

ARKENSTONE 03



Délavé par la pluie et le vent le panneau de bois planté de biais à l'orée de la forêt de Roussefeuille n'indique aucune route. On peut juste y lire à la lumière du soleil couchant : Méfiez-vous des brolutes rieuses !

Arkenstone n°3 (Edition 2023) - Février 2023

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 sur les sites suivants : ArtStation, Deviantart, Pinterest et le Terrier du Grümph



Les abîmes du temps

Une aventure pour tous les jeux (horrifiques) contemporains

La lune en 203x. Les héros sont les membres d'une mission spatiale organisée par le **consortium asiatique de l'énergie**. Ils sont venus vérifier le bon fonctionnement de l'usine d'extraction d'hélium-3 qui a été installée dans le cratère G18-45, au nord de la mer de la Tranquillité.

Commencez par choisir quelle est *l'ambiance* que vous voulez donner au début de l'histoire. Vous pouvez simplement décrire à vos joueurs les procédures habituelles d'une opération de routine dans l'espace, ou décidez de définir d'une façon plus subtile les relations entre les personnages : L'un d'eux est peut être un espion qui fournit des informations à une entreprise concurrente - et le commandant de la mission va recevoir un message de sa hiérarchie qui va l'avertir qu'un de ses équipiers est une *taupe*, mais que son identité n'est pas encore établie.

Vous pouvez aussi établir une **jauge d'estimation** entre les héros. Ce marqueur va de la haine à l'amour en passant par de nombreuses déclinaisons, comme le mépris, la jalousie ou le harcèlement. Vous pouvez créer une *tension dynamique* en plaçant dans le groupe deux ex-amant(e)s - qui sont en fait toujours amoureux l'un de l'autre.



☞ La mission lunaire est constituée par une équipe de spécialistes dans différents domaines de compétences. Elle doit comprendre au moins trois personnes :

✧ **Un pilote.** Sa principale qualité sera de garder un calme imperturbable quoi qu'il arrive. Il est aux commandes du véhicule lunaire et il est également chargé de diriger les drones d'observation et les robots mécaniciens.

✧ **Un informaticien,** un poil anarchiste, avec un comportement souvent insouciant et fan de *pop culture*, le programmeur sera le geek de l'équipe. Il est aussi celui qui maintient un peu de bonne humeur et d'optimisme dans le groupe, quoi qu'il arrive.

✧ **Un chef de mission.** Ce *directeur technique* aime se faire appeler capitaine, alors qu'il n'est en fait que le N+1 des autres personnages. Vous pouvez en faire le véritable héros de l'aventure, celui qui saura prendre les bonnes décisions, ou, au contraire, décider qu'il est totalement incompetent.

☞ Si vous disposez de plus de joueurs, vous pouvez ajouter à cette liste d'autres rôles typiques des aventures spatiales corporatistes :

✧ **Un médecin,** qui s'efforcera de rester logique et rationaliste dans toutes les situations. Il possède bien sûr un *secret* qu'il dissimule - plus ou moins bien - aux autres membres de la mission.

✧ **Un agent de sécurité** au caractère autoritaire - vous devez décider s'il va se révéler efficace dans son rôle de protecteur des autres personnages, ou s'il n'est clairement pas payé pour réfléchir. Sa devise est : Seuls les paranoïaques survivent. Il est le seul à posséder une arme.

✧ **Un officier scientifique androïde,** à vous de voir s'il va soudain décider que sa mission est *plus importante* que la survie des humains qui l'accompagnent.



✧ **Un ingénieur spécialiste de l'extraction de l'hélium-3.** Il est chargé de la mise en route de l'usine automatique. Il est pragmatique et peu bavard. Il considère que la nouvelle mission qui va être donnée au groupe n'a rien à voir avec ce qui est indiqué dans son contrat. Il va donc accepter de participer à l'expédition - il n'a pas d'autre choix - à la condition qu'elle soit comptée en heures supplémentaires et qu'il reçoive une prime.

✧ **Un superviseur chinois.** Sa fonction est de s'assurer que les objectifs de l'entreprise - et du parti au pouvoir - sont exécutés sans délais par les personnes qui sont placées sous ses ordres. Il est bien sûr doctrinaire, et légèrement psychorigide.

oOo

Une fois leur travail terminé, les techniciens vont recevoir un appel de leur employeur. Celui-ci leur demande de faire un détour pour aller explorer un cratère situé à quelques kilomètres au nord de leur position. Il s'agit d'un des endroits où une des expéditions lunaires américaine de la fin du 20^{ème} siècle a photographié un objet qui pourrait être une superstructure artificielle. Bien sûr, la cartographie complète de la lune faite en 2027 a démontré que les *constructions* visibles sur ces vieilles photos n'étaient que des amas de roches, mais **Mr Johnson** veut avoir des certitudes au sujet d'une image prise par un satellite qui montre ce qui ressemble à l'entrée d'une caverne.

✧ Le tunnel que va découvrir l'équipe semble être d'origine naturelle - il a sans doute été créé par l'impact d'une météorite. Les personnages vont pouvoir le suivre facilement, il s'enfonce dans le sol lunaire en suivant une pente légère et il est large de cinq mètres.

A son extrémité, les héros vont découvrir une grande salle en forme de dôme dont les murs sont incrustés de sphères de verre naturel. Ces globes, tous de tailles différentes, vont réagir à leur présence et émettre une faible lueur bleutée. Une grande dalle de marbre noir couverte d'inscriptions se trouve au fond de la salle. Quand les explorateurs vont s'en approcher, ils seront éblouis par une vive lumière blanche et un son suraigu va leur vriller les oreilles. Une terrible sensation de douleur va traverser leurs corps et ils vont sombrer dans l'inconscience.

