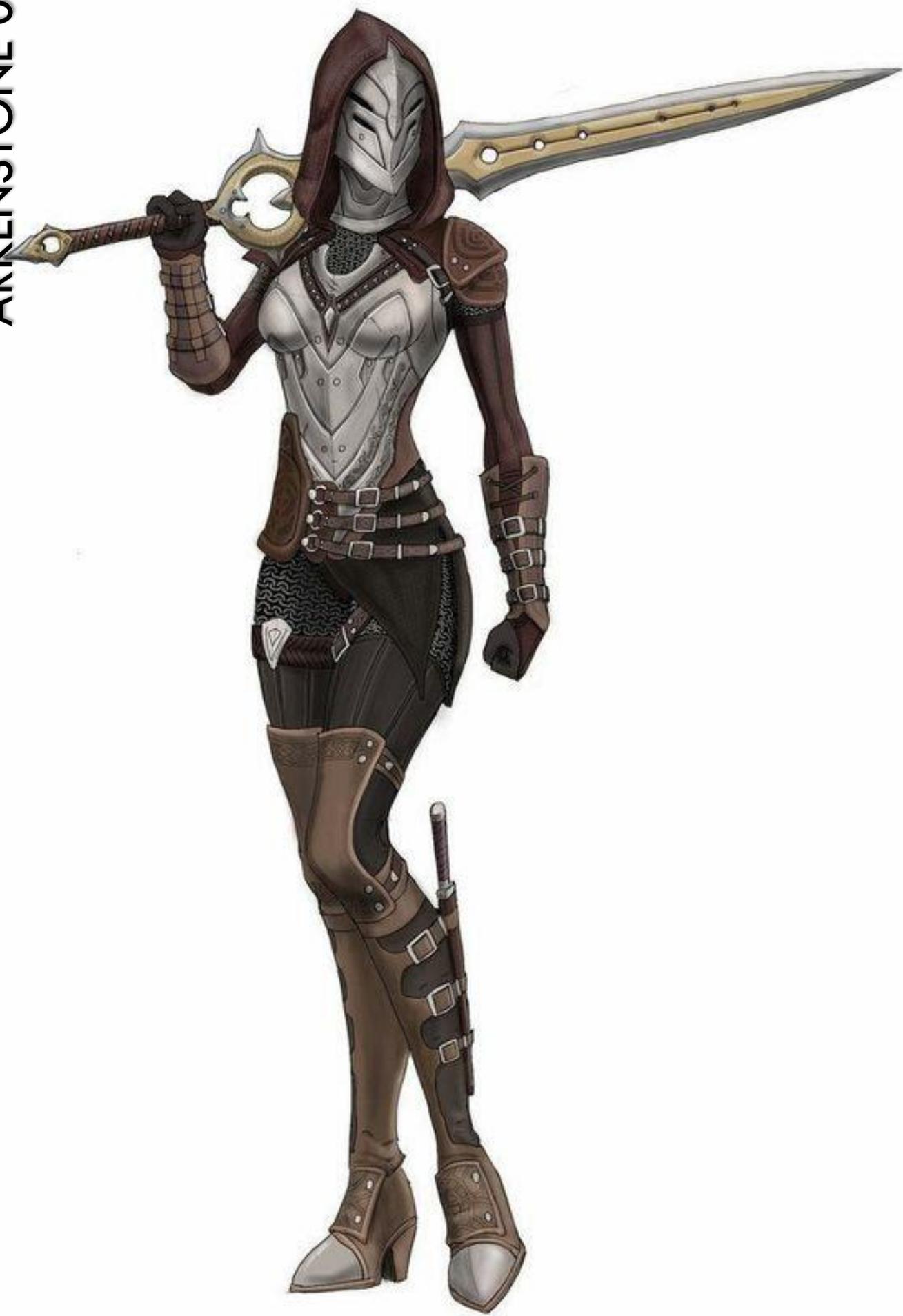


ARKENSTONE 02



Un cheval sans nom

Un roman aléatoire dans l'univers des Millevaux

3

Lenna versa la mesure d'eau qui restait dans sa cruche à boire sur le front de son visiteur inattendu. Celui-ci toussa et cracha.

_ Arrête ça ! Je vais bien.

_ Qui êtes vous ?

L'homme se tourna sur le côté, puis sur le ventre. Il s'aïda de ses mains pour se mettre à genoux. Derrière lui, la surface laiteuse d'où il était sorti se déforma. D'autres créatures essayaient de traverser la fine surface du voile translucide. Des mains griffues et les dents aiguisées de mâchoires simiesques s'acharnèrent pendant un instant sur la trame du rectangle lumineux, mais celui-ci pâlit et il disparut en quelques secondes.

Le voyageur aux vêtements déchiré fouilla la poche intérieure de sa veste. Il en sorti un petit cristal en forme de pyramide qu'il posa à sa droite. Il prononça une rapide suite de syllabes et le cristal se mit à émettre une vive lumière bleutée.

Lenna s'approcha de lui. Elle attendit en silence qu'il lève ses yeux vers elle.

_ Vous n'avez pas répondu à ma question. Dites-moi ce que vous êtes. Un démon ?

_ Non. Je suis bien Dumny, le seul et unique. Pendant un moment j'ai cru que tu m'avais oublié.

_ C'est impossible. Tu es... J'étais sûre que tu étais...

_ Quoi ? Mort ? Pas encore. Pas tout à fait. J'ai souvent frôlé la mort...

Il agita les doigts de sa main gauche.

_ ... Au moins six fois. Mais j'ai réussi. Je l'ai. Regarde !

Lenna s'approcha encore de l'homme agenouillé. Elle se prépara à le frapper, mais il arrêta son geste en lui montrant le second objet qu'il avait sorti de sa poche, un coffret de bois circulaire épais de deux pouces et de la taille d'une petite assiette.

La jeune femme tomba elle aussi à genoux. Elle posa à nouveau ses mains sur sa bouche, puis elle essuya les larmes qui coulaient de ses yeux.

Arkenstone n°2 (édition 2020)
L'Arkenstone est une production du
G.W.F. – Sauvez les Gobelins

Rédacteur en chef : **Billy Windle**
Textes et mise en page : **Finrod**
Le mail de la rédaction : Arkenzine@yahoo.fr

Les illustrations ont été trouvées lors d'une exploration des profondeurs du vaste océan de la toile numérique



_ C'est ça ? C'est le llemnir ? Où est-ce que tu l'as trouvé ?

_ Je te le dirais plus tard, quand nous seront sortis d'ici. Le sorcier du roi a dut sentir une perturbation dans la Force et il va...

Des bruits de pas se firent entendre dans le couloir. Une personne s'arrêta devant la porte de la cellule et elle glissa une clé dans la serrure. Dunmy ouvrit le coffret de bois. Il déplaça le curseur métallique sur sa glissière et il le relâcha. Une étrange mélodie sortit de la boîte circulaire tandis que des motifs colorés mouvants apparaissaient dans l'air au-dessus des miroirs mobiles qui tournaient rapidement dans la partie supérieure de l'objet. (...)

L'arpenteur amoureux

Un voyage pour Rêve de Dragon

Malgré un aspect agréable, la contrée où les voyageurs vont sortir du Gris-Rêve va leur réserver bien des surprises. Une bonne avec la découverte d'une bibliothèque contenant des centaines d'ouvrages, et quelques mauvaises quand ils vont découvrir que ses habitants ne sont que des affabulateurs et des mythomanes et qu'il s'agit d'un micro-Rêve totalement replié sur lui-même. La Laudanie est en fait une prison à ciel ouvert dont il est pratiquement impossible de sortir (au point que la devise de ce pays pourrait être : « Toute entrée est définitive »). Pour les personnages, il s'agit d'un terminus, un véritable cul de sac où ils devront rester jusqu'à la fin de leur vies...

A moins que la légende du magicien Castebane ne contienne une part de vérité et qu'un passage conduisant vers un autre Rêve existe bien quelque part, peut-être au-delà des montagnes de Paranome. Mais rien n'est jamais certain au pays des menteurs.

La Laudanie

Le royaume de Laudanie est une région au climat agréable recouverte de champs et de collines et aux routes relativement plates où les voyageurs pourront marcher sans risquer de faire de mauvaises rencontres. Si les personnages observent cette contrée depuis le sommet d'une colline, elle se présentera à eux comme un coin de campagne ordinaire, un paysage verdoyant où se nichent une ville fortifiée et quelques hameaux. Ils remarqueront également que cette province prend la forme d'un ruban large de quelques lieues dont les limites sont une grande forêt à l'est et une chaîne de montagnes à l'ouest. La plaine semble de perdre au loin, même s'il ne s'agit que d'une illusion d'optique.

Ce Rêve aux dimensions modestes ne compte que trois villages et une unique ville, **Laudane**, la cité royale. Le village de **Malverse** se trouve au nord de Laudane, celui de **Val Perdu** au sud et celui d'**Autreliu** est situé à son opposé, à l'autre bout du pays.

La ville de Laudane et les villages sont séparés par une distance de cinq lieues (20km) c'est à dire la distance parcourue par une charrette tirée par un cheval en une journée. Un bon marcheur pourra donc faire le tour complet de la Laudanie en moins de quatre jours. Il faut deux jours de marche pour la traverser dans sa largeur (celle-ci est de dix lieues entre la base des montagnes et l'orée de la forêt).

☞ · En dehors de cette particularité, commune à tous les micro-Rêves, la géographie de la Laudanie est tout à fait normale : Des collines basses, des bosquets, des rivières, des lacs, des champs et des prairies autour des villages. Il y fait chaud en été et froid en hivers et les seuls endroits notables que l'on peut y trouver sont **la forêt des Grimes**, les **montagnes de Paranome** et la **cité de Laudane**.

