la peau noire, aux cheveux d'argent, qui s'amusaient à faire souffrir un malheureux écureuil. Sans savoir pourquoi, elle intervint, et armée de ses outils, elle chargea le petit groupe. Hélas, s'aventurer à trucider des elfes

noirs au ciseau à bois est une initiative risquée, et elle n'eut pas le dessus. Les elfes noirs laissèrent son corps sans vie à l'appétit des loups. Au lever du soleil, la clairière où avait eu lieu le combat était inondée d'une lumière verte. Parmi les frondaisons se découpait la silhouette d'une femme, elle se pencha vers Dyrelle, et souffla sur elle. L'étincelle de vie ainsi offerte par Sylvania ranima Dyrelle qui se releva. Encore effrayée par les événements de la nuit, elle n'osait rien dire. Sylvania prit la parole : « Tu es venue en aide à l'une de mes créatures, risquant ta vie pour elle. Sois en remerciée. Ce que tu cherches, tu le trouveras chez toi, tu n'as nul besoin de courir le monde. Je te laisse un rameau, que tu planteras en terre une fois revenue chez toi. De ce rameau naîtra un arbre, qui te donnera le bois le plus tendre à travailler, et le plus solide que tu puisses rêver. Lorsque tu sauras quelle doit être ton œuvre, tu le couperas et créeras la pièce qui fera de toi un artisan reconnu. » Dyrelle remercia la Déesse de ses bontés, et emporta le petit rameau que Sylvania lui tendait. Elle suivit ses conseils, et rentra à Ovinia. Dès son retour chez elle, elle planta le minuscule rameau et l'arrosa de l'eau du ruisseau. Le lendemain, lorsqu'elle se leva, un arbre magnifique avait poussé. Un mouton paissait à ses pieds, et sous les rayons du soleil, sa laine paraissait d'or. Elle se leva et s'approcha de l'animal, elle le caressa, et dit, songeuse : « Ah, si je pouvais fabriquer un métier digne de tisser cette laine si douce et si brillante... mais oui, un métier à tisser, quel objet plus noble pourrait-elle créer ? .. L'idée avait germé en elle et elle coupa le bois qui lui était nécessaire pour ce travail. De son atelier sortit un métier au bois doux, qu'elle avait orné de vers en hommage à Sylvania d'un côté, et à Alliana de l'autre. Son ouvrage fut reconnu comme étant l'un des plus beaux,

et elle devint le fournisseur attitré des tisserands de la ville. Ceux qui travaillaient sur ses métiers obtenaient des tissus légers et solides à la fois, qui protégeaient des froids les plus rigoureux, comme des chaleurs les plus étouffantes.

## La période Fensh

### Le Dernier Bêlement

**A**marante était la fille du Berger (tel était le nom que l'on donnait au bourgmestre à cette époque). Sa beauté était connue dans tout la région, et tous les bons partis l'avaient demandée en mariage. A chaque fois, elle déclinait l'offre.

**C**haque dimanche, elle partait dans la forêt, et même ses sœurs ignoraient ce qu'elle y faisait. En réalité, elle y avait rencontré dans une petite clairière connue d'elle seule, un jeune et séduisant pâtre, dont la chevelure d'or bouclait en scintillant sous les rayons bienfaisants de Tissandre. Eperdue d'amour, elle le rejoignait chaque dimanche, et le quittait au coucher du soleil. Pourtant, un soir, malgré la promesse qu'elle lui avait faite, elle revint sur ses pas, et ne trouva plus son jeune amant, mais un mouton, à la toison entièrement d'or. Le dimanche suivant, elle tenta d'arracher le secret du jeune pâtre, et ne put tirer un mot de sa part.

**S**a curiosité l'emporta sur son amour, et elle resta jusqu'au soir, puis se cacha dans un buisson, pour voir ce qu'il adviendrait. Quelle ne fut pas sa surprise de voir son amant retomber sur ses quatre pattes, et dans un bêlement, se transformer en ce singulier mouton. Humiliée d'avoir voué sa foi et son

amour à un animal, elle prit la fuite, et descendit jusqu' à la ville voisine.