✧ A leur réveil, les personnages découvrent qu'ils sont enfermés, nus, dans des cages de dix mètres carrées dont les barreaux sont transparents comme le verre, mais aussi résistants que l'acier. Des centaines d'autres cages flottent au-dessous et au-dessus des leurs, dans une grande tour circulaire en béton éclairée par des lampes qui se déplacent lentement en flottant dans l'air. La moitié des cages contiennent des prisonniers. La plupart de ces créatures sont des humanoïdes à l'aspect simiesque : Des *homo-sapiens* à différents stades d'évolution, ou même des simiens plus anciens, mais d'autres possèdent une apparence *étrange* qui démontre une origine non humaine.

✧ Des robots, faits d'un assemblage de cubes gris et noirs d'où sortent des bras articulés, sont fixés sur des plateformes volantes. Ils circulent entre les cages pour les laver et apporter de la nourriture à leurs occupants.

✧ Après plusieurs jours, un véhicule de transport volant, viendra chercher les héros pour les conduire à l'extérieur de la tour. La navette va survoler une grande ville à l'architecture monumentale avant de les déposer sur une terrasse où ils vont rencontrer les personnes responsables de leur enlèvement.

Ce sont des créatures reptiliennes d'une taille équivalente à celle des humains. Un groupe de *scientifiques* - escortés par des gardes armés de fusils, va conduire les personnages dans un laboratoire rempli de machines, où ils vont se livrer sur eux à de nombreux examens physiques et mentaux. Après quelques semaines d'études, un des savants va connaître suffisamment leur langage pour réussir à communiquer avec eux.

Il va se présenter comme étant l'exobiologiste **Lung Nugh Tshak**, un des membres du centre de recherche de la cité d'**Um-tar**. La principale activité de cet institut consiste à installer des *pièges temporels* dans le système solaire pour capturer les voyageurs qui vont parcourir l'espace dans l'avenir. Les héros reçoivent un *traitement de faveur* car ils sont les créatures d'origine terrienne les plus évoluées qui ont été capturées jusqu'à présent.

✧ Une fois qu'il pourra parler avec les personnages, Lung va leur accorder une relative liberté. Il va prendre ses repas avec eux et il leur fera visiter la ville à bord d'une plateforme volante, tout en répondant, d'une façon souvent assez imprécise, à leurs questions.

✧ Ils sont bien sur la Terre, mais à une époque qui précède la leur de soixante-six millions d'années. Leur guide appartient à une race de dinosaures évolués, les **Siluriens**, qui possèdent une intelligence supérieure. Ils maîtrisent les secrets des voyages dans le temps et dans l'espace depuis des millénaires - même si leurs machines temporelles ne fonctionnent que dans un seul sens, du futur vers le passé.



✧ Si les héros veulent obtenir plus de détails, au sujet des pluies de météorites par exemple, Lung leur révélera que le véritable objectif du centre de recherche est de comprendre pourquoi aucun Silurien du futur ne vient jamais leur rendre visite. Il est très inquiet car il y a quelques mois, il a réussi à dialoguer avec un des *invités* de l'institut, un extraterrestre venu d'une période temporelle encore plus lointaine que celle dont les héros sont originaires, et celui-ci lui a affirmé d'une catastrophe planétaire serait imminente.

✧ Le linguiste va se lier d'amitié avec ses *sujets d'étude* et il va leur faire visiter les endroits les plus intéressants de son monde : La concentration des ordinateurs quantiques, les meilleurs restaurants de la capitale, le musée où se trouvent les reliques de l'antique civilisation des hommes serpents... Il va même les inviter à participer à une chasse aux dinosaures dans la jungle.

✧ Un soir, Lung ne va pas ramener les personnages dans leur appartement. Il va les conduire dans un atelier où se trouve une grande sphère métallique argentée qu'il présentera comme étant le prototype d'une machine temporelle capable de voyager vers l'avenir. Il l'a programmée pour qu'elle les ramène à leur éon d'origine.

☞ Le Silurien a fait une *petite erreur de calcul* et les héros ne vont pas se retrouver en Chine au vingt et unième siècle mais en Mésopotamie, à l'époque de la naissance des premières civilisations. La situation des voyageurs temporels n'est cependant pas totalement désespérée. Le geek de l'équipe fera remarquer à ses compagnons qu'ils sont précisément à l'endroit et à l'époque où les *dieux de l'espace* venaient visiter la Terre à bord de leurs chars de fer crachant le feu.

Il est donc possible que les personnages rencontrent des **Anunakis** dans une des cités akkadiennes. Ces *visiteurs célestes*, sont des humains aux physiques athlétiques. Ils sont les descendants de colons atlantes qui se sont installés il y a cinq mille ans sur une planète dont la gravité est légèrement supérieure à celle de la Terre.

✧ Une fois qu'ils auront trouvés un moyens de communiquer avec les voyageurs spatiaux - ils disposent de traducteurs universels - les héros vont obtenir une information importante de la part de l'atlante avec qui ils vont établir de bonnes relations : Les Anunakis sont en relation avec les **Edohans**, des extraterrestres à la civilisation très évoluée qui maîtrisent la technologie du voyage temporel. Ceux-ci pourront sans doute les renvoyer à leur époque d'origine. Mais, pour les rencontrer, les personnages devront venir avec eux sur leur monde d'origine. Ce sera un long voyage, ils devront rester un siècle endormis dans un caisson cryogénique.

☞ Choisissez de quelle façon va finir cette aventure. Les héros pourront peut-être revenir au XXIème siècle avec l'aide des Edohans - et découvrir qu'ils se trouvent dans un présent alternatif. Il est aussi possible que **Nibiru**, la planète des Anunakis, soit envahie par des extraterrestres belliqueux - des Mi-Go par exemple. Il est aussi possible que le vaisseau où ils ont embarqués soit détourné de sa trajectoire par une mystérieuse force gravitationnelle et qu'ils se réveillent en orbite au-dessus d'un monde inconnu.