☞ · La forêt des Grimes marque la limite de la Laudanie, elle recouvre un espace large de dix lieues (il faut deux jours pour la traverser en ligne droite et quatre pour en faire le tour). C'est un endroit où les voyageurs voudront certainement s'aventurer (sans doute pour chercher une sortie - qui ne s'y trouve pas). Les habitants du royaume se contentent d'en exploiter la lisière et ils se gardent bien d'y entrer.

Et cela pour deux bonnes raisons : La première est que l'on y trouve de nombreuses ruines du Second Age. Celles-ci cachent sans doute des trésors et d'anciens objets magiques, mais ce sont aussi des endroits dangereux. Les fosses dissimulées par la végétation y sont nombreuses, sans oublier la présence (supposée) de fantômes et de morts vivants. La seconde est l'existence (avérée) d'un grand nombre de grimes dans cette forêt. Il s'agit du nom qu'utilisent les laudaniens pour désigner les goules (qui peuvent être blanches, grises ou noires selon vos préférences).



Vous pouvez considérer que la forêt des Grimes se résume la surface qu'elle occupe dans le micro-Rêve (il faut plusieurs jours pour la traverser car il ne s'y trouve aucun chemin), ou décider qu'il s'agit d'une **intrication** (c'est-à-dire d'un micro-Rêve accolé à un autre). Dans ce cas, la surface réelle de cette forêt sera beaucoup plus importante. Elle sera de fait *plus grande à l'intérieur qu'à l'extérieur*. Il est même possible qu'elle contienne en son centre un autre Micro-Rêve d'une taille égale à la Laudanie (celui-ci sera peut-être habité par des résidents moins aimables que les laudanais, comme des Saures ou des Fierabras).

☞ · Les montagnes de Paranome forment elles aussi un cercle presque parfait large de dix lieues. (Comme pour la forêt des Grimes, partez du principe qu'elles se trouvent en fait dans un autre micro-Rêve imbriqué dans celui de la Laudanie et qu'elles s'étendent en réalité sur une distance considérable, sans doute plusieurs centaines de lieues). Vue de loin, ces montagnes semblent sortir du sol pratiquement à la verticale, comme une rangée de dents pointues. Leur base est constituée par une falaise haute de deux cent pas à la surface très lisse. Celle-ci est surmontée par un empilement de pointes et de pics qui se dressent en rangs serrés jusqu'à mille pas de haut.

Une légende locale explique la forme étrange de ce massif par le fait qu'il aurait été créé par un sorcier lors d'une guerre qui opposa autrefois de puissants hauts-révants. La seule certitude au sujet de ces montagnes est qu'il est presque impossible de les escalader, et plus encore de les traverser.

Personne en Laudanie ne sait ce qui se trouve derrière cette haute muraille de pierre. Ou, plus précisément, chaque laudanien a une idée personnelle de ce que peut bien dissimuler ce mur infranchissable.

☞ · Laudane, la capitale du royaume, est en réalité une petite ville qui compte à peine cinq mille habitants (une forte population à l'échelle du micro-Rêve). Ce sera à vous, cher Gardien d'imaginer quelle est l'apparence de cette grande cité royale. Elle peut avoir un aspect en rapport avec le goût de ses habitants pour les signes extérieurs de richesse et les décorations symboliques : Les murailles de la ville peuvent être faites de pierres blanches et ses rues pavées avec du granit rose, les façades des maisons seront recouvertes de bannières ou peintes avec des couleurs vives, et les fontaines décorées avec des sculptures représentant des licornes, des dragons ou des lions orneront les places. Mais vous pouvez aussi considérer que les laudaniens sont trop occupés par la préparation de leurs intrigues et de leurs complots et qu'ils négligent passablement l'entretien de la ville, au point que la plupart de ses bâtiments (y compris le palais royal) menacent de tomber en ruine.

☞ · La principale particularité du royaume de Laudanie est qu'il semble impossible de pouvoir en sortir. Toutes les routes y forment des boucles qui ramèneront les personnages à leur point de départ après quelques heures de marche. Et s'il est fréquent d'y voir des déchirures du rêve d'arrivée, les déchirures de départ n'y apparaissent jamais. (Si un personnage haut-révant tente de provoquer l'apparition d'une déchirure en créant une situation de magie impossible, celles-ci sera **toujours** une déchirure d'arrivée. Elle va se maintenir pendant **1D12 heures** et il y a de grandes chances que des créatures déplaisantes en sortent).

☞ · Sans doute pour compenser la taille modeste de la Laudanie (et le fait qu'ils ne peuvent pas la quitter) ses habitants ont développés leurs capacités d'imagination à un niveau remarquable. Ils mélangent leurs vies réelles et celles qu'ils imaginent avec un tel talent que les étrangers (c'est-à-dire les personnages) auront bien du mal à faire la différence entre le vrai et le faux dans leurs conversations.

Tous les laudanais s'inventent des aventures fabuleuses, des voyages périlleux dans des contrées exotiques, des titres de noblesse, ou bien ils mènent simplement des doubles vies. Les héros seront pour eux des assistants parfaits pour la réalisation de leurs intrigues amoureuses - même si celles-ci ne sont au final que de simples amusements sans conséquences (sauf pour les voyageurs qui, eux, seront récompensés de leur participation par de véritables coups de bâtons).

Ici les paysans sont des grands propriétaires qui ignorent quelle est l'étendue exacte de leurs possessions tant elles sont vastes (même si celles-ci se résument à trois arpents de terre, deux vaches et un cheval).



Les cantonniers ont participé (du temps de leur jeunesse) à la construction de ponts qui traversaient des gouffres larges de plusieurs lieues et les bucherons sont d'anciens généraux qui ont combattu sur les lointaines frontières de l'empire Laudanais mais qui ont été trahis le jour où ils devaient revenir à la capitale à la tête de leur armée. Leur apparence de modestes coupeurs de bois n'est bien sûr qu'un simple déguisement, et leurs ennemis peuvent trembler car le jour où ils vont prendre leur revanche approche...

Les commerçants que vont fréquenter les héros dans les rues marchandes de la capitale (depuis les maraichers de la place du marché jusqu'aux libraires et aux alchimistes) participent eux aussi activement à ce jeu social. Ainsi un boulanger justifiera le prix élevé de son pain par le fait qu'il fait venir sa farine depuis les lointaines Plaines de l'Outrelande. Le vendeur de cidre importe ses pommes depuis un continent situé de l'autre côté de l'océan Morganatique et le forgeron affirmera être le fils bâtard du roi précédent...

Les aubergistes jouent eux aussi les conspirateurs. Les voyageurs assisteront aux mêmes agissements étranges dans tous les établissements de la ville : De l'heure de la Lyre jusqu'à celle du Serpent des personnes portant des capes et qui dissimulent leurs visages avec des chapeaux à larges bords ou des capuches entrent par des portes discrètes et montent aussitôt à l'étage des chambres.

Si les personnages les interrogent au sujet de ses mystérieux visiteurs vespéraux, les tenanciers leur donneront tous la même réponse : Depuis des générations, leurs familles entretiennent de très bonnes relations avec les membres de la noblesse du royaume. Ceux-ci profitent de la tranquillité de leur maison pour y faire des rencontres nocturnes hors de leur foyer. Ils respectent l'anonymat de ces clients particuliers (et très généreux) et ils ne pourront rien dire de plus à leur sujet.

Les relations furtives ne sont pas pratiquées uniquement par les membres de la noblesse mais également par de nombreux habitants de Laudane. L'organisation de ces rendez-vous discrets est cependant basée sur un échange de billets réalisé par des messagers à l'efficacité douteuse (les membres de la **guilde des Crieurs**), les erreurs de distribution sont donc fréquentes. Il arrive souvent qu'un adepte de l'adultère voit arriver dans sa chambre un autre homme (qui s'est trompé d'auberge), une inconnue (qui s'est trompée d'heure), ou même sa propre femme...

☞ · Les autres aspects de ce micro-Rêve sont d'une étonnante normalité. Les saisons s'y écoulent dans le bon ordre, il y fait chaud en été et froid en hiver, la faune et la flore sont tout à fait banales (même si vous pouvez y ajouter des plantes et des animaux rares qui ne se trouvent qu'en Laudanie), le système monétaire est celui pratiqué dans les autres Rêves et tous les laudaniens parlent la langue du voyage (même si certains prennent un plaisir évident à s'exprimer avec un fort accent, ou en ajoutant des expressions archaïques à leurs discours, quand ils parlent avec des étrangers).

Chaque village se distingue également par une spécialité locale, mais celles-ci n'ont rien d'extraordinaire : L'élevage des porcs et des bovins pour Val Perdu, celui des moutons et des chevaux pour Malverse et l'exploitation des richesses du sol pour Autrelieu. Les mines ouvertes dans les collines voisines de cette bourgade fournissent toutes les variétés de métaux indispensables aux laudaniens : De l'or, de l'argent, de l'étain, du cuivre, du fer, ainsi que d'autres ressources tirées de la terre, comme du charbon, du soufre, de l'argile ou de la tourbe. La plupart des artisans et des ateliers de transformation (les filatures, les bourreliers, les tailleurs, les forges...) sont regroupés à Laudane.

☞ · Les personnages trouveront une maison des voyageurs dans chaque village, mais celles-ci sont en mauvais état et elles sont tenues par d'anciens voyageurs et voyageuses d'un âge canonique. Après leur avoir servis un bol de soupe, leurs hôtes leur poseront tous la même question : L'un d'entre eux est-il volontaire pour prendre leur succession ? Car ils ne pourront plus se charger de l'accueil des nouveaux venus pendant très longtemps.