**S**a beauté fut bien évidemment convoitée, et Nador, l'un des maîtres assassins de la ville voulut faire d'elle sa compagne. elle se refusa à lui durant de longs mois, avant de lui conter, dans un moment d'égarement, son amour pour le jeune pâtre. Fou de rage, Nador tua la jeune fille, puis alla jusqu' à la clairière, et égorga le mouton. Or ce mouton, investi de l'esprit de Sylvania, protectrice de la ville, était aussi celui qui insufflait toute vie aux moutons de la ville, et au petit matin, on trouva tous les moutons d'Ovinia égorgés, sans que l'on sût jamais pourquoi. Tous prirent cependant cet épisode comme un présage de grand malheur.

**L**es armées d'Antarius ne tardèrent pas à arriver, et les adeptes de Kitsch n'eurent aucun mal à s'emparer d'une ville sans protection, et en proie aux doutes. Les statues d'Alliana et de Sylvania furent détruites, et leurs prêtres subirent les pires tortures. Le Grand Temple fut souillé du sang des innocents, et la Pierre-Cœur ainsi que le Bandeau Emeraude disparurent à cette époque. Les archives furent perdues à jamais.

### L' Horloge de Kitsch

**K**arek la Hâche Sanglante reste encore présent dans les mémoires, pour son administration cruelle de la ville. Peu après la prise de la ville par la Main Noire, Karek devint son gouverneur. Il fit une chasse sans pitié aux anciens fidèles de Sylvania et d'Alliana. Un seul résista à la dictature ainsi instaurée. Mouton Cadet était le plus grand barde de la ville, et son archiviste. Il avait pu faire fuir sa famille avant l'arrivée de l'ennemi, et l'on pensa qu'il avait caché

certaines archives. Il fut arrêté, et enfermé dans une cage, suspendue sur la place centrale d'Ovinia. Chaque heure, Karek venait le torturer, et ses cris résonnaient dans la vallée, scandant les heures. Son supplice dura des années. Sa ténacité et son mépris de Karek lui donnèrent une énergie surhumaine, lui permettant de braver son ennemi, en étant chaque jour vivant, alors même que son corps n'était plus qu'une épave de douleur. Il mourut une heure après Karek, comme une symbolique victoire, un pied de nez à son tortionnaire.

**C**ertaines nuits, les vents portent encore l'écho des hurlements de Mouton-Cadet.

### L'Enclos de Ninon

**N**inon était une jeune bergère très ambitieuse. Ses moutons, elle les aimait bien, mais n'envisageait nullement de les garder toute sa vie. Ninon voulait devenir une Dame. Lorsque ses moutons furent égorgés, comme les autres troupeaux de la ville, elle fut chagrinée, mais bien moins que les autres bergères. Lorsque les armées de Fensh arrivèrent, elle ne vit pas de suite le sang et la mort qu'ils semaient. Elle vit d'abord la puissance sauvage qui se dégageait d'eux, une force virile qui la fascinait. Elle posa les yeux sur Karek, brandissant sa hache, perché sur un cheval de jais, et s'enflamma pour lui.

**N**inon était ravissante, d'une beauté fraîche et saine. Elle sut plaire à Karek, et avançait ses désirs. Elle se gardait bien de lui parler de sa politique, ou de lui donner son avis, Karek n'était pas d'un caractère très facile. Ninon sut si bien y faire qu'elle resta sa favorite durant de longues années, et obtint même sa confiance, ce qui n'était pas chose aisée. Les années passant, elle

craignit de perdre sa protection, et lui présenta d'autres jeunes filles, qui toujours le satisfaisait. Ninon resta l'amie du gouverneur, et parfois encore sa maîtresse. Aux jeunes filles qu'elle lui présentait, elle enseignait les meilleures façons de séduire. Peu à peu, elle en vint à présenter des jeunes filles à tous les membres importants de la ville, et fut autorisée par Karek à créer sa propre corporation, qu'elle appela l'Enclos de Ninon.