GHOST/ECHO

Un jeu de rôle de John Harper / Traduction : Finrod



Section 1

Equipe	Spectres	Gains
Cellule dormante	Araignées	Informations
Démons	Chiens	Métal
Infiltration	Faucons	Papiers
Minettes	Vipères	Pierres
Soutien	Zombies	Souvenirs

Divers	Lieux
Axe	La tour de garde
Bannière	Le passage souterrain
Blanc	Les ruines
Câble	La gare centrale
Chaîne	Le jardin des Echos
Ecarteur	Le carnaval nocturne
Glissage	La voie ferrée
Gobelin	Les canaux
Grue	Le pont de la rue calcaire
Kilo	L'ongle et la bouteille
Loquet	La rue des chandelles
Ours	Le square des cœurs brisés
Réservoir	Les Six Bras
Roue	L'enclume brisée
Tapis roulant	Le cercle noir
Traineau	La colline de la cathédrale
Transporteur	La fabrique
Venin	Le beffroi

Section 2

Jetez les dés quand

- ⇒ Vous agissez dans un moment de tension
- ⇒ Vous devez vous infiltrer ou commettre un vol
- ⇒ Vous être blessé
- ⇒ Vous faites usage de la violence
- ⇒ Vous essayez de manipuler un adversaire ou que vous défendez vos convictions
- ⇒ Vous communiquez avec les **champs éthérés**
- ⇒ Vous écoutez les **échos**

Quand vous jetez les dés

- ⇒ Lancez **2D6**
- ⇒ Assignez un dé au **danger** et un autre à l'**objectif** lié à l'action tentée par le personnage
- ⇒ Si vous êtes bien préparé pour réaliser cette action, (en prenant du temps ou en utilisant un matériel de qualité supérieure), lancez un **second dé** pour l'objectif et gardez le meilleur résultat

Interprétation du résultat des dés

Résultat du dé d'objectif

- 1-2 L'action est un **échec** et l'opportunité d'atteindre l'objectif est perdue. (Jusqu'à ce que la situation évolue)
- 3-4 L'action est **réussie en partie** et l'opportunité d'atteindre l'objectif est maintenue
- 5-6 L'action est un **succès** et l'objectif est atteint

Résultat du dé de danger

- 1-2 Le danger est **effectif**
- 3-4 Le danger n'est qu'**en partie effectif**, mais il **reste présent**
- 5-6 Le danger **n'est pas effectif**

Quand un danger reste présent

- ⇒ Le maître de jeu doit décrire ce danger, (et ses effets), sur une feuille de papier qu'il va placer devant le joueur qui a lancé les dés
- ⇒ Le joueur, (ou le maître de jeu), peut faire intervenir ce danger à la place de celui prévu dans n'importe quelle action suivante dans la partie

Objectifs & dangers

- ⇒ Les objectifs et les dangers sont toujours étroitement liés à la nature de l'action en cours
- ⇒ Le joueur doit décrire en détail l'objectif qu'il veut atteindre au maître de jeu avant de lancer les dés (Vous trouverez ci-dessous des exemples d'objectifs spécifiques pour chaque action)
- ⇒ Chaque action possède un danger spécifique, (celui-ci est indiqué par le maître de jeu)
- ⇒ Le joueur peut décider de créer un second danger pour l'action qu'il va tenter de réaliser (Avec l'accord du maître de jeu)
- ⇒ Si le joueur décide de créer un second danger lors de la réalisation d'une action, il doit lancer **deux dés** pour le Danger - et répartir comme il le souhaite les résultats entre les deux dangers

Quand vous agissez sous la contrainte

- ⇒ Vous pouvez réaliser une action simple quand vous êtes blessé ou menacé, (par exemple quand vous traversez un lieu qui se trouve sous le contrôle de vos adversaires ou que vous portez assistance à un équipier en danger)

Danger : Vous recevez une blessure

Quand vous agissez d'une façon subtile

- ⇒ Vous pouvez devenir invisible, installer un mouchard ou une caméra ou vous infiltrer discrètement

Danger : Vous êtes pris sur le fait

Lorsque vous êtes blessé

⇒ Vous pouvez rester debout malgré de nombreuses blessures, contrôler votre douleur ou réussir à impressionner vos adversaires par votre résistance

Danger : Vous êtes immobilisé

Quand vous faites usage de la violence

⇒ Vous pouvez blesser vos adversaires dans une situation de combat, les terroriser avec vos manières de sauvage, commettre un meurtre ou briser un objet solide

Danger : Vous provoquez des dommages collatéraux

Quand vous essayez de manipuler un adversaire ou que vous défendez vos convictions

⇒ Vous pouvez mettre en œuvre une embrouille, impressionner votre auditoire, exprimer vos idées, obtenir une promesse, découvrir une vérité cachée ou négocier un arrangement qui vous sera favorable

Danger : Vous êtes dans une situation difficile

Quand vous entrez dans les champs éthérés

⇒ Vous pouvez réaliser une action surnaturelle, entrer ou sortir du monde éthéré ou communiquer avec les spectres

Danger : Vous subissez une brûlure de mana

Quand vous écoutez les échos

⇒ Vous pouvez être le témoin d'événements passés, percevoir des événements lointains ou bien déchiffrer le flot de données locales

Danger : Vous attirez l'attention des spectres

Situation initiale

⇒ Alors que les personnages s'aventurent dans le monde éthéré à la recherche d'un moyen de s'enrichir sans trop se fatiguer, ils se retrouvent dans une situation difficile. Ils se sont fait arnaquer et ils sont pris en embuscade alors que des spectres passablement mécontents les poursuivent.

Note pour le maître de jeu

⇒ Utilisez les listes **Divers** et **Lieux** de la **Section 1** pour vous aider dans vos descriptions

Posez-vous les questions importantes

- ⇒ Pourquoi les héros sont-ils obligés de prendre des risques pour rechercher des objets de valeur ?
- ⇒ Quels sont les talents et les pouvoirs particuliers dont disposent les personnages ?
- ⇒ A quoi ressemble exactement le monde éthéré ?
- ⇒ A quoi ressemble le monde réel ?
- ⇒ Que sont les échos ?
- ⇒ Que sont les spectres ?