Et le lendemain matin, ils ne les salueront pas avec l'habituel « bon voyage », mais avec des phrases de mauvais augure, comme : « A bientôt ! » Ou bien : « Nous en reparleront dans trois ou quatre jours, quand vous reviendrez, une fois que vous aurez fait le tour du pays... »



☞ · Voici la liste les six principales auberges de Laudane (par ordre de qualité) :

- ☞ · **La cambuse de Martelot**
- ☞ · **Le relais des Grands Voyageurs**
- ☞ · **Les Trois Plumes**
- ☞ · **Au Vieux Fourneau**
- ☞ · **L'auberge de la Zyglute Blanche**
- ☞ · **Le Dragon d'or**

☞ · La cambuse de Martelot, est un endroit peu recommandable, il est fréquenté par les indigents et les tire-laines. Le couchage (dans un dortoir commun à l'étage), le repas et les services supplémentaires (comme le bain ou le nettoyage des vêtements) y coûtent tous **deux Deniers**. Ajoutez **deux ou trois Deniers** aux prix de ces services pour chacun des établissements de la liste par rapport au précédent.

☞ · Le Dragon d'or est un hôtel de grand luxe qui offre de nombreux avantages à ses clients : Des valets de pied et des porteurs de torches sont mis à leur disposition, des musiciens et des jongleurs animent les repas et une boutique où sont vendus des articles de valeur (des parfums, des miroirs en argent, des peignes en ivoire et des bijoux) se trouve dans l'établissement.

Une vie de Rêve

Doici un point de départ possible qui vous permettra de faire apparaître les voyageurs en Laudanie dans un endroit où ils pourront facilement entrer en contact avec quelques-uns de ses habitants. Ils vont se retrouver mêlés à une des mises en scène que pratiquent les laudaniens dès leur sortie du Gris-Rêve.

Décrivez la scène suivante à vos joueurs : Les héros viennent de sortir d'une déchirure du Rêve à l'heure de la Couronne. Ils se trouvent dans un bois large d'une centaine de pas traversé par un sentier. Alors qu'ils sortent du gris-rêve, ils voient, immobile au milieu du chemin qui passe à quelques pas devant eux, une jeune femme d'une vingtaine d'années qui les regarde avec des yeux étonnés. Elle porte une robe de lin grise, elle tient un panier d'osier recouvert d'une serviette à carreaux bleus et blancs entre ses mains et des mèches blondes dépassent de la capuche de sa longue capeline rouge.

Les personnages n'auront pas le temps d'engager la conversation avec elle car un loup marchant sur ses pattes de derrière va sortir des fourrés de l'autre côté du chemin et se précipiter dans sa direction. La paysanne va aussitôt prendre la fuite, poursuivie par ce qu'un second coup d'œil révélera être en fait un homme déguisé en loup. Cette poursuite sera brève car une dizaine de pas plus loin, des bucherons armés de haches vont sortir de derrière les arbres et cerner le faux loup. L'un d'eux va renverser l'homme costumé au sol et lever son arme au-dessus de la tête. La jeune femme va alors se jeter à ses pieds pour demander sa miséricorde. Il va s'en suivre un dialogue entre le père et sa fille qui se conclura par le consentement de celui-ci à son mariage avec le prétendant qui porte la peau de loup. Les participants de cet incident vont ensuite prendre la direction de Val Perdu pour célébrer les noces.

Les héros sont libres d'agir comme ils le veulent. Ils peuvent s'approcher pour observer ce qui n'est au final qu'une comédie - et constater que les cheveux blonds de la femme ne sont qu'une perruque de laine et que son père n'est pas un véritable bucheron. Ils peuvent également s'en désintéresser. Quel que soit leur décision, les villageois vont remarquer leur présence et ils vont les inviter à venir manger avec eux au village, (celui-ci se trouve près de l'orée du bois, à une demi-lieue vers l'ouest). En tant que nouveaux venus, ils seront considérés comme les invités d'honneur du mariage. Tout ce qu'ils auront à faire sera de mettre les pieds sous la table - et raconter les aventures qu'ils ont vécues dans des pays lointains.

A l'heure des Epées, quand les participants de la fête vont commencer à quitter la table (pour danser ou se livrer à d'autres activités), **Garidor Barberousse**, le margrave de Val Perdu, va ouvrir une bouteille de brandevin, en servir un gobelet aux voyageurs et allumer sa pipe. Il sera alors dans de bonnes dispositions et il répondra à toutes les questions que lui poseront les personnages.



☞ Barberousse va leur décrire sa vision personnelle de la Laudanie. Pour lui c'est un pays à la richesse fabuleuse, et il est si grand que les messagers mettent des années pour atteindre ses frontières en partant de Laudane. Par chance, la capitale se trouve tout juste à cinq lieues du village et une petite journée de marche suffit pour s'y rendre en suivant la route du nord. Il va aussi les prévenir que la grande forêt et les montagnes qui bordent la plaine à l'est et à l'ouest sont des endroits dangereux dont ils ne doivent pas s'approcher. Il est bien connu que les ruines d'une ancienne cité se trouvent au centre de la forêt, et que les grimes y sont nombreux.

Les monts de Paranome ont aussi une mauvaise réputation. Ils sont infranchissables et la pierre qui les compose est de trop mauvaise qualité pour être utilisable pour la construction des maisons, ou même pour en faire des pavés. De nombreuses légendes évoquent ces montagnes et ce qui peut bien se trouver de l'autre côté. Si les héros demandent au margrave du village de leur donner quelques exemples, celui-ci leur confirmera qu'il connaît une grande partie de ces histoires, avant de leur affirmer avec le ton le plus sérieux du monde : Il me faudra au moins une semaine pour que je vous les raconte toutes.

Barberousse demandera ensuite l'indulgence des voyageurs. Si Val Perdu semble être un endroit bien modeste en comparaison de l'importance du grand royaume de Laudanie, c'est uniquement en raison de sa mauvaise situation géographique. La plupart des jeunes gens préfèrent en partir pour aller s'installer à la grande ville, quand ils ne quittent pas le village pour immigrer dans les nouvelles provinces, où les habitants de la campagne sont encouragés à se rendre par un décret royal.

Le roi offre en effet de vastes domaines aux colons qui acceptent de défricher les frontières du pays. Si la question lui est posée, Barberousse expliquera que la route qui traverse le village conduit directement à la capitale vers le nord et au village d'Autreliu vers le sud. Elle continue ensuite en direction des grandes plaines sauvages de **Mornejoie** puis, au-delà, vers les collines boisées de **Landorvert**. C'est en tout cas ce que lui ont affirmés des voyageurs qu'il a rencontré il y a quelques années. Mais le margrave ne peut pas en être certain car il n'y est jamais allé lui-même.

L'arpenteur

La première personne que les personnages vont rencontrer quand ils vont quitter Val perdu (quelle que soit l'heure et la direction qu'ils choisissent, du moment qu'ils suivent une route ou un chemin) sera un homme d'une vingtaine d'année portant des vêtements de qualité (une chemise de lin blanc, une livrée de toile rouge décorée de broderies en fil d'or, des chausses de velours brun, des bas de soie et des bottines ornées de boucles en argent). Il est assis sur le talus au bord de la route et il est très occupé à réaliser un dessin au crayon sur une large feuille de papier posée sur une planche.

Si les héros s'approchent de lui, ils vont remarquer qu'il est occupé à dessiner une carte. Il s'agit d'une représentation de la région (les noms de Val Perdu et de Laudane y sont indiqués) mais celle-ci ne paraît pas très réaliste. L'artiste y a ajouté des chaînes de montagnes, des fleuves, des lacs et des forêts qui n'ont aucune existence réelle. Quand les personnages vont l'aborder (et s'ils ne le font pas, c'est lui qui va engager la conversation) le jeune homme se présentera poliment. Il va leur proposer son aide car du fait de sa profession, il possède une connaissance exhaustive de la géographie du royaume.

Il se nomme **Adrian Orvane Leremine, chevalier de la Tour Noroise, baron du Cap d'Iousse et marquis de la Motte d'en haut de Bois-Carmin**. Il porte le titre de **Grand Arpenteur des routes et des voies mineures**, ainsi que celui de **ministres des cartes certifiées et des mesures conformes** à la cour du roi **Broderic le quinzième**.

L'arpenteur va proposer aux voyageurs de les guider jusqu'à la capitale (qu'il décrira comme une ville d'une taille et d'une richesse bien supérieures à la réalité). Il pourra leur indiquer quelles sont les meilleures auberges, et quelles sont les boutiques qui pratiquent les prix les plus abordables.

Et comme il est aussi un membre de la cour royale, il pourra leur obtenir une invitation à une des fêtes données au palais - où il pourra les présenter au roi Broderic et à la reine **Cordélia**.



Il va profiter des quelques heures de marche qui les séparent de la cité pour demander aux héros qu'ils lui décrivent tous les pays qu'ils ont visités (les nouveaux venus sont rares en Laudanie, et le récit de leurs aventures est un sujet de fascination pour tous ses habitants). Il répondra également à leurs questions. Mais il le fera bien sûr à la manière des laudanais, en donnant au pays et à sa capitale une taille et une importance qu'ils ne possèdent pas. Il précisera enfin que la fonction de cartographe est transmise dans sa famille depuis des générations et qu'il a hérité de cette charge de son père. Ce qui explique pourquoi il occupe une position si élevée dans l'administration royale malgré le fait qu'il soit encore très jeune.

Si les personnages acceptent sa compagnie, Adrian de Bois-Carmin les aidera à s'installer en ville. Il leur offrira le dîner au relais des Grands Voyageurs, il leur indiquera quelles sont les meilleures boutiques et il leur fera parvenir des invitations au bal masqué qui se tiendra au palais royal quelques jours plus tard.