Ninon était certes ambitieuse, mais elle était aussi d'une rare générosité. Chaque fois qu'elle le pouvait, elle intercédait auprès de Karek pour aider ceux qui en avaient besoin. Souvent, la nuit, en rentrant chez elle, elle s'arrêtait auprès de Mouton-Cadet, lui apportant quelque réconfort, et de quoi boire et manger. A l'insu de Fensh, elle avait pu aider quelques prêtres de Sylvania et d'Alliana à fuir. L'Enclos de Ninon resta toujours fidèle à la ligne de conduite instaurée par sa maîtresse. Les jeunes filles sont libres d'agir comme elles le souhaitent, et ne reversent aucunement leurs revenus à la Corporation, mais bien souvent, elles servent d'intermédiaire entre les plus puissants et la population. Elles profitent de ce qu'on leur donne pour rétablir un minimum de justice.

## La Rose Noire et le Cristal Brisé

Certains se souviennent de Dolora, superbe prêtresse de Kitsch, dont la chevelure de jais ondoyait à chacun de ses pas, cape d'ébène sur sa robe couleur du sang frais. Ses amants furent légion, et malheureux. Le plus célèbre et le dernier d'entre eux fut sans nul doute Charles-Hippostrate de Roncebois. Lors d'une guerre entre Fensch et l'Epée de Cristal, le Paladin avait été fait prisonnier, et Ovinia fut sa geôle et Dolora sa tortionnaire.

Les dieux sont capricieux, et contre toute attente, Dolora et Charles-Hippostrate s'éprirent l'un de l'autre, s'entre-déchirant dans une liaison passionnée où amour et haine se mêlaient. De sang, de larmes et de doutes, leur amour se jouait des circonstances, fragile comme une rose au milieu d'un buisson épineux. Dolora souffrait de n'être pas totalement vouée à sa déesse, découvrant en son cœur des faiblesses inavouables.

Charles-Hippostrate dépérissait, sa Foi en Tissandre bousculée par son amour de sa princesse des douleurs. Kitsch était cependant satisfaite, la souffrance des deux êtres comblait ses penchants pervers. Puis Dolora devint moins fervente, moins appliquée à la douleur. sa foi s'ébranlait. Trop confiante en sa position, elle ne prit pas garde au jeune prêtre qui l'assistait. Il la dénonça, et Urg le Mauvais, gouverneur du moment, arrêta la jeune femme.

Le supplice des deux amants ne dura qu'une nuit, où, sans retenue, ils se clamèrent leur amour. Ecœuré par tant de niaiserie dégoulinante, Urg les fit exécuter, se privant du spectacle de leur mort lente.

## Le Gouverneur dément

C'est Morak le Doucereux qui fut le plus cruel et le plus perfide de tous les gouverneurs. Pas une fille en ville n'avait échappé à sa couche, et peu en étaient sorties vivantes. Morak aimait la douleur et comme à une drogue perverse, il s'y adonnait avec une rare avidité. Sous un abord presque aimable, il cachait une âme d'une rare noirceur. Sous son autorité, la ville multiplia les cérémonies à Kitsch, et bientôt, il n'y eut plus un enfant, tant il affectionnait les

sacrifices humains. Morak alla jusqu' à sacrifier son épouse, puis sa propre fille.

**I**l finit, dans un ultime acte de douleur, par se donner la mort. Il commença par s' écorcher vif, puis s' immola, incendiant ainsi ses appartements.

**M**ême Vélinus de Noirdessein, le Grand Prêtre de Kitsch d' Ovinia, trouva que tant de zèle était peut-être exagéré. Assurant l' intérim jusqu' à l' arrivée d' un nouveau gouverneur, il laissa la ville dans une relative tranquillité, et mit fin aux sacrifices d' enfants. "Relative tranquillité " ne signifiait point laxisme, et personne n' aurait osé déroger aux lois de Fensch et de Kitsch.