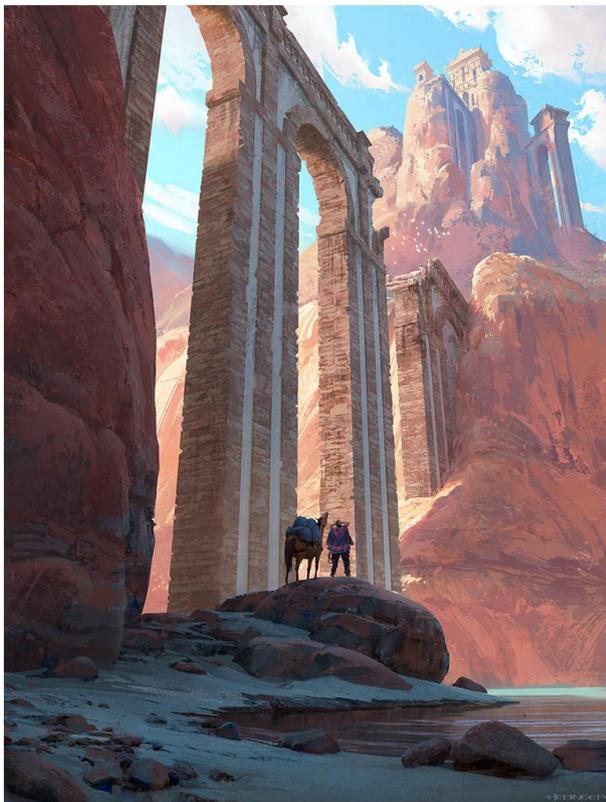
L'armoïse odorante

Une aventure d'Alvin Desrivières

Alvin arriva devant le marché couvert au début de l'heure de la Sirène. Il s'arrêta un instant sous l'auvent qui protégeait des intempéries la porte de l'est de la grande halle. Il frappa le sol avec la pointe de ses bottes, puis il passa leurs semelles sur la barre de fer qui était placée près du mur pour en retirer une épaisse couche de boue à moitié gelée. Il salua le garde d'un signe de la tête avant d'entrer dans la grande bâtisse de briques rouges.

Le marché était recouvert par un toit en ardoises soutenus par des dizaines de madriers hauts de quinze pas. Les allées et les échoppes étaient plongées dans une pénombre à peine repoussée par la lueur des lanternes de papier et des lampes à huile. Les fumées des braséros sur lesquels des cuisiniers faisaient griller des pièces de viande s'écoulaient en longues spirales grises près du sol.

En plus des trois grandes portes, dont les battants restaient toujours ouverts, la seule aération du bâtiment était une ouverture carrée, large de trois pas qui se trouvait au centre du toit. La chaleur produite par les animaux, et par la foule qui se pressait dans le caravansérail, faisait fondre la neige qui le recouvrait et un filet d'eau tombait du puits de lumière. Des enfants, vêtus de pagnes ou de biaux de toile serrés à la taille par des cordelettes, plaçaient des seaux et des bassines de cuivre sous la petite cascade. Ils portaient ensuite cette eau qui leur était offerte par le ciel aux chèvres et aux moutons qui s'entassaient sur des litières de paille dans de petits enclos.



Le voyageur s'approcha d'un portefaix qui tirait derrière lui une charrette à bras chargée de tapis. Il sortit une pièce de bronze de sa bourse et il la tendit dans sa direction.

_ Je cherche un marchand de rêves. Je sais qu'il y en a un qui est arrivé hier soir.

Le gros homme aux tempes grisonnantes saisit la pièce et, dans le même mouvement, il pointa son index sur sa droite.

_ Le seul que je connais, c'est Laminder. Il s'installe toujours près de la porte de l'ouest. Il est facile à trouver. Il y a un auvent de toile verte devant sa boutique.

oOo

Shalia sortit de l'ombre des arcades qui bordaient la façade des thermes publics et elle courut rejoindre Alvin dès qu'elle le vit apparaître à l'angle de la rue du Drôle éméché. Elle s'arrêta devant lui avant d'agiter son poing serré sous son nez.

_ Tu as dit que tu en avais pour un quart d'heure, et j'ai passé la matinée à t'attendre. J'ai failli mourir de froid.

_ J'ai dû négocier avec le marchand. Il me demandait dix Dragons. Finalement, je l'ai eu pour dix Sols.

Alvin écarta le pan de sa cape de laine et il souleva le rabat de sa besace. Il en sortit une petite bouteille de verre bleu remplie d'un liquide laiteux qu'il montra rapidement à sa compagne avant de la remettre dans son sac.



_ Allons-y.

La jeune femme saisit la capuche du manteau de son compagnon pour le retenir.

_ Nous sommes obligés d'y aller tous les deux ? Je déteste la façon dont ce vieux pervers me regarde.

_ Une fois que j'aurais fait l'échange, nous pourrions partir. Je te promets que tu ne le reverras plus jamais.

oOo

Les deux voyageurs montèrent les quatre marches qui séparaient la venelle de la chèvre Morte de la porte de l'atelier de l'alchimiste. Une petite tête de lion en bronze était fixée au centre de la porte peinte en rouge. Un anneau de fer noir était placé dans sa gueule entrouverte. Alvin le saisit et il le laissa retomber trois fois contre le panneau de bois. Un long moment s'écoula avant que la porte soit ouverte. Un petit homme apparut dans l'entrée. Il portait des pantalons de velours bruns, tenus par des bretelles et une épaisse chemise de laine verte. Un bonnet de laine rouge à la pointe recourbée vers l'avant était posé sur l'épaisse masse de cheveux blancs bouclés qui recouvrait sa tête. Il fixa sur Alvin ses yeux bleus rendus flous par d'épaisses lunettes.

_ Les trois heures de délais que je vous ai accordés sont devenues trois jours, ser Desrivières. J'espère que vous m'avez apporté ce que je vous ai demandé.

Alvin sorti la bouteille de sa besace et il l'agita devant le nez de Meister Shourne.