Il leur présentera aussi un de ses amis (qui se trouve par hasard ce soir-là à l'auberge) : **Savignan Rodomante Valdemar, duc de la Cote Versante du Pic Penché de la Malefaille, capitaine de la Garde Montante de la Vieille Bastide et baron du Haut Castel de Fayzoncour.**

Cet homme d'une trentaine d'années, à la barbe noire taillée en pointe, est un des membres de la **guilde des crieurs**. La mission principale des hommes et des femmes qui œuvrent pour la guilde est d'annoncer les nouvelles à travers la ville (ils crient leurs annonces sur les places et sur les marchés, le plus souvent montés sur un tonneau ou une charrette et en s'accompagnant d'un tambourin). Faute de disposer d'événements importants à rapporter, ces colporteurs se contentent le plus souvent de propager les ragots et les rumeurs ou de commenter les faits et gestes de la famille royale.

Une fois installé à la table des voyageurs, Savignan de Fayzoncour leur fera comprendre que les activités des crieurs sont en fait très diverses : Ils servent de guides pour les voyageurs, ils peuvent mettre en contact les personnes qui possèdent des affinités communes, ils portent des messages ou ils arrangent des rendez-vous galants à l'heure du Serpent. Les héros peuvent aussi compter sur lui s'ils ont besoin d'un service, s'ils veulent obtenir des informations sur une personne précise ou s'ils recherchent les services de professionnels dans pratiquement tous les domaines d'activité.

Savignan connaît de nombreux artisans aux compétences variées. Il peut en particulier mettre les voyageurs en relation avec les meilleurs maîtres de ballet et professeurs de comédie de Laudane. Il connaît également des membres de tous les autres corps de métiers, y compris un forgeron, un haut-rêvant et un alchimiste. Celui-ci est-il un spécialiste des drogues et des poisons ? Il ne répondra pas d'une façon précise à cette question.

☞ · Au moment où les voyageurs vont aller se coucher, Adrian va leur demander s'ils ne peuvent pas lui rendre un petit service. Il leur révélera qu'il est très amoureux de la fille d'un drapier, mais qu'hélas, un destin contraire les empêche de pouvoir se marier. Pourtant il refuse de renoncer à son grand amour et il a eu l'idée d'un stratagème qui lui permettra d'obliger le père de sa fiancée à lui accorder sa main. Mais pour le réaliser, il a besoin de l'aide (bénévole) de quelques complices. Sa rencontre avec les voyageurs est pour lui une chance unique dont il veut tirer un avantage. Il va donc leur demander de bien vouloir participer à cette mascarade.

Le plan de l'arpenteur est simple : Les personnages devront aborder **Jorghis Gardebien** (le drapier atrabilaire) en portant le masque d'ambassadeurs venus d'une contrée lointaine, **l'Outre-Rêve** (le fait qu'ils viennent d'arriver en Laudanie - et donc que leurs visages soient encore inconnus des résidents de la capitale - les aidera à tenir ce rôle). Leur mission sera de le convaincre que le prince qui les a envoyés tenait son père en haute estime et qu'il a décidé pour lui montrer l'intérêt qu'il lui porte de lui attribuer le plus haut rang de noblesse de son pays, c'est-à-dire le titre **d'archiplume de Pan-Thalonie**.

Cette distinction lui sera donnée le lendemain dans la maison où se trouve leur ambassade. (Cette maison est en fait un petit manoir situé à l'extérieur de la ville qui est utilisé par la guilde des crieurs pour différentes activités. Il sera rapidement décoré avec des tapis, des tentures et des accessoires de théâtre pour lui donner un petit air exotique).



Le moment le plus important de cette mise en scène se produira au cours de la cérémonie - où le commerçant sera présent avec toute sa famille. Des spadassins aux visages masqués et armés d'épées vont surgir par les fenêtres avec l'intention d'enlever **Eléane**, la fille du drapier. Adrian va alors arriver avec des amis et il va délivrer sa promesse après un rapide combat.

Après ces événements, son père ne pourra plus refuser de donner son accord à son mariage avec son sauveur. Bien sûr, ce plan audacieux ne pourra pas être réalisé sans la participation active des héros.

Note : L'arpenteur n'insistera pas si les personnages refusent de s'impliquer dans son projet. Dans ce cas, il reprendra son activité de cartographe dès le lendemain - avec l'objectif de rencontrer un autre groupe de nouveaux arrivants sur son chemin.

☞ · Qu'ils acceptent ou non la proposition du cartographe, les voyageurs vont faire une nouvelle rencontre avec Savignan le lendemain. Le crieur a appris quelques minutes plus tôt qu'un notable de la ville cherchait à recruter des gardes du corps pour une période de deux ou trois jours - et il a aussitôt pensé à eux pour ce travail facile et bien payé.

Il leur donnera plus de détails quand ils lui auront offert un verre de vin : Un laudanaï fortuné craint qu'un nobliau qu'il a congédié il y a quelques temps multiplie les ruses pour pouvoir rencontrer sa fille le plus souvent possible dans les rues de la cité. Il est à présent persuadé que celui-ci va essayer de l'enlever dans les prochains jours. Il a donc décidé de louer les services de mercenaires qui devront veiller sur elle lors de ses déplacements en ville. Ils devront simplement se montrer vigilants et s'assurer que personne ne s'approche d'elle avec de mauvaises intentions. Le père soucieux de la sécurité de sa fille est un drapier du nom de Jorghis Gardebien. Il recherche pour ce travail des combattants expérimentés qu'il est prêt à payer un Sol par jour...

☞ · Le lendemain de leur arrivée à Laudane, les personnages seront abordés par un émissaire du palais. Le roi et la reine ont appris que des explorateurs venaient d'arriver à la capitale et ils veulent les rencontrer. Le chambellan est chargé de les préparer pour qu'ils donnent une bonne image lors de la fête qui aura lieu dans deux jours. Il va les conduire dans une boutique où il choisira pour eux des costumes et il leur apprendra les formules de politesses et les rudiments des danses en usage à la cour.

La réception au palais royal durera de l'heure du Dragon jusqu'au soir. Le repas sera copieux, le vin agréable et la reine insistera pour danser avec un de ses invités (celui qui possède le meilleur score en Beauté) - le roi sera également ravi d'esquisser un pas de danse au bras d'une belle voyageuse.

Mais cette fête royale ne sera qu'une nouvelle comédie. Il suffira aux personnages de poser quelques questions aux autres convives qui dînent à leur table pour comprendre que la plupart des nobles et des riches marchands présents au bal royal sont en réalité des figurants payés pour jouer le rôle des courtisans et que la cérémonie durant laquelle les ministres, les chambellans, les ambassadeurs et les vizirs (ainsi qu'un grand amiral de la flotte océanique) se sont succédés pour leur offrir des titres, des terres et des médailles n'était qu'une simple mascarade.

☞ · Les voyageurs devront faire un choix entre toutes les propositions (parfois contradictoires) qui leur seront faites dans les jours qui vont suivre leur arrivée à Laudane (les décisions qu'ils vont prendre leur permettront de se faire rapidement des amis - et des ennemis - en ville).

A moins qu'ils préfèrent ne pas se mêler des intrigues amoureuses et des complots des laudanaï et qu'ils décident de quitter la capitale sans attendre.

☞ · Après avoir fait le tour complet du pays et participé aux différentes activités agricoles dans les villages pendant quelques jours, les héros vont réaliser qu'ils n'ont pas d'autre choix que de revenir à la capitale pour obtenir des informations sur la véritable étendue de la contrée - et pour profiter de la table du roi, (où ils seront toujours les bienvenus - tant qu'ils auront de nouvelles histoires à raconter ou de nouveaux numéros d'équilibristes ou de jongleurs à montrer).



☞ · Profitez de la période où les personnages vont parcourir les routes de la Laudanie (à la recherche d'un moyen de la quitter) pour les confronter à de véritables aventures :

Ils peuvent affronter des Groins ou des Sagouins sortis d'une déchirure du Rêve, aider un haut-rêvant à retrouver les livres qu'il a égarés dans les tavernes de la capitale lors d'une soirée un peu trop arrosée, ou aider les habitants d'un des villages à retrouver des enfants qui se sont égarés dans la Forêt des Grimes.

Ils peuvent également se joindre à une troupe de comédiens itinérants, ou rencontrer un autre groupe de voyageurs dans une auberge (la perspective de ne jamais pouvoir quitter le micro-Rêve les a sans doute rendus agressifs, ou complètement neurasthéniques...)

La légende de Castebane et Sinoëe

Nprès avoir participé à de nombreuses mises en scènes, à quelques duels truqués, êtres devenus les témoins de plusieurs mariages, avoir reçu une bonne ration de coups de gourdins (tout en étant enfermés dans des sacs) et avoir dansé avec la reine (ou le roi) dans les salons du palais de Laudane, les héros voudront sans doute poursuivre leur voyage loin de cette contrée où tout n'est qu'apparences. Ils réaliseront alors qu'ils ne peuvent pas quitter la Laudanie (en tout cas, pas en suivant les routes, qui se contentent de former des boucles entre la forêt et les montagnes). Les provinces lointaines décrites avec tant de détails par les laudanais n'existent pas et, quelle que soit la direction qu'ils choisissent, ils reviendront invariablement à leur point de départ après quatre jours de marche en ligne droite.

Une fois qu'ils auront exploré la totalité de la contrée sans trouver le moindre passage conduisant vers un autre Rêve, les voyageurs vont devoir chercher des informations au sujet des origines de ce charmant pays - et découvrir qu'ils ne sont peut-être pas condamnés à y finir leurs vies.

Les indices qu'ils vont obtenir proviennent de deux sources différentes : Une écrite et une orale.