## Le Grand Soulèvement

### La Pucelle d' Ovinia

**O**n se souvient encore du jour où les moutons réapparurent, et comme une aube timide au milieu des Ténèbres, l' espoir renaquit, sans que l' on sut pourquoi, presque tout le monde ayant tout oublié du passé lointain d' Ovinia.

**U**ne petite fille à qui l' on avait donné les moutons à garder, dit avoir rencontré une belle dame, accompagnée d' un mouton doré, qui lui demandait de mener les Paladins de Tissandre jusqu' à Ovinia, pour bouter Fensch hors du pays. Tout le monde la prit pour folle, et ses parents se hâtèrent de lui faire quitter la ville. Elle atteignit les quolibets, elle demanda une armée, et l' on mit sous ses ordres quelques troufions en pénitence.

**M**algré cela, elle remporta quelques victoires, qui irritèrent grandement le clergé de Tissandre. Quoi, une femme, bergère venue de nulle part, se

permettait de blasphémer et de commander une armée? Elle fut bien vite qualifiée d' hérétique, et les plus purs des Paladins la livrèrent à Fensch. Après un procès de pacotille, elle finit brûlée vive, à l' âge de 14 ans.

**M**ais l' espoir était né, et la liberté s' approchait, avec la Grande Croisade qui finit par la défaite de Fensch et l' indépendance de trois anciennes provinces qui érigèrent la Confédération Libre.

### Antor le Charpentier

**A**près la mort de la Pucelle d' Ovinia, certains habitants de la ville se regroupèrent, poussés par un vent d' espoir. Si la ville devait être libérée, il fallait qu' elle mette la main à la pâte, car passer de la domination Fensch à celle des paladins n' était pas souhaitable. Antor le Charpentier était de ceux-là. Antor avait toujours fait son travail avec conscience, et était très apprécié des autorités Fensch, qui le laissaient tranquille. Pour autant, Antor n' en était pas moins solidaire du reste de la population, et il était tout-à-fait hermétique au culte de Kitsch. Antor ne sentait pas une âme de héros : jamais il n' aurait osé s' opposer au gouverneur si ce dernier n' avait décidé de faire de sa fille une enfant de Kitsch. Antor ne voyait pas cet honneur d' un oeil heureux, et il voulut épargner à sa fille un destin si douloureux. Il commença à gagner du temps, en insistant sur le besoin qu' il avait de sa fille pour sa maison, et pour l' aider à son atelier. De saison en saison, il reportait la funeste échéance. Après l' épisode de la pucelle d' Ovinia, le gouverneur réagit avec sévérité à l' égard de la ville, et le nouveau report demandé par Antor fut refusé. Sa fille devait partir le lendemain pour la

capitale de l'Empire Fensh. Maëlle, la jeune fille, voyait cet honneur comme une bonne opportunité de gravir les marches de l'échelle sociale, et espérait ainsi revenir la tête haute à Ovinia.

**R**assemblant quelques amis, Antor s'adressa à la guilde des voleurs, et les pria d'enlever Maëlle, pour l'emmener en territoire libre, où elle serait à l'abri de Kitsch. Il réussit à se procurer quelques gemmes dans le temple de Kitsch, dont il connaissait parfaitement les accès, même les plus secrets, pour travailler régulièrement à son entretien. Les voleurs acceptèrent le marché, et emmenèrent la jeune fille et les gemmes en paiement. Dès le lendemain, Antor, éploré, alla se jeter aux pieds du gouverneur, en lui annonçant la disparition de sa fille. Le gouverneur ne fut qu'à moitié dupe, il fit rechercher Maëlle, qu'il ne trouva pas. Afin d'apaiser la colère de Kitsch, il fit sacrifier cinq enfants, choisis parmi ceux des meilleurs amis d'Antor. Le charpentier mit alors tout son savoir et son énergie pour rassembler les armes qui serviraient le jour du Grand Soulèvement. Il mourut sur les barricades, le jour de la libération de la ville.