_ Vous savez aussi bien que moi que l'arrivée de la caravane a été retardée par le mauvais temps. Ces sept mesures de rakkit sont pour vous. A présent, donnez-moi que vous m'avez promis.

_ Je préfère faire l'échange à l'intérieur. Vous pouvez entrer.

L'alchimiste referma la porte et il guida ses visiteurs jusqu'à l'autre extrémité d'un long couloir sombre. Il écarta un rideau sur lequel était brodé un motif qui représentait un dragon endormi et, d'un geste de la main, il invita Alvin et Shalia à passer devant lui. L'atelier de Shourne était une grande pièce haute de plafond éclairée par une verrière, à demi recouverte de neige, d'où tombait une pâle lumière hivernale.

Le centre de la boutique était encombré par des tables recouvertes par des alambics, des mortiers, et des fioles aux contenus mystérieux. Posée contre le mur du fond se trouvait une bibliothèque où étaient entassés des dizaines de grimoires. Face à l'entrée, des centaines de pots en grès ou en céramique étaient alignés sur des étagères. De l'autre côté, à gauche de l'ouverture, des casiers rectangulaires étaient empilés derrière un comptoir fait de planches de chêne vernies.

Le petit homme ouvrit un des tiroirs et il posa son contenu, un tube de la taille d'un doigt, fait d'un assemblage de feuilles épaisses liées entre elles par une fine cordelette jaune, sur le présentoir. Il poussa l'objet en direction d'Alvin, tout en saisissant la bouteille de verre coloré avec son autre main.

_ Faites attention à vous. Cette drogue peut avoir de mauvais effets.

_ Je sais

oOo

La neige tombait en abondance sur la cité d'Hastebourg depuis le milieu de la matinée. La boue gelée rendait les routes impraticables et de nombreux voyageurs s'étaient installés au relais de la Couronnes pour attendre la fin de la mauvaise saison. Alvin et Shalia avaient recherché un endroit isolé où ils pourraient s'aimer sans attirer l'attention et ils avaient passé tout l'après-midi dans le grenier à foin situé au-dessus de l'écurie de l'auberge. Au milieu de l'heure de la Lyre, quand la pâle lumière du jour qui filtrait à travers les nuages fut remplacée par une obscurité grandissante et que les cloches des campaniles de la ville sonnèrent pour annoncer l'arrivée du soir, le voyageur s'allongea sur la cape qu'il avait étendue sur la paille. Il glissa ses mains sous sa nuque avant de fermer les yeux. Après s'être entourée de sa couverture et avoir feint de s'endormir elle aussi pendant un instant, sa compagne se releva et elle s'approcha en silence de la pile de sacs de grain sur laquelle Alvin avait laissé ses vêtements. Elle passa sa main sous le col de sa chemise et elle retira un petit étui de la poche qui était cousue à l'intérieur du revers. Elle brisa le sceau de cire qui maintenait le lien et elle déroula l'emballage végétal.



Celui-ci contenait une brindille orangée qui ressemblait à une tige de rhubarbe confite. Alvin ouvrit un œil et il observa Shalia à la dérobée. La jeune femme remarqua rapidement qu'il était réveillé. Elle se retourna pour lui montrer sa trouvaille.

_ Qu'est-ce que c'est ? Je croyais que le vieux Shourne t'avait donné des gemmes en échange de la fiole de rakkit que tu as trouvée pour lui au marché des Ombres.

Le voyageur se redressa, il prit la lourde cape de laine grise et il la posa sur ses épaules. Il fit signe à la jeune femme de s'approcher de lui. Il referma les pans du manteau sur eux, puis il prit la tige luisante que lui tendait sa compagne avant de la casser en deux et de lui tendre une des moitiés. Il passa la partie qu'il tenait entre son pouce et son index sous son nez pour en sentir le parfum. Il regarda Shalia avec un air interrogateur.

_ Tu ne sais vraiment pas ce que c'est ?

Shalia secoua sa tête de droit à gauche.

_ Non. C'est la première fois que je vois ça.

_ C'est un brin d'armoise odorante. Cette plante possède une capacité magique. Son pouvoir est de t'emmener en rêve à l'endroit, où près de la personne, que tu désires le plus au monde.

La jeune femme tendit ses bras en avant pour repousser le voyageur, qui c'était penché en avant pour approcher sa bouche de la sienne. Elle fit une grimace avant de tourner la tête.

_ Je n'en veux pas. Tu sais bien que je suis déjà près de la personne que j'aime.

Alvin saisit son poignet et il posa un des morceaux de la tige d'armoise dans la paume de sa main.

_ Alors tu ne dois pas t'inquiéter. C'est moi que tu verras dans ton rêve. Mâche lentement le brin avant de l'avaler, et viens t'allonger près de moi. Mais habille toi avant, je ne veux pas que tu attrapes l'acrève.

oOo

La masse imposante de la citadelle d'Aigremorne se dressait au-dessus du plateau de Frague, une large élévation circulaire qui dressait ses falaises de craie blanche, hautes de deux cent pas, au-dessus de la cité d'Ormale. Les fleurs jaunes qui poussaient sur les buissons épineux qui s'accrochaient aux rochers au bord du chemin apportaient la seule touche de couleur à ce paysage minéral.

La réputation de forteresse imprenable de ce château était justifiée. Le sentier qui conduisait à son entrée était interminable, il tournait deux fois sur le flanc de la montagne avant d'atteindre son sommet. Ceux qui l'empruntaient se retrouvaient pris entre une paroi verticale, d'où tombaient en permanence des pierres plus ou moins grandes, et un abyme de plus en plus profond.

