

# TUMBLE

L'action se situe dans la principauté de Kanon, situé entre les manigances de Lucanor et le pouvoir central d'Elisabeth. La majeure partie du pays étant accaparée par les chantiers navals et la flotte, l'intérieur des terres n'a pas été autant développé que dans les autres principautés, se cantonnant à l'entretien des voies marchandes et des relais de route. Les collines boisées abritent encore bien des secrets que personne n'a souhaité chercher. Du côté de la frontière d'avec le Lucrecio, une cité d'importance moyenne, Tumble, commence à attirer les aventuriers de l'Empire. En effet, le capitaine de la garde, Yukan, lui-même ancien aventurier, utilise sa garde pour faire de nombreux travaux en ville, et même parfois aller chercher pour son compte des trésors enfouis dans toute la principauté. Il est connu officieusement que son équipe utiliserait la magie pour améliorer la cité. Le Kanon n'a pas encore réagi sur la question, car Tumble s'est construit sur une ancienne zone franche, avant qu'Americh lui raffle la vedette et que le projet de zone franche pour Tumble soit abandonné par le Kanon.

Mais l'histoire de Tumble est bien plus complexe que cela. Durant la guerre de Dieu, ce croisement de route sans grande particularité fut le fief d'une bataille magique durant laquelle les armées elfiques enfermèrent un seigneur des Ténèbres d'Abbadon, Dressersphell. Enfermé dans une gigantesque disque de roche très épais, cette plaque étrange dans le paysage inspira -contre toute attente- des voyageurs et des émigrés, qui y fondèrent une ville. Méconnaissant la bataille historique qui s'y déroula, ils rétablirent le carrefour routier de Tumble, et agrandirent les constructions sur toute la zone du disque, pour une circonférence bien plus grande que les villages habituels du Kanon.

Ce sont des villageois qui vont découvrir qu'une source, située en dessous du plateau rocheux qui soutient la ville, détrempe la terre et stagne sous forme de marais. A mesure que la zone marécageuse progresse, le maire décide de détourner l'eau de la source pour la redistribuer aux habitants. C'est le début du génie civil importé d'Archange qui va faire la particularité de cette ville du Kanon. Malheureusement, ce marais est bien sur l'oeuvre du démon, et cette innovation technique va lui permettre de faire pencher petit à petit tous les habitants vers le Mal. Il aurait pu réussir sans l'arrivée d'une Inquisitrice un peu spéciale, une invocatrice ayant sous sa botte une demoiselle de Lumière d'Azraël (Sfirale). Après avoir seriné le maire pour que l'Eglise ait plus grand pouvoir à Tumble, elle aida les hommes du génie civil, et leur enseigna des bases d'exorcisme et de magie pour qu'ils puissent comprendre enfin comment cohabiter avec les oeuvres passées. Elle proposa alors de percer la roche pour faire jaillir la source au centre de la ville. Et pendant que les hommes du maire réalisaient le gros oeuvre matériel, elle mena avec quelques hommes de confiance un combat contre le démon, en isolant les parties de son corps mystique dans certaines zones de la pierre. L'inquisitrice fut trahie par un de ses compagnons aveuglé par le pouvoir d'Abbadon, mais la demoiselle de Lumière tua le traître avant la mort tragique de sa protégée. Afin de contrecarrer l'influence du démon, l'élémentaire d'Azraël fut lié à plusieurs objets importants de la commune.

## Intro express

- Sfirale apprécie Yukan, mais ne peut tolérer ses agissements à la limite du pillage pour Soleil Noir. Elle va faire en sorte que d'autres personnes entrent en possession de son "corps", en l'occurrence les PJs. Naît progressivement une saine concurrence entre Yukan et les PJs.

- Les PJs ont acquis une relique des temps passés, et ont besoin de se mettre au vert quelques temps. Tumble paraît l'endroit rêvé, puisqu'une antenne de Soleil Noir est sur place. Néanmoins, l'Inquisition, arrivée depuis peu en ville à l'occasion des "grands travaux" lancés par Yukan, va forcer les PJs à rester dans l'ombre quelques temps encore.

- En faisant des recherches mystiques, les PJs ont découvert les écrits d'un vieux magicien, qui prétend pouvoir puiser à Tumble toute l'énergie dont il a besoin. Intrigués, ils décident de se rendre en ville. Mais là, surprise, personne n'a l'air de pouvoir les renseigner, et pour cause, si les habitants savaient le démon qui dort sous leur pieds, ils feraient bien des cauchemars !

- Désargentés, les PJs ont entendus parler d'une ville à l'ouest des ports, près de la frontière, qui engagerait dans sa garde officielle des aventuriers au long cours. Et Yukan ne va pas les décevoir, il y a encore de nombreuses ruines à explorer en Kanon !

- les PJs ont une dette envers Soleil Noir, et il faut bien le dire, les agents qui veulent aller s'enterrer au fin fond du Kanon ne sont pas légion. Une fois la marchandise déposée, ils ont ordre de rester sur place pour aider l'antenne locale à améliorer ses revenus...