☞ · La source écrite se trouve dans la bibliothèque de **l'université royale du Haut Savoir** de Laudane. Les personnages vont la découvrir quand ils vont venir poser quelques questions aux professeurs de cette prestigieuse école. Ceux-ci sont tous d'anciens voyageurs qui résident en Laudanie depuis plusieurs dizaines d'années. Ils ont eux aussi cherchés un moyen de changer de Rêve, en explorant la totalité du royaume dans un premier temps, puis en cherchant des indices dans les centaines de livres qui remplissent les étagères de la bibliothèque de l'université.

C'est la doyenne des enseignants, **Carmina Maindor**, qui fera aux héros le récit de ses découvertes : Après avoir passé des années à lire tous les ouvrages consacrés à l'histoire du royaume (et avoir constaté que leur contenu tiens plus de l'imagination de leurs auteurs que de la description de faits historiques) elle a finalement découvert un texte qui a retenu son attention. Il s'agit de la légende de **Castebane et Sinoëe**.

Ce conte décrit la relation tourmentée entre le magicien Castebane et sa fiancée, Sinoë. Au fil du récit, les deux amants ne cessent de se retrouver et de se perdre à nouveau au gré des guerres et des destructions qui marquèrent la fin du Second Age.

Après de nombreuses aventures, Castebane fini par être capturé par des haut-rêvants aux intentions maléfiques qui le placèrent dans une prison d'où il ne pourrait pas s'évader. Mais c'était sans compter sur la détermination du mage (et sa grande connaissance de la nature des Rêves). Castebane utilisa sa maîtrise de la magie pour déchirer la trame de la réalité et ouvrir une brèche sur la frontière du micro-Rêve où il était enfermé. Certes, la voie qu'il avait ouverte n'était pas parfaite, elle était baignée par une étrange lueur bleue, le feu n'y brûlait pas, les objets que l'on y perdait disparaissaient aussitôt et il était possible d'y rencontrer d'étranges créatures. Mais ce passage, suffit à Castebane pour accomplir sa vengeance. Cette voie étrange le conduisit vers le Rêve où Sinoë était elle aussi retenue prisonnière, dans la forteresse où s'étaient réunis tous ses adversaires.



Castebane se dissimula dans un nuage de brume pour s'approcher de ses ennemis sans être vu et, avant que l'alerte ne soit donnée, il lança un sort qui fit tomber les murs de la citadelle sur les armées de zombis et de squelettes des sorciers thanataires. Il délivra ensuite sa promesse et il la ramena jusqu'au micro-Rêve d'où il était venu (qu'il ne considérait plus comme une prison, mais comme un abri où ils pourraient enfin vivre tous les deux en paix).

Une fois de retour, le magicien érigea un mur de protection autour du lieu où il allait établir sa résidence en faisant jaillir du sol un cercle de hautes montagnes. Les anciens serviteurs des mages noirs (principalement des humains et des Gnomes) ont quittés le Rêve dans lequel ils étaient tenus en esclavage pour suivre leur libérateur dans ce nouveau royaume. Les humains franchirent rapidement les limites du cercle de montagnes et ils devinrent les premiers habitants de la Laudanie. Les Gnomes construisirent un palais pour le magicien pour le remercier de les avoir libérés de leur servitude. Ils s'installèrent ensuite dans la carrière qu'ils avaient creusée sous la montagne, qu'ils transformèrent en une véritable cité.

Dès qu'ils furent mariés, Castebane et Sinoé décidèrent qu'ils ne voulaient pas devenir des tyrans à leur tour. Ils franchirent à nouveau le passage qui s'ouvrait entre les Rêves et ils disparurent à tout jamais, laissant les laudaniens seuls maîtres de leur destin.

✎ · Les recherches menées par de nombreux explorateurs sur les frontières du pays depuis des générations n'ayant pas données de résultats, Carmina suppose que si la légende se base sur un fond de vérité, alors, **Ghude-Rûniel**, la ville troglodyte construite par les Gnomes, (et donc le lieu où doit se trouver l'entrée du bleu-rêve qui lui est associé dans la légende) ne doit pas être située quelque part dans les montagnes de Paranome, mais *dessous*. Mais aucun des livres de la bibliothèque n'indique si un passage permettant de s'y rendre existe encore.

Contes et légendes

Dans un autre livre consacré à l'histoire de la Laudanie (qui semble décrire des faits un peu plus précis) elle a découvert qu'après une longue période de bonne entente avec les humains, **Antaparamanpata**, le roi des Gnomes, décida de rompre presque toutes les relations entre son peuple et les habitants de la Laudanie. Après avoir murés tous les accès à leur cité, les Gnomes créèrent une porte magique pour permettre à de rares initiés de continuer à entrer et à sortir de leur domaine (sans doute les marchands à qui ils vendaient des gemmes). Cette relation ne s'est maintenue que pendant quelques générations et plus aucun habitant de Laudane ne se rend à Ghude-Rûniel depuis très longtemps. La localisation et le secret du fonctionnement de la seule porte permettant d'accéder au royaume souterrain ont finalement été perdus.

Malgré des années de recherche, Carmina n'a trouvé aucun autre indice au sujet de cette entrée dans la bibliothèque de l'université. La vieille enseignante est donc persuadée que cette piste est aussi une impasse. Les professeurs ont fait plusieurs fois le tour de la falaise qui forme la base des montagnes pour y chercher une ouverture ou un passage secret, mais leur seule découverte a été celle d'une petite caverne dont l'entrée est dissimulée par une zone d'illusion géographique rendue permanente.

Cette faille est formée par un simple couloir long de cinq pas qui s'enfonce vers l'intérieur de la montagne. Il conduit à une salle aux parois polies large de quatre pas et haute de huit qui est en apparence totalement vide. (Les murs de cette pièce carrée portent encore les traces d'anciennes fresques qui représentent une vue du royaume souterrain) Une zone de téléportation d'arrivée (elle aussi permanente) se trouve dans cette caverne. Il s'agit de la *sortie* de la cité des Gnomes.

La seule certitude que les érudits ont tirée de leur étude des anciens textes (les livres les plus anciens ont été écrits au moment de la fondation du royaume) est qu'une porte magique conduisant vers les cavernes existe bien quelque part, mais celle-ci est de toute évidence très bien dissimulée et ils n'ont pas d'autres informations à donner aux personnages à ce sujet.



☞ · C'est part le plus grand des hasards que les héros vont découvrir le moyen d'entrer dans la ville des Gnomes, quelques jours après leur visite à l'université. Alors qu'ils passent dans une rue de Laudane, les voyageurs vont remarquer des enfants qui jouent à une variante de la marelle tout en chantant une comptine.

Les paroles de cette chanson vont attirer leur attention.

En voici le texte complet :

Antapara était un roi tout petit
Avant son au revoir
Il dit à ses amis :
Si vous venez me voir
Passez avant midi
Ma porte sera ouverte pendant une heure
Près de l'arbre où niche l'oiseau qui parle
Quand le bel oiseau monte au ciel
Quand le bel oiseau est en haut du ciel

☞ · Les indications données par cette ritournelle (qui se transmet d'une génération à l'autre dans quelques familles de Laudane depuis des siècles) ne semblent pas très précises, mais elles seront pourtant évidentes pour les haut-révants et les astrologues : Le passage qui conduit vers le pays des Gnomes est une zone de téléportation qui ne s'active que pendant l'heure du Faucon, quand le signe du Faucon est en gloire (donc, uniquement les jours où le nombre astral est **trois**).

☞ · Si aucun des personnages ne possède de connaissances en astronomie, ils pourront obtenir de l'aide auprès des enseignants du collège, qui leur expliqueront tout ce qu'il y a à savoir sur les conjonctions astrales.

☞ · Très peu d'arbres poussent à la base des montagnes de Paranome et aucun ne contient de nids. Mais quand ils vont passer près du plus ancien d'entre eux (un chêne centenaire), les voyageurs vont voir un **oiseau oracle** venir s'y percher. (Quelle que soit la question qui lui sera posée, il se contentera de répéter les paroles de la comptine). Si vous voulez que l'oiseau aide les héros d'une façon plus active, il ira se poser pendant quelques secondes à l'endroit où se trouve l'entrée du royaume des Gnomes.

☞ · En explorant d'une façon attentive les abords du vieux chêne, les personnages vont découvrir à trois pas à la droite de l'arbre une plaque de bronze large de deux pas recouverte par une fine couche de terre et d'herbe. C'est ce disque épais et lourd (il pèse deux cents kilos) qui sert de support à la zone d'Oniros qui conduit à Ghude-Rûniel. (La gemme qui active le sort de téléportation n'est pas visible, elle a été assimilée au métal).

☞ · Vous pouvez utiliser cette zone pour envoyer directement les voyageurs dans le pays sous la montagne, ou bien considérer que les Gnomes ont prévu une petite épreuve pour s'assurer que des prédateurs (ou des voleurs) n'arrivent pas facilement jusque chez eux. Les héros vont alors se retrouver dans une caverne où devront répondre à une énigme ou réussir à faire fonctionner un mécanisme assez complexe pour réussir à ouvrir le passage secret qui dissimule une seconde zone de téléportation qui les conduira enfin à la cité troglodyte. S'ils se trompent, ils vont déclencher un piège mortel, ou ils devront affronter une E.C.N.I. (vous pouvez également les téléporter dans une autre partie de la Laudanie : Le centre de la forêt des Grimes, ou sur une petite île située au centre d'un lac par exemples).

☞ · L'entrée de Gude-Rûniel est un grand hall où se trouvent plusieurs alcôves qui contiennent chacune une zone de téléportation de départ. Celles-ci conduisent vers différents endroits de la ville, sauf une, qui renvoie ceux qui y entrent en Laudanie. Les destinations des différentes zones sont clairement indiquées par des signes gravés sur des plaques de cuivre fixées sur les murs de la salle, mais les inscriptions sont toutes écrites avec d'anciennes runes difficiles à déchiffrer (des jets d'Intellect / Ecriture à -5 seront nécessaires pour réussir à les comprendre).





out comme la forêt des Grimes et les montagnes de Paranome, vous pouvez considérer que le royaume de Castebane est un micro-Rêve, proche, mais pourtant indépendant, de celui de la Laudanie, vous pouvez donc lui donner la taille que vous désirez.