La monture du voyageur montra des signes de fatigue dès le milieu de l'ascension. Il dut descendre de sa selle et parcourir la dernière partie de la route escarpée en tirant derrière lui un cheval rétif. Alvin était en sueur, il avait soif et il était épuisé par les efforts qu'il avait dû faire pour faire avancer la carne sur le chemin. Il releva le col de son manteau sur son cou quand il entra dans le tunnel qui reliait la porte principale du fort à la première cour. En plus d'être un égout à ciel ouvert, ce grand passage vouté était aussi le repère de nombreux courants d'air. Il tendit son laissez passer au sergent qui montait la garde près de la herse intérieure et il se dirigea vers les écuries. Quelques minutes plus tard, il passa sous l'arche qui séparait le corral de l'arène où s'exerçaient les soldats.

oOo

Le garçon s'avança au centre de la place circulaire, il était musclé et rapide, mais il manquait encore d'expérience. Calie fit un moulinet avec son arme et elle abaissa sa pointe devant elle, ce qui signifiait qu'elle l'autorisait à l'attaquer. Le novice courut aussitôt dans sa direction en levant son bâton au-dessus de sa tête. Elle fit un pas sur la gauche pour esquiver son mouvement, puis elle tourna sur elle-même avant de le frapper rudement entre les omoplates quand il passa près d'elle. Emporté par son élan, le jeune homme trébucha avant de tomber lourdement sur le sable. Il se releva en se frottant les genoux et il exprima son mécontentement.

_ Vous m'avez fait mal !



_ C'est pour que tu retiennes la leçon. L'heure de l'entraînement est finie, retourne à tes corvées.

Le guerrier s'éloigna en jetant un regard rempli de colère à son instructrice. Une colère qui se changea en surprise quand il vit qu'un visiteur se tenait immobile à moins de trois pas derrière elle. Calie saisit son bâton entre ses mains avant de le poser sur ses épaules. Elle le serra avec une telle force qu'elle fit crisser ses gants de cuir.

_ Qu'est-ce que tu fais là, Alvin. Tu sais bien que je n'aime pas avoir quelqu'un dans mon dos. Tu viens chercher la correction que tu mérites ?

Le voyageur se contenta d'agiter son manteau pour en faire tomber la poussière.

_ Comment est-ce que tu as fait pour me reconnaître ? A la forme de mon ombre ?

_ A ta façon de respirer. Dis-moi vite ce qui t'amène ici, je n'ai pas fini ma journée. Si tu viens encore pour m'emprunter de l'argent...

_ Non, pas cette fois. Je voulais juste prendre de tes nouvelles. Et je suis ravi de voir que tu es de bonne humeur.

_ Tcha ! Tu te crois drôle ? Voyons si tu sais toujours aussi bien te battre avec ça.

Calie se retourna et elle lança au voyageur l'arme que son élève avait laissée derrière lui.

Alvin bondit sur ses pieds et il saisit le bâton à la volée. Il tendit ses bras pour le tenir à l'horizontale devant lui, puis il le fit tourner en le passant d'une main à l'autre. Il ne résista pas l'envie de provoquer son amie.

_ Ce duel sera plus intéressant s'il a un enjeu. Combien veux-tu miser ?

La guerrière cracha entre ses pieds.

_ Sur Toi ? Même pas un Denier !

oOo

Non, je suis désolé, il n'y a pas d'autre moyen. A l'époque nous avons explorés toute l'île, mais nous n'avons rien trouvés. Pas de perdition, ni d'entrée de bleu-rêve. Rien.

_ Et que sont devenus les autres membres de l'équipage, qui ont survécus au naufrage ?

_ Ils sont partis. Ils ont construit un radeau avec les restes du navire et ils m'ont laissés seul ici.

Driss toussa, il saisit l'outre de peau qui contenait du jus de sarill fermenté avec une main tremblante et il la porta à ses lèvres. Shalia n'arrivait pas avoir de longues conversations avec le vieux marin. Elle sortit de la cabane et elle prit le panier d'osier qui était accroché sous l'auvent pour aller cueillir des fruits dans la forêt. Quand elle passa devant la source, elle vit quelques Zilques qui étaient venus se rafraichir en nageant dans le bassin. Ils ressemblaient à des humains, mais leur comportement était plus proche de celui des animaux. Ils ne parlaient pas et ils étaient farouches. Ils s'enfuirent dès qu'elle s'approcha d'eux. Elle revint à la maison avec sa récolte de baies et de noix à la fin de l'heure des Epées. La voyageuse constata que Driss avait glissé du fauteuil où il passait ses journées et qu'il ne respirait plus. Après une longue vie solitaire, il avait enfin trouvé le moyen de quitter cette île perdue entre deux océans. Elle recouvrit son corps avec une couverture, puis elle se rendit sur la plage. Elle s'assit sur le sable au sommet d'une dune pour regarder le soleil disparaître sur l'horizon. Elle ne comprenait pas pourquoi son désir l'avait conduite sur cette terre désolée où rôdait la mort.

Au moment où les étoiles apparurent dans le ciel, elle entendit des cris plaintifs venir de la lisière de la jungle. Une dizaine de jeunes Zilques, plus hardis que les autres, se tenaient à la limite de la palmeraie. Ils poussaient de petites exclamations qui ressemblaient à des aboiements et ils faisaient de grands gestes pour lui faire comprendre qu'ils avaient ressenti sa tristesse et qu'ils voulaient la consoler. Shalia hésita pendant un instant. Il lui suffisait de lancer quelques galets dans leur direction pour faire fuir le groupe de jeunes mâles. Mais elle sentait à présent le poids de la solitude. Elle se leva et elle dénoua le cordon qui fermait le col de la fine robe de lin qui était son seul vêtement. Le premier pas, celui qui lui fit franchir le cercle que formait le tissu autour d'elle, fut le plus difficile. Elle se contenta ensuite d'avancer lentement vers les êtres à la peau ambrée qui l'appelaient et qui tendaient leurs mains dans sa direction.



L'arpenteur amoureux

Un voyage pour Rêve de Dragon

Malgré son aspect tranquille, 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 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. Pour les personnages, il s'agit d'un véritable *cul de sac* où ils devront rester jusqu'à la fin de leur vies.