## Danar l'Orfèvre

**D**anar était le plus riche orfèvre de la ville, et comptait parmi ses clients tous les dignitaires Fensh, avec lesquels il s'entendait à merveille. Personne ne l'interrogeait sur l'origine de son or et de ses pierres précieuses, et il réalisait des pièces d'une rare finesse. Apre au gain, avare au possible, il traînait ses serfs avec cruauté, plus mal encore que le gouverneur Fensh ne le faisait avec les siens. Pour s'enrichir encore plus, il ne dédaignait pas enlever les enfants des plus humbles pour les vendre comme

esclaves à d'autres marchands de passage. Il s'en cachait si peu, que tout un chacun le haïssait. Ses seuls amis étaient les autorités Fensh, que ses petits travers amusaient. Danar était aussi le chef de la Guilde des Orfèvres, et en tant que tel, il tenait le rôle d'usurier, une bonne partie des fêtes organisées l'était avec l'argent qu'il prêtait aux plus puissants. Il se gardait de leur rappeler leurs créances, se rattrapant par ailleurs sur les intérêts qu'il demandait aux moins riches. Il n'hésita jamais à faire déposséder l'un de ses débiteurs d'origine modeste, et mit sur la paille plus d'un artisan. Danar avait une femme à son image, aussi cupide que lui, et ses enfants n'étaient pas en reste. L'avenir de la famille paraissait assuré sur ces bases saines. Danar fut la première victime de la colère des habitants d'Ovinia, et ni lui, ni sa femme ne purent leur échapper. Pas une personne n'intercéda en leur faveur. Seuls les enfants disparurent. Danar et son épouse furent arrachés à leur maison et promenés dans toute la ville sur un chariot, et chacun leur jetait les débris qu'ils avaient. Aux débris succédèrent toutes les richesses que l'on trouvait dans les maisons abandonnées par les riches familles de dignitaires. Les bijoux, les plats en vermeil, les pièces d'or, les gobelets en argent étaient jetés rageusement sur les orfèvres, leur arrachant la peau à chaque coup. Danar et son épouse moururent, écrasés sous les richesses qu'ils avaient tant aimées, pitoyables victimes de la haine qu'ils avaient générée.

## Lothar le Tisserand

**L**othar était le chef de la Corporation des Tisserands. Sous des dehors soumis à Fensh, il recherchait activement tout document lui permettant de retrouver les anciennes techniques de fabrication. Lui

et sa femme se consacraient entièrement à leur métier, qu'ils adoraient. Quoi de plus noble que de travailler les matières qui habillaient les temples et les notables, quoi de plus beau que d'adoucir les fibres, et procurer aux honnêtes gens un vêtement agréable à porter ?

**L**othar était un idéaliste, et il n'hésitait pas à braver le couvre-feu, se mêlant aux bas-fonds de la ville, chercher dans les souterrains quelque document épargné par la colère de Fensh. Il sentait qu'il devait rester quelque chose de ce qui avait fait la gloire de sa profession, mais sa quête resta vaine. Ses amitiés dans les milieux populaires furent toujours inconnues des autorités de Fensh, et le jour du Grand Soulèvement, il devait livrer les uniformes de la Garde Personnelle du Gouverneur.

**C**omme prévu, il se présenta au poste de garde, et remit les pièces commandées. Peu après avoir enfilé leurs nouvelles tenues, les gardes ressentirent des démangeaisons insoutenables, et les Révoltés purent sans problème venir à bout des plus féroces soldats de la Garde. Depuis, Lothar garde une petite boîte de poil à gratter en porte-bonheur. Cette aide discrète lui permit de garder sa charge de Chef de Corporation, même après l'arrivée des paladins.

## [Deirdre l'Herboriste](#)

**D**eirdre était une vieille aveugle, qui aimait à se promener dans la nature environnante. Elle avait perdu la vue à l'âge de trois ans, les yeux brûlés au fer rouge en hommage à Kitsch. Son père, herboriste, avait toujours cherché à soulager les douleurs de son rpochain, et s'était attiré le courroux des autorités de cette manière. Rien n'avait pu le faire plier, si ce n'est le sort que l'on avait fait

subir à Deirdre. Depuis, de crainte qu'elle ne soit suppliciée à nouveau, il avait feint de devenir fou, et d'avoir perdu tout savoir. Même à sa fille qui faisait preuve du même talent, qui reconnaissait les herbes à leur texture, à leur forme, à leur parfum, il ne voulut jamais confier ses secrets, et le pauvre homme mourut, la conscience rongée par sa propre défection. Laissé à elle-même, Deirdre vivait de mendicité, et des herbes qu'elle ramassait.