Si l'ancienne cité des Gnomes peut sembler accueillante au premier regard (ses couloirs sont larges, hauts de plafond - même les plus grands des personnages peuvent y marcher sans avoir à baisser la tête - et éclairés par de nombreuses zones de lumières permanentes), elle a été abandonnée depuis des siècles. Déterminez les difficultés que vont rencontrer les voyageurs lors de leur exploration des souterrains, ainsi que temps qu'il leur faudra pour découvrir un passage qui les conduira vers le micro-Rêve où se trouve le château du magicien. Quelques créatures agressives venues d'autre Rêves se sont installées dans l'antique cité après le départ de ses habitants (des dracules, des chrasmes, des araflates ou des Chafouins) Partez du principe que les voyageurs vont rapidement découvrir la zone de téléportation qui les ramènera à la surface (ils devront revenir plusieurs fois à Laudane pour se soigner et acheter de la nourriture).

☞ · Une voie d'accès - qui ne pourra être découverte qu'après plusieurs jours d'exploration des couloirs de Ghude-Rûniel (un tunnel ou une nouvelle zone de téléportation) - conduira les personnages vers le **pays intérieur**. Le point d'arrivée dans le domaine de Castebane se trouve en hauteur, il est situé sur une petite terrasse à mi-hauteur d'une falaise haute de mille pas. De là, les héros auront une vision globale du paysage qui s'étend devant eux.

☞ · Le domaine du magicien se résume à une grande plaine circulaire (à ciel ouvert) large de dix lieues et entièrement entourée par la falaise de pierre grise. L'aspect de cet endroit est totalement sinistre : La plaine est en grande partie recouverte par un marécage d'où émergent les troncs d'arbres morts couverts de lichen et de champignons. Le ciel est voilé par de lourds nuages gris et une brume jaune, à l'odeur fétide, plane en permanence au dessus de l'eau recouverte d'une épaisse couche de végétation pourrissante. La seule élévation de terrain visible est une colline surmontée par une forteresse à demi en ruine située au centre de la plaine (à une distance de cinq lieues de la falaise). (L'entrée du bleu-rêve se trouve à l'intérieur de la citadelle, dans une cour intérieure, et elle n'est pas visible depuis le poste d'observation où arrivent les voyageurs). La construction d'un radeau ou d'une pirogue sera indispensable pour traverser le marais et les voyageurs sont assurés d'y faire plusieurs mauvaises rencontres avec des créatures qui vont représenter une véritable menace pour eux : Une bonne quantité de morts vivants, des serpents venimeux, des vaseux, une ou deux E.C.N.I., ou même une tribu de Saures.

☞ · Une dernière difficulté attendra les personnages quand ils vont arriver devant la citadelle : Son unique porte est murée et ils devront traverser la douve pour pouvoir s'approcher des remparts (vous pouvez placer un dernier adversaire dans l'eau trouble de cette défense). Les murailles du château sont en mauvais état et les héros ne devraient pas avoir de difficulté à trouver un endroit où un effondrement réduira le nombre de jets d'escalade qu'ils devront réaliser à deux ou trois. Décidez si les voyageurs devront livrer un dernier combat contre des morts vivants ou une nouvelle E.C.N.I. dans les couloirs en ruines du château.

☞ · Au centre de la place d'arme du fort, quatre statues de marbre noir hautes de dix pas représentant des dragons assis encadrent une sphère faite d'une brume bleutée de six pas de diamètre. Malgré cet aspect inhabituel, il s'agit bien d'une entrée de bleu-rêve. Les rencontres que vont y faire les personnages et l'apparence du Rêve qui se trouve à son autre extrémité sont laissés à votre imagination. (La seule certitude est qu'il s'agira d'un endroit plus vaste que le micro-Rêve de la Laudanie où les héros pourront vivre de nouvelles aventures).

☞ · Préparez à l'avance une liste des livres présents dans la bibliothèque de Laudane qui pourront intéresser les personnages (en leur faisant gagner quelques points d'expérience dans différentes compétences). Vous pouvez prendre comme exemples les livres rares de Carmina Maindor qui sont décrits dans les pages suivantes. Et n'oubliez pas que les professeurs les plus valides insisteront pour aider les héros (c'est-à-dire les suivre) dans leur recherche d'un passage conduisant vers un autre Rêve.



Les livres rares de Carmina Maïndor

La légende de Narhuit

Par **Ertailly Perdragon**, récit de voyage

Difficulté -3, 10 points de tâche, 15 points d'expérience en Légendes

Niveau maximum +5

Explorateur infatigable des Rêves et haut-rêvant redoutable (il se vantait souvent d'avoir toujours au moins huit zones d'air en feu en réserve), bon vivant, gros dormeur et fléau des aubergistes, Ertailly trouva cependant le temps d'écrire le récit de son aventure dans la légendaire cité du Grand Pressoir.

Le premier Nébulorum

Par **Epigastre l'Ancien**, livre de méthodes médicales et de recette alchimiques

Difficulté -5, 16 points de tâche, 15 points d'expérience en Médecine et 18 en Alchimie

Niveau maximum +5

Voyageur à la santé fragile, Epigastre rassembla sur son chemin une grande quantité de recettes à base de plantes avant de s'installer finalement comme médecin et apothicaire dans la cité de Calchoux.

De l'herbe de lune

Par **Jolran Ryone Rupelstoke de Tramber**, herbier

Difficulté -4, 12 points de tâche, 15 points d'expérience en Botanique

Niveau maximum +5

Haut-rêvant spécialiste des potions de soin, grand voyageur, séducteur notoire, fabuliste, herborisateur et fumeur invétéré, Jolran Ryone Rupelstoke de Tramber mourut prématurément un soir d'automne, victime d'une soudaine quinte de toux qui le saisit alors qu'il marchait au sommet d'une falaise.

La calligraphie parfaite

Par **Anachrèse de Palifax**, précis de calligraphie

Difficulté -7, 30 points de tâche, 40 points d'expérience en Ecriture

Niveau maximum +9

Les pages cornées et jaunies de ce vénérable ouvrage ont été mal cousues. Elles ont souvent glissées hors de leur reliure et elles ont été remises en place dans le désordre, d'où sa grande difficulté de lecture.

La patience des étoiles

Par **Humbert de Montréal**, précis d'astronomie

Difficulté -4, 15 points de tâche, 18 points d'expérience en Astronomie

Niveau maximum +6

Humbert de Montréal enseigna l'astronomie pendant des années au collège de la cité de Sidéralis. Il était connu autant pour la longueur de sa barbe que pour l'importance de ses découvertes.

Dialogue de la lune et des étoiles

Par **Nicolaïs de Patagone**, traité d'Astronomie

Difficulté -5, 20 points de tâche, 15 points d'expérience en Astronomie

Niveau maximum +8

Grand astrologue royal de la cité de Tromale et initiateur de l'observation des étoiles à l'aide d'une lunette, Nicolaïs de Patagone était si passionné par l'étude des mouvements de la lune qu'il finit un jour par parler avec elle.



Cimaises et mortaises

Par **Résus Movida**, manuel technique

Difficulté -2, 12 points de tâche, 20 points d'expérience en Charpenterie et en Maçonnerie

Niveau maximum +6

Engagé très jeune sur les chantiers de construction de la ville de Grand-Pierre, Résus Movida délaissa rapidement son travail de tailleur de pierre pour devenir architecte. Après plusieurs échecs (il est l'auteur de la tour penchée du palais de Cassecorne et de la nécropole hermétique de Kamizol), il se retira dans son village natal pour rédiger des ouvrages théoriques consacrés la création et au fonctionnement des passages secrets et des pièges mécaniques dans les couloirs maçonnés de trois mètre de section.

Manuel de vivisection pour les enfants

Par Wertèbre, traité de zoologie

Difficulté -2, 10 points de tâche, 15 points d'expérience en Zoologie

Niveau maximum +4

Simple à lire et très bien illustré, le manuel de vivisection pour les enfants est un des ouvrages les plus connus du bon docteur Wertèbre.

La fin des Ages

Par **Antologius Shtopendorff**, histoires et légendes

Difficulté -4, 18 points de tâche, 20 points d'expérience en Légende

Niveau maximum +6

Bien qu'une grande partie se soit perdue, la compilation des événements historiques survenus au Second Age faite par Shtopendorff reste d'une précision et d'un volume qui n'ont jamais été égalés.

Petit traité de la fugue

Par **Jolan Sualath de Biarze**, traité de musicologie

Difficulté -5, 21 points de tâche, 20 points d'expérience en Musique

Niveau maximum +8

Meilleur musicien qu'écrivain, de Biarze est cependant l'auteur d'une abondante littérature consacrée à l'étude de la musique légère. Il est également le compositeur de quelques musiques de danses célèbres, comme la pavane draconique, la glissante de Ségonville ou l'embarquée de Borne-Mousse.

L'enfance de l'art

Par **Lyons de Cabreville**, traité de médecine

Difficulté -6, 16 points de tâche, 18 points d'expérience en Médecine

Niveau maximum +5

Lyons de Cabreville exerça les activités de voyageur, d'équarisseur, de peintre itinérant, de chasseur de serpents puis de chanteur des rues avant de s'installer comme médecin dans la cité de Solimonse.