A moins que la légende de Castebane et Sinoë, les amants magiciens, ne contienne une part de vérité et qu'un passage conduisant vers une autre contrée existe bien *quelque part* dans ce Rêve étriqué, peut-être au-delà des montagnes de Paranome. Mais rien n'est jamais certain au pays des menteurs.

La présence d'un personnage capable de guider le groupe dans les régions hostiles - forêt, marais, montagnes, sous-sol - se révélera utile, ainsi que celle de quelques artistes. Les acrobates, jongleurs et musiciens sont très appréciés par les habitants du micro-Rêve.



La Laudanie

Le royaume de Laudanie est une région au climat agréable et à l'aspect banal : La contrée est recouverte de champs, de prairies et de collines boisées. Vu depuis le sommet d'une élévation de terrain, le pays apparaît comme un banal paysage verdoyant, sans aucune particularités, où se nichent une ville fortifiée et quelques hameaux. Les limites de la Laudanie semblent se perdre dans la brume sur l'horizon, mais il s'agit d'une illusion d'optique, quelques lieues seulement séparent ses frontières, qui sont une grande forêt à l'est, et une chaîne de montagnes à l'ouest.

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'**Autrelier** est situé à son opposé, à l'autre bout du pays.

La capitale et les villages sont tous séparés par une distance de **cinq lieues** - soit vingt kilomètres. Un bon marcheur pourra donc faire le tour complet de la Laudanie en moins de quatre jours. Il faut deux jours de marche pour traverser le pays dans sa largeur. La haute falaise qui se trouve à la base des montagnes et l'orée de la forêt sont séparés par une distance de **dix lieues**.

La plaine qui se trouve entre les deux forme une *boucle* longue de **vingt lieues**, soit quatre-vingt kilomètres. En dehors de cette particularité, la géographie de la Laudanie est tout à fait normale : Des collines basses, des bosquets, des rivières, des lacs, des champs...

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 recouvre un espace large de dix lieues, il faut deux jours de marche pour la traverser en ligne droite, en passant par les espaces dégagés formés par les anciennes routes, et trois pour en faire le tour. Les habitants du royaume se contentent d'exploiter la lisière de la forêt des Grimes, et ils se gardent bien d'y entrer. Et cela pour deux bonnes raisons :

- La première est que l'on y trouve des ruines qui datent du **Second Age**. Celles-ci cachent sans doute quelques trésors, mais ce sont aussi des endroits dangereux. Les fosses et les puits dissimulés par la végétation y sont nombreux, sans oublier la présence, supposée, des morts vivants qui hanteraient ces lieux abandonnés.

- 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.

✧ Les montagnes de Paranome forment elles aussi un cercle presque parfait large de dix lieues. Vues de loin, ces montagnes semblent sortir du sol pratiquement à la verticale, comme une rangée de dents pointues tendues vers le ciel. 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.

☞ Laudane, la capitale du royaume, est en réalité une petite ville qui compte à peine cinq mille habitants. L'apparence de cette *grande cité* est laissée à votre imagination. Elle peut avoir un aspect en rapport avec le goût de ses habitants pour les signes extérieurs de richesse : Ses murailles 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 des fontaines décorées avec des sculptures représentant des licornes, des dragons ou des lions orneront les places. Mais vous pouvez aussi considérer que les laudaniens consacrent beaucoup de temps à la préparation de leurs intrigues et autres complots et qu'ils négligent l'entretien de la ville, au point que les rues sont envahies par les mauvaises herbes et que la plupart des bâtiments 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. Si des déchirures du rêve d'arrivée apparaissent parfois dans ce Rêve, les déchirures de départ n'y apparaissent jamais. Les déchirures *permanentes* n'existent pas non plus dans ce micro-Rêve. Si un personnage magicien tente de créer une déchirure en provoquant une situation de magie impossible, celles-ci sera **toujours** une déchirure d'arrivée, et elle va disparaître après **1D12** heures.

✧ Sans doute pour compenser la taille modeste de la Laudanie - et le fait qu'ils ne peuvent pas la quitter, ses habitants ont développés leur imagination à un niveau remarquable. Ils mélangent les événements de leurs vies réelles et de celles qu'ils s'inventent avec un tel talent que les personnages auront bien du mal à faire la différence entre le vrai et le faux dans leurs conversations. Si une partie de leur personnalité se contente de vivre une existence banale dans un univers étriqué, leur *alter-égo* va connaître des aventures fabuleuses, entreprendre des voyages périlleux dans des contrées exotiques et gagner des titres de noblesse sur des champs de batailles. Ils profitent aussi de toutes les occasions qui se présentent à eux pour participer à des mises en scènes amoureuses ou politiques. Les héros seront pour eux des assistants parfaits pour la réalisation de leurs intrigues et de leurs mascarades - même si celles-ci ne sont que de simples *amusements* sans conséquences réelles - sauf pour les voyageurs qui, eux, seront récompensés de leur participation par de véritables coups de bâtons.

☞ Si les personnages prennent le temps de les écouter, les paysans vont leur affirmer qu'ils sont en fait des princes en exil, ou des espions du roi. Leur mission est de surveiller les agissements des *saboteurs* venus de l'**Autreliu**, ce pays - tout à fait imaginaire - est bien connu pour être *l'ennemi héréditaire* de la Laudanie. Les commerçants qui tiennent les boutiques de la capitale, depuis les maraichers de la place du marché, jusqu'aux libraires et aux alchimistes de la venelle des **Grands Diseux**, participent eux aussi à ce jeu social : 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 s'amuse eux aussi à jouer 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 questionnent les tenanciers au sujet de ces mystérieux visiteurs, ils 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 autres aspects de ce micro-Rêve sont d'une étonnante normalité : Les saisons s'y écoulent dans le bon ordre, les différences de température entre les saisons y sont modérées et la faune et la flore sont tout à fait banales. 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, surtout quand ils parlent avec des étrangers.

Vous pouvez bien sur ajouter une touche originale à la culture locale du micro-Rêve pour la rendre singulière : La couleur des vêtements indique ici le statut social d'une personne, mais aussi son âge, sa lignée de naissance, ou son intention de se marier avec celui ou celle qui porte une écharpe de la même couleur.