**S**a seule richesse était un médaillon, hérité de sa mère, dans lequel elle puisait ses ressources. Elle trouvait dans le soulagement de la douleur une raison de vivre, et se glissait, la nuit, dans les geôles, afin de venir en aide à ceux que Fensh torturait. Jamais les gardes ne purent la surprendre, et pendant des années, elle assista ceux qui déplaisaient aux autorités. Elle hésitait cependant à leur faire prendre la fuite, mais un jour, elle franchit le pas, émue par une petite fille, à qui le Grand Prêtre de Kitsch voulait faire subir le supplice qui l'avait elle-même mutilée.

**C**ette nuit-là, elle se glissa comme un fantôme dans la prison, et libéra tous les détenus, après les avoir soignés. Portée par une déferlante de misérables hères, bien déterminés à en finir avec la dictature, elle se retrouva à la tête d'une armée. Les maisons vomissaient des êtres ne furie, armés jusqu'aux dents, animés par la haine et les douleurs endurées durant des siècles. Jamais on ne retrouva Deirdre l'herboriste, qui disparut cette nuit-là, effrayée par la violence qu'elle avait déchaînée sans le vouloir. Une petite fille portant un médaillon courait parmi les révoltés, et soulageait leurs blessures.

## Mérius le Haut-Mage

**M**érius était le Haut-Mage de la ville depuis des décennies. Par sa haute position, c'était un personnage écouté par les dignitaires de Fensh. Il passait énormément de temps dans son laboratoire, et sa politique domestique n'avait rien à envier à celles des autres notables choisis par Fensh.

**M**érius était un homme sombre, et lorsque sa longue silhouette anguleuse se profilait à l'horizon, les chiens hurlaient à la mort, les passants changeaient de trottoir, il n'avait pas l'air viril, mais il faisait peur à voir. On racontait que sa femme l'avait quitté pour un baladin, et que depuis, sa méchanceté s'en était trouvée exacerbée. Un jour, un mendiant eut l'audace de lui demander une pièce. Sans aucun regard pour la misérable vie tassée à ses pieds, il l'incinéra d'un geste. Mérius n'admettait pas qu'on le dérange.

**M**érius détestait plus que tout les bardes, et ne manquait jamais une occasion de les faire souffrir. En cela, il s'entendait particulièrement bien avec le Grand Prêtre de Kitsch. Un soir, alors qu'il était convié à une fête chez le gouverneur, une troupe de saltimbanques animait le banquet. La musique et le vin coulaient à flots, et les plus belles des courtisanes de l'Enclos de Ninon étaient mêlées aux invités. Parmi celles-ci, Karmine siégeait à la droite du gouverneur. Dans ses yeux, Mérius lisait le plaisir qu'elle éprouvait à écouter les artistes. Sans que l'on prêtât attention à lui, Mérius lança un sort aux troubadours, faussant tous leurs instruments, et en un instant, les musiques enchanteresses se transformèrent en une épouvantable cacophonie.

**L**es musiciens furent exécutés pendant le banquet, leur supplice servant de spectacle aux convives. Tout le reste du repas, Mérius sentit le regard de la courtisane dardé sur lui, comme si elle transperçait ses pensées. Pour la première fois de sa vie, il craignit une autre personne, et se garda bien de s'attaquer à la favorite du gouverneur.

**E**n revanche, il voua à la jeune femme une haine sans merci, et se jura de la retrouver dans la mort afin de lui faire payer son insolence. Mérius mourut un an avant le Grand Soulèvement, laissant sa charge à son fils, Sorel. (l'un de nos PJ) Le jeune homme pareissant malléable, les autorités le laissèrent en place. Au moment du Grand Soulèvement, il ne dut la vie qu'à son garde du corps, et à Karmine, dont il était l'un des habitués.