De la bonne mesure

Par **Albéric de Ventoise**, traité de musicologie

Difficulté -3, 12 points de tâche, 15 points d'expérience en musique et en Danse

Niveau maximum +4

Albéric de Ventoise était un maître de musique qui obligeait ses élèves à danser tout en jouant de leur instrument. C'est pour mieux leur apprendre le sens de la mesure ! Disait-il à leurs parents. Aucun musicien de talent ne s'est jamais revendiqué de son école, mais de nombreux danseurs ont découverts leur vocation grâce à lui.



Des champignons et de leurs effets

Par **Radikos**, traité de Botanique

Difficulté -3, 10 points de tâche, 12 points d'expérience en Botanique, niveau maximum +4

Niveau maximum +5

Radikos était un herboriste et un cuisinier connus pour ses préparations à base de champignons. Sa recette la plus connue est celle de la fameuse **omelette au méli-mélo de salsimars verts, rouges et noirs** qui fut servie lors de la grande controverse herbicole qui réunit tous les spécialistes des plantes du royaume de Mornejoie dans le palais du roi Gilbert le chauve. Se plaignant de troubles intestinaux, Radikos fut le seul à ne pas manger à la table du congrès ce jour-là. Le lendemain, c'est son point de vue au sujet du procédé de fabrication de l'huile d'herbe de lune qui fut adopté par les juges de l'académie royale car aucun de ses contradicteurs ne se présenta à l'audience.

De la dissection des Groins

Par **Lanquedû**, traité de chirurgie

Difficulté -3, 14 points de tâche, 15 points d'expérience en Chirurgie

Niveau maximum +6

Passionné par l'étude anatomique des Groins, Lanquedû est à l'origine de la mort violente de dizaines d'aventuriers qu'il a envoyé pour des missions de routine dans la proche forêt de Thanebranche.

Contes et légendes du royaume de Souverainie

Par **Tulann Dhor**, récits et légendes

Difficulté -3, 15 points de tâche, 20 points d'expérience en Légende

Niveau maximum : +5

Tulann Dhor était un musicien itinérant qui a composé de nombreuses chansons, toutes inspirées par les légendes de son pays natal.

La clé des songes

Par **Piko Lino d'Abacte**, serrurerie et mécanismes

Difficulté -4, 20 points de tâche, 25 points d'expérience en Serrurerie

Niveau maximum +6

Courtebarbe était un des plus habiles artisans Gnomes de la cité d'Abacte. S'il exerçait une honorable activité d'horloger le jour, il devenait **Piko Lino**, un cambrioleur auquel aucune serrure ne résistait après l'heure du Serpent. Si son ouvrage le plus connu est uniquement consacré à la fabrication des horloges, la plupart des voyageurs préfèrent lire celui qu'il a écrit en utilisant son pseudonyme.

Des animaux à crocs et à griffes

Par **Valdemar de Gniéze**, zoologie

Difficulté -4, 12 points de tâche, 10 points d'expérience en Zoologie

Niveau maximum +3

Après avoir été victime d'un naufrage, Valdemar de Gniéze passa plusieurs années seul sur une île peuplée d'animaux féroces. Une fois revenu dans un pays civilisé, il écrivit le récit de ses aventures dans une dizaine d'ouvrages consacrés à la survie dans la jungle, à la botanique et à la zoologie.





Mardi 18 Octobre
19h 23mn GMT

Vladimir Iliouchine se rapprocha lentement du hublot de la station spatiale pour regarder une seconde fois la surface de la Terre. Le phénomène inexplicable était toujours là. Aussi loin que portait son regard, il pouvait voir une pellicule scintillante recouvrir la haute atmosphère de la planète et lui donner l'aspect d'une bulle de savon irisée. Celle-ci était parcourue par des arcs-en-ciel mouvants au-dessus de la partie du globe qui était éclairée par le soleil et elle brillait d'une faible lueur violette dans l'ombre de la nuit.

Le cosmonaute saisit le casque de communication qui flottait près de sa tête sans quitter des yeux le spectacle singulier qui s'offrait à lui. Il accrocha l'écouteur à son oreille et il hurla une nouvelle fois la même question dans le micro, sans être sûr que ses appels soient entendus par les opérateurs de la Cité des Etoiles. Des vagues de parasites et de sifflements rendaient inaudibles les paroles du contrôleur de vol. Celui-ci répétait avec insistance une suite de longues phrases incompréhensibles, sans s'arrêter un instant pour écouter sa réponse. Il poussa un juron et il glissa l'appareil de communication sur son cou. Toutes les fréquences de la radio de bord étaient brouillées, mais il gardait l'espoir qu'une baisse passagère du bruit de fond lui permette enfin de comprendre quelques mots du message qui tournait en boucle. Deux minutes plus tard, la voix du technicien fut remplacée par une série de cris et de détonations sourdes, juste avant que la base au sol ne cesse d'émettre totalement.

Le commandant Iliouchine en était encore à se demander si les bruits singuliers qu'il venait d'entendre n'étaient pas sortis de son imagination quand il remarqua un mouvement à la surface de la fine pellicule qui entourait la Terre. Celle-ci était à présent devenue aussi lisse et brillante qu'un miroir d'argent. Plusieurs tourbillons multicolores s'étaient formés dans la partie supérieure de la stratosphère, près de l'équateur, ils se rapprochèrent pour former une ronde tournoyante pendant quelques instants avant de prendre la forme de tornades brumeuse. Ces cocons se dissipèrent en longues bandes de nuages blancs qui furent aspirées par le vide, révélant la présence de trois humanoïdes aux corps étincelants d'une taille impossible. Les créatures se tenaient par la main pour achever la danse céleste qui leur avait donné naissance.

Paralysé par la terreur, Vladimir regarda les anges nimbés de lumière déployer leurs ailes immenses et s'envoler vers le ciel, droit dans sa direction.



Mardi 18 octobre
18h 08mn (heure de la côte Ouest)

Les épaules voutées et la tête baissée, Marc faisait rouler son verre de gin tonic, à présent presque vide, entre ses doigts. Il en regardait le fond avec une attention distraite en affichant sur son visage une expression qui espérait être la plus sérieuse possible, sans qu'elle devienne pour autant une grimace. Il hésita sur l'attitude qu'il devait adopter, et, finalement incapable de se décider, il parla à l'homme assis en face de lui sans oser lever les yeux pour le regarder en face.

_ J'ai déjà entendu parler de ses histoires de revenants, Dave, mais je n'y crois pas. Pour moi, ce sont juste des rumeurs colportées par les chaînes néo-catholiques pour augmenter leur audience, rien de plus. Dis-nous où tu étais passé ces derniers temps plutôt que de nous servir ce genre de baratin.

David s'installa plus confortablement, il croisa ses jambes sous la table et il étendit son bras droit sur le dossier de la banquette de skaï rouge. Il se demanda s'il pouvait prendre un second whisky. Etre revenu à la vie était une expérience agréable, mais il ne maîtrisait pas encore toutes les réactions de son nouveau corps et il n'était pas certain qu'il pourrait supporter une nouvelle dose d'alcool.

Il glissa une main dans la poche intérieure de sa veste en jean délavé et il sortit une cigarette brune d'un paquet au bord supérieur entouré d'une bande noire et jaune. Il prit ensuite le briquet métallique qu'il avait posé devant lui sur la table en bois laqué noire et il alluma la LRP avant de répondre à la question de Marc.

_ Depuis que les intégristes iraniens ont fait sauter le Vatican, beaucoup de personnes ont perdu la foi en occident. Il faut me croire, Marc, j'étais pour de bon... au paradis. Je suis mort il y a un mois dans cet accident de voiture sur la highway numéro treize, et tu le sais.

_ Non Dave, je ne savais pas...

Sa voix devint hésitante et il n'arriva pas au bout de sa phrase.

David tira une bouffée de sa LRP, il leva la tête vers le plafond et souffla par le nez une longue volute de fumée bleue, répandant autour de lui les parfums entremêlés du tabac turc et du cannabis. Il se pencha un instant en avant et il tendit la main qui tenait la cigarette en direction de Marc avec un geste accusateur.

_ Maintenant c'est toi qui racontes des histoires ! Tu as rencontré Morgane à la cantina de Santa Monica la semaine dernière et elle t'a dit ce qui m'est arrivé. Elle t'a même expliqué pourquoi Meredith n'a prévenu personne. C'est à cause de l'erreur faite par la société Fisher et fils, je crois.

Marc baissa une nouvelle fois les yeux. Il s'agita nerveusement de droite et de gauche pendant quelques secondes en faisant grincer les ressorts fatigués du vieux fauteuil au cuir déchiré.

_ Comment... ?



David frappa le bord de la table pour l'interrompre. Il regrettait un peu d'avoir à effrayer ainsi un vieil ami, mais c'était lui qui avait insisté pour qu'il lui donne une preuve tangible de son état de nouveau réincarné.

_ Je suis au courant de pas mal de choses, Marc. Le fait d'être mort et d'être revenu de l'autre côté est parfois difficile à supporter, mais cela offre aussi quelques avantages.



Mardi 18 octobre
18h 15mn (heure de la côte Ouest)

Installée près de la grande baie vitrée de la cafétéria, Anne écoutait à peine la conversation des deux hommes assis à l'autre bout de la table. Elle avait tourné sa chaise vers l'extérieur pour regarder le crépuscule automnal qui tombait sur la ville. Elle observa pendant quelques minutes les hologrammes hauts de cent mètres qui tournaient dans le ciel au-dessus des tours de l'arcologie Hudson et Kanawa. Les caractères chinois rouges et bleus annonçaient à la face du monde que la prospérité de cette entreprise était à présent un fait établi.