Le marais se résorba, et l'influence de Dressersphell perdit grandement de sa force. La ville oscilla entre moments tragiques et sauvetages héroïques, reflets de la lutte entre les deux élémentaires. Pendant l'essor de l'Empire, des êtres obnubilés par les affaires furent influencés par le démon, et voulurent créer à Tumble une zone franche. Néanmoins, quelques personnes avisées du Lucrecio, qui connaissaient l'héritage historique de Tumble, firent le nécessaire pour qu'Americh règne en maître sur toute la région. De fait, marchands et négociants, inquiets des rumeurs persistantes sur les influences mystiques troubles de la cité, préférèrent s'installer dans le Lucrecio, et cette principauté soutint officieusement l'essor d'Americh alors que le Kanon avait d'autres priorités que la gloire de Tumble.

De nos jours, la ville reste de population moyenne, très pittoresque pour les habitants du Kanon qui ne jurent que scieries, ports et chantiers, mais moins magnifiques que ses équivalents en Abel. Cependant, la garde municipale, qui comporte une section très développée spécialisée dans le génie civil, fait la fierté de tous les citoyens. Le maire actuel, Mélos Dramazoti, est un vieux noble aigri qui passe son temps à ruminer ses échecs et se plaindre de la mauvaise réputation de sa cité. Tout à l'inverse, Yukan, le jeune capitaine de la garde, est pétillant et plein de projets pour sa ville. On prétend qu'il aurait débuté comme voleur, et qu'après quelques années d'aventures, il est revenu en leader chevronné, capable de gérer bien des conflits. Si les habitants sont intarissables de louanges sur ce garçon, il faut avouer qu'il n'a pas des méthodes d'action très orthodoxes. Il a multiplié l'utilisation de mercenaires ou de héros de passage pour vaincre la racaille de Tumble. On murmure qu'il augmente les richesses de la ville en envoyant ses subordonnées explorer les ruines du Kanon. Malgré les langues de vipère, la ville entière ne parle plus que de son dernier projet : construire les égouts, comme dans les plus grandes villes de Gabriel et d'Abel !

Yukan a effectivement changé du tout au tout lorsqu'il s'est emparé d'un morceau de Sfirale : de voleur, il a embrassé une carrière réussie de paladin. Coeur pur, il est une des cibles préférées de Dressersphell, et ces deux là ont commencé une lutte invisible qui va écrire une nouvelle page de l'histoire de Tumble. Le projet des égouts a été soufflé par le démon, qui rêve de voir enfin les crétiens d'humain creuser des galeries dans les parties de la roche où il est enfermé. De son côté, Sfirale espère enfin terminer le boulot et renvoyer le suppôt d'abbadon derrière le Voile. Mélos Dramatozi ne semble avoir aucun goût pour la ville, et c'est vrai en un sens, puisque c'est un agent du Wissenschaft. Lunacor a connu assez vite l'histoire ésotérique de cette cité, et a voulu rapidement la passer sous son contrôle. Il va surveiller en secret la construction des égouts, et voir ce qu'il peut tirer de la puissance de Dressersphell.

Une petite antenne de Soleil Noir se cache dans la cité, et traite avec les fidèles de Yukan, leur rachetant une bonne partie de leurs trouvailles récupérées dans toute la région. L'organisation achemine ensuite la marchandises vers les ports du Kanon ou vers Americh.

## Ruines du Kanon

Si la ville de Tumble est le rendez-vous fixé pour les personnages, le MJ a une lande vide à peupler de ruines anciennes et de secrets bien gardés. La proximité d'Abel en a sûrement fait un haut lieu de faits d'armes et de rencontres militaro-magiques. La réputation du Kanon n'a rien d'exceptionnelle, hormis pour ses navires ; de ce fait, les pilleurs et les érudits ont tendance à se tourner vers des principautés plus en vue. Les templiers sont présents dans le pays, mais surtout sous la forme d'expéditions vers des points précis.

- Final Fantasy spirit : qui dit bois dit bêtes sauvages, et donc rencontres aléatoires. Si vous désirez donner un côté exploration dangereuse à votre début d'aventure, préparez quelques monstres à affronter dès que les PJs hésitent ou ne savent plus où aller.

- Communautés cachées : les landes désertes sont propices à cacher toutes sortes d'individus à l'écart de la société, surtout que les landes du nord sont beaucoup moins agréables à vivre. Peut-être un pied à terre pour Samaël ? Est ce que la déforestation pratiquée par les chantiers navals plaît aux sylvains ?

- Petits villages : les petits villages, associations de paysans, sont l'occasion de micro-scénarios prenants, pas forcément axés sur le combat pour une fois. Les mangas font d'ailleurs participer les héros à la vie des locaux, en reconstruisant des barrages, sauvant les récoltes, ou ramenant un enfant fugueur. C'est l'occasion pour les PJs de nouer des amitiés locales et de délier quelques langues autour du folklore banni des cités (à cause de la peur de l'Eglise).