**E**n quittant la vie, Mérius lança un ultime sort, qui le protégerait de la mort. Désormais, errant entre la vie et la mort, il attend, patiemment, la mort de Karmine. Par delà la mort, il la retrouverait, il se l'était juré. A moitié fou, il avait lu dans son regard l'admiration que sa femme vouait au baladin, et s'était juré de la faire souffrir pour l'éternité. Comme une ombre sur la ville, il veille et attend son jour. Les années passent, et il voit sans indulgence le Grand Soulèvement, puis sourit à l'Apocalypse.

**I**l voit l'amour stupide que son fils voue à la courtisane, et regrette de n'avoir pas supprimé l'enfant après le départ de sa mère. Lorsque l'assassin plonge sa lame brillante dans le corps de la courtisane, toute son âme vibre de contentement, et, à travers la mort, il lui accorde l'ombre qui lui permet de fuir. Il perçoit l'âme de Karmine s'échapper de son corps, et l'accueille, encore terrifiée par le

meurtre. Depuis, il la retient prisonnière dans une gemme, à travers laquelle il la torture, sans jamais se lasser. Thanatos, frustré de ces deux morts a lancé à sa poursuite des chasseurs. Il leur échappe parfois en s'incarnant dans un corps, et s'en sert pour attaquer les courtisanes qu'il peut rencontrer.

### Wivina la courtisane

**W**ivina était une jeune courtisane au talent prometteur, et Karminé avait veillé personnellement à son éducation. Partout où Karminé allait, Wivina la suivait, ombre fidèle de la Dame. Ainsi, la jeune fille avait appris à se tenir au mieux, et elle accompagnait volontiers de son luth les danses de Karminé.

**W**ivina avait à peine 14 ans lorsque le Grand Soulèvement éclata. Elle n'hésita pas à suivre les Révoltés, et leur montra les accès les plus discrets aux maisons des dignitaires. Lors de l'Apocalypse, devenue une courtisane de renom, elle se mêla aux plus pauvres et aux indigents, et leur prodigua son aide, et soigna les malades. Sans aucune crainte, Wivina lavait les plaies, et berçait dans ses bras aimants les mourants. Wivina, elle aussi, tomba malade, et la peste rongea son corps. Soignée sans répit par ses amies de l'Enclos, elle fut sauvée, mais au prix de sa beauté. Sa carrière aurait pu être terminée. Mais ses doigts gardaient toute leur agilité, et couraient sur son luth avec vivacité, et sa voix fraîche donnait un nouvel écho aux chants les plus connus. Elle fut acceptée parmi les Enfants de Mouton-Cadet. Wivina éprouvait une amitié sincère pour Karminé, et se jura de découvrir qui l'avait assassinée.

### Le bourgmestre en bouteille

**D**epuis quelques temps, les nuits, on voit une étrange personne se promener dans la ville, proposant aux passants du lait ou du vin rouge. Celui qui accepte de boire son vin, devient plus ou moins fou, schizophrène, se prenant pour l'ancien bourgmestre, revoyant les circonstances de sa mort, les commentaires peu amènes de ses voisins, de sa famille, les mouches se posant sur son cadavre.

**C**e vin est maudit, car il provient d'un raisin dont les cèpes plongeaient leurs racines dans la tombe de ce bourgmestre, réputé pour sa méchanceté et son avarice. Celui-ci avait en particulier vendu la ville (dont il était seul à posséder les clés) et ses âmes à la Secte de l'Apocalypse. Mais lors de cette nuit funeste ce sont les moutons qui, bêlant furieusement, réveillèrent les habitants. Comme mus par une étrange force, ils sautèrent les barrières de leurs enclos et se massèrent devant la Grande Porte, ruant et empêchant le bourgmestre d'aller ouvrir. Celui-ci mourut d'apoplexie au milieu des moutons.