Leur mouvement de rotation régulier s'arrêta soudain. Les enseignes lumineuses se mirent à briller avec une vive intensité un court instant avant de s'éteindre, définitivement, l'une après l'autre. Les incidents étranges liés à l'électricité devenaient de plus en plus fréquents depuis la fin de l'été. Les druides et les shamans qui passaient pour des experts de ce domaine dans les médias affirmaient que ces perturbations étaient causées par une modification des champs d'énergie magique, d'autres les expliquaient par l'influence grandissante des dragons dans les conseils d'administration des compagnies chargées de la distribution de l'énergie.



Un événement inhabituel attira l'attention de la jeune femme. Un drame improbable venait de se produire devant elle, de l'autre côté de la route soixante-six, juste en face du parking du restaurant. Une créature qui ressemblait à un énorme crapaud était sortie de sous un camion pour passer à l'attaque. Elle tirait à présent le cadavre du pompiste vers l'arrière de la station-service en laissant derrière elle une longue trainée sanglante sur la dalle de béton. Anne poussa un soupir de désespoir. Cette fois, c'était vraiment la fin. La bonne vieille réalité jetait l'éponge et quittait le ring sur un brancard. Elle termina son martini dry et elle se retourna pour faire face à David.

_ Dis-moi, Dave. Est-ce que les morts savent vraiment tous ?

David écrasa le mégot de la LRP dans le cendrier en terre cuite orange décoré de motifs sacrés indiens qui se trouvait devant lui. Il s'étira et croisa ses doigts sur sa nuque avant de basculer sa tête en arrière. Sa nouvelle incarnation réagissait très vite aux effets de la drogue et il fût obligé de faire un effort de concentration pour retrouver l'usage de la parole.

_ Est-ce que le fait que marche à nouveau parmi les vivants fait de moi un être éveillé, c'est bien ça ? Eh bien, pas vraiment. Je ne suis pas devenu un messager céleste ou un prophète, ni rien d'autre du même genre. Je n'ai pas été réincarné pour prêcher la bonne parole ou pour accomplir je ne sais quel miracle. Et c'est une bonne chose, sinon je ne serais pas revenu.

Après un long moment de silence, Marc se leva. Il sortit sa carte de crédit de son portefeuille et il s'approcha du comptoir. La serveuse passa la carte sur le lecteur du terminal bancaire puis elle la posa avec un ticket dans une coupelle de verre bleu avant de lui rendre son arme.

Dehors, le monstre reptilien disparut avec sa proie dans l'ombre complice de la ruelle.



L'orteil de Saint Cuthbert

Une aventure pour deux à six personnages de niveau un ou deux

Les personnages arrivent au village de **Brasse Paille** en fin de matinée. (Ils peuvent se trouver là par hasard, ou bien avoir été envoyé en *mission de secours* par le **baron de la Cluse**). Le village a visiblement subi une attaque récente (quelques maisons ont été en partie incendiées et les habitants sont occupés à entasser des cadavres d'animaux sur un charnier). **Labris**, le prêtre du temple local, va aborder les héros pour leur expliquer qu'il a besoin de leur aide. Des créatures étranges, des Gobelins à la peau grise et aux yeux entièrement noirs, ont mis le feu aux maisons du centre du village hier, au crépuscule. Ils ont également tué tous les animaux qui n'ont pas réussi à fuir assez vite. Mais cette agression était en fait une diversion. Pendant que les villageois étaient occupés à éteindre les feux allumés un peu partout dans le village, d'autres humanoïdes (plus grands et plus forts que les Gobelins, mais avec une couleur de peau tout aussi sombre) sont entrés dans le temple. Ils y ont dérobés tous les objets de valeur, en particulier la sainte relique qui était sous la garde du père Labris : **Un orteil de saint Cuthbert**. Celui-ci est placé dans une petite châsse faite d'or et de cristal. Elle vaut plus à elle seule que tous les autres trésors qui ont été emportés par les voleurs. Le prêtre compte sur les personnages pour retrouver les bandits et récupérer la relique. Il va motiver les héros en leur promettant une forte récompense (quatre gemmes d'une valeur de cinquante pièces d'or chacune) quand il lui auront ramené l'orteil sacré.

Note : Les Gobelins noirs et leurs complices n'ont pas cherchés à dissimuler leurs traces. Vous pouvez décider que les personnages vont facilement suivre les empreintes qu'ils ont laissées dans la forêt jusqu'à l'endroit où ils ont établis leur campement, et que l'intellectuel de l'équipe a déjà une petite idée de l'endroit d'où viennent ces créatures couleur de charbon. Ou bien demander aux joueurs de faire plusieurs tests de Perception (ainsi qu'un test d'Histoire – ou de Nature) pour suivre la piste des Gobelins (et pour comprendre qu'ils viennent de l'Obscur).

La horde de Gobelins est venue de la forêt, puis elle y est retournée après l'attaque. A deux lieues au nord du village, les personnages vont arriver à l'orée d'une clairière large d'environ quatre-vingt mètres. Au centre de la clairière se trouve une petite élévation de terrain large de vingt mètres et longue de trente (elle culmine à deux mètres de haut à son point le plus élevé). Des pierres dressées hautes de trois mètres forment un cercle de dix mètres de diamètre dans la partie la plus *larges* de l'élévation (celle-ci se trouve du côté nord de la clairière, la pointe la plus allongée de la butte est orientée vers le sud). Le cercle de menhirs entoure une arche de granit large de trois mètres et haute de quatre. La base de cette arche repose sur une dalle de marbre polie. Deux Gobelins noirs se trouvent sur la pointe sud de l'élévation (à cinq mètres du cercle de pierre). Ils sont occupés à faire cuire des lapins sur un feu de camp, et ils ne se montent pas particulièrement vigilants. Les deux Gobelins sont seuls. Une partie de leur troupe est déjà retournée dans le monde inversé, et une autre est partie pour la journée pour chasser du gibier, plus loin dans la forêt.

Qu'ils les attaquent à distance, ou qu'ils contournent la clairière pour s'approcher d'elles en utilisant le couvert partiel que procure le cercle de pierres levées, les personnages devraient rapidement éliminer les sentinelles. Dans le sac d'un des Gobelins, les héros vont découvrir un pendentif en bronze de forme triangulaire dont une des faces est recouverte de runes (indéchiffrables). En plaçant ce médaillon dans un creux (de même forme) qui se trouve sur la dalle de marbre, une lueur argentée apparaît au centre de l'arche de pierre. Un passage est à présent ouvert vers l'Obscur.

De l'autre côté, les héros vont se retrouver dans les ruines d'une ancienne cathédrale dont il ne reste que quelques pans de murs. Sur la droite, une ouverture donne une un escalier qui conduit aux catacombes de la cathédrale. Les anciens tombeaux servent à présent de logement aux Gobelins noirs. A moment où les héros vont franchir le portail, ils sont tous endormis dans les souterrains et les ruines semblent désertes (mais il est possible que les Gobelins utilisent **1D4 rats géants** comme *chiens de garde*).

A l'extérieur, des signes d'activités (la lumière de torches et des grognements divers) viennent d'une tour haute de quatre étages située au sommet d'une colline, à cent cinquante mètres la cathédrale (l'espace qui se trouve entre les ruines et la tour est *légèrement boisé*). Les trois Hobgobelins qui ont pillés le temple occupent les deux premiers étages de la tour. Même quand ils se livrent à leurs activités quotidiennes (couper du bois, faire la cuisine, dormir...), au moins un des Hobgobelins est toujours prêt à agir (il porte son armure et il garde ses armes à portée de main).

Le quatrième étage de la tour est occupé par le dirigeant de la horde. Vous devez choisir sa puissance et les motivations de ce *grand méchant* en fonction de la puissance de feu des personnages (et de leur façon de résoudre les problèmes – des héros chaotiques ou mauvais chercheront sans doute à négocier avec lui plutôt que chercher l'affrontement). L'orteil de saint Cuthbert se trouve dans sa *salle des trésors*. La porte de celle-ci est difficile à ouvrir (elle est peut être fermée par un verrou du mage), mais un voleur de petite taille pourra escalader la tour et se glisser dans le conduit de cheminée. Il est donc possible de récupérer la relique sans avoir à combattre les Hobgobelins et leur maître. Tout dépendra de la tactique que vont choisir les joueurs.

Le chef des brigands peut être facile à vaincre (un sergent Hobgobelin qui possède une petite liste de sorts, ou un Elfe Noir sorcier du pacte de l'épée de niveau trois ou quatre), ou au contraire être un adversaire trop puissant pour que les personnages puissent le vaincre (un flagelleur mental ou un demi dragon rouge). Mais il va s'absenter de la tour pendant quelques heures (il se déplace par la voie des airs, en utilisant une monture ailée, ou un tapis volant).

☞ Les Gobelins se sont séparés après leur raid sur le village de Brasse Paille. Une partie de la horde est retournée dans le monde inversé avec les trois Hobgobelins (**2D6** Gobelins noirs se reposent dans les catacombes de la cathédrale au moment de l'arrivée des héros). Un autre groupe de **2D6** Gobelins est resté dans le plan primaire pour chasser dans la forêt. Ils peuvent surprendre les personnages si ceux-ci hésitent trop longtemps à ouvrir le portail. Ils peuvent aussi les attaquer quand ils vont revenir dans le cercle de pierre, ou bien arriver quelques minutes après eux dans l'Obscur. Il est aussi possible qu'un des Gobelins referme le portail (il suffit de retirer le médaillon de son logement sur la dalle de marbre). Mais comme ils doivent revenir à leur repère, ils ouvriront le passage **1D10** heures plus tard.

☞ Vous devrez établir la liste des trésors qui se trouvent dans le coffre du chef de la horde (il y a de fortes chances qu'un des objets magiques que vont découvrir les héros soit maudit).

☞ S'ils reviennent à Brasse Paille avec la relique (et les autres objets qui ont été volés dans le temple), les personnages recevront la récompense promise et ils pourront compter le père Labris et le baron de la Cluse comme des alliés.