✧ Les quatre villages se distinguent aussi par une *spécialité locale*, même si celles-ci ne possèdent 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 sous-sol pour Autrelieu.



✧ 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, tous d'un âge canonique. Après leur avoir servi un bol de soupe, leurs hôtes leur poseront une question rituelle : L'un d'entre eux est-il volontaire pour prendre leur succession ? Car ils ne pourront plus assurer leur service 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 quatre ou cinq jours, quand vous reviendrez, une fois que vous aurez fait le tour du pays... »

Si les héros les interrogent, les tenanciers des maisons leur diront qu'ils sont eux aussi venus d'un autre Rêve, et qu'ils ont longtemps cherché un moyen de sortir de la Laudanie. Mais ils ont fini par renoncer car il semble bien que cette *sortie* n'existe pas. Ils leur apprendront aussi que d'autres voyageurs se sont installés à la capitale. Certains se sont installés comme artisans ou médecins à Laudane, et d'autres sont devenus des enseignants à l'université du Haut Savoir. Ils sont connus pour n'avoir jamais renoncés à trouver un moyen de quitter la Laudanie.

✧ Voici la liste des 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 de la cité. Le couchage, dans un dortoir à l'étage, le repas et les services supplémentaires, comme le bain ou le nettoyage des vêtements, y coûtent tous **deux Deniers**.

• 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 animent les repas...

☞ Les activités les plus florissantes en Laudanie sont celles en relation avec l'apparence de ses habitants. Il y a un tailleur, un chapelier, un barbier ou un parfumeur dans presque chaque rue de Laudane. Les villageois s'assurent eux aussi d'être habillés à la dernière mode quand ils se rendent à la capitale, ou qu'ils sont invités à un mariage. Les voyageurs seront considérés comme des rustres sans aucune éducation s'ils ne portent pas quelques rubans colorés sur leurs vestes ou des plumes sur leurs chapeaux.



Quand l'amour s'en mêle

Voici un point de départ possible qui vous permettra de faire apparaître les voyageurs en Laudanie dans un endroit où ils vont rapidement entrer en contact avec ses habitants.

✧ Décrivez la scène suivante à vos joueurs : Les héros viennent de sortir du Gris-Rêve à l'heure de la Couronne. Ils se trouvent dans un bois large d'une centaine de pas traversé par un sentier et la saison est l'été. Après avoir franchi une haie, ils vont voir au milieu du chemin 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, 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. Une fois réconciliés, les participants de cet *incident* vont 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 à la cape ne sont en fait qu'une perruque de laine et que son père n'est pas un véritable bucheron. Ils peuvent également se désintéresser de cet événement.

Quelle que soit leur décision, les villageois vont remarquer leur présence et ils vont les inviter à venir manger avec eux au village de **Val Perdu**, 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 fabuleuses 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 répondra ensuite à leurs questions.

✧ Pour lui la Laudanie est un pays à l'étendue presque infinie. Il va affirmer que le royaume est si grand qu'il faut des années de voyage pour atteindre ses frontières. Par chance, Laudane, la *grande capitale*, se trouve à cinq lieues du village et une petite journée de marche suffit pour s'y rendre en suivant la route du nord. Il va décrire la cité royale avec beaucoup de détails. Celle-ci est si belle qu'il regrette que sa charge l'empêche de s'y rendre aussi souvent qu'il le voudrait.

Barberousse va aussi insister sur le fait la grande forêt et les montagnes qui bordent la plaine à l'est et à l'ouest sont des endroits dangereux. Il est bien connu que les ruines de l'antique cité de **Maugretombe** se trouvent au centre de la forêt, et que les grimes y sont nombreux. De nombreuses légendes évoquent les montagnes de Paranome et les étranges contrées qui se trouvent de *l'autre côté*. Si les héros demandent au margrave de leur donner quelques exemples de ces histoires, celui-ci va leur affirmer avec le ton le plus sérieux du monde : J'espère que vous n'êtes pas attendus quelque part, il me faudra au moins une semaine pour que je vous les raconte toutes.

Le margrave demandera ensuite l'indulgence des voyageurs. Si Val Perdu semble être un endroit bien modeste en comparaison de l'importance de l'immense royaume de Laudanie, c'est uniquement en raison de sa mauvaise situation géographique. La plupart des jeunes gens du village préfèrent le quitter pour aller s'installer à la grande ville, quand ils ne partent pas pour les *nouvelles provinces*. 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 part de Val Perdu conduit à la capitale vers le nord et au village d'Autrelieu vers le sud. Elle continue ensuite en direction des grandes plaines de **Landorvert**, un endroit étrange où vivaient, *parait-t-il*, des hommes à têtes de chiens et d'autres dont le corps est recouvert d'écaillés. Mais il ne peut pas en être certain, car il n'y est jamais allé pour vérifier par lui-même.



☞ 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 - 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 jaune et des bottines de cuir vernies ornées de grandes boucles en argent. Ce jeune homme à la mine avenante va attirer l'attention des héros. Il est assis sur le talus au bord de la route et il est très occupé à réaliser un dessin sur une large feuille de parchemin posée sur une planche avec des pinces et des pots de peinture. Si les voyageurs 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 aucun rapport avec la véritable géographie de la contrée.

☞ Quand les personnages vont l'aborder - et s'ils ne le font pas, c'est lui qui va engager la conversation - le géomètre 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 établies**, 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. Il pourra leur indiquer quelles sont les meilleures auberges, et quelles sont les boutiques qui pratiquent les prix les plus abordables. En tant que ministre, il est aussi un membre éminent de la cour royale. S'ils le désirent, il pourra facilement obtenir pour les voyageurs une invitation à une des *fêtes ordinaires* que le couple royal organise toutes les semaines au palais. Ce sera pour lui une occasion de les présenter au roi Broderic et à la reine **Cordélia**. Il va profiter des trois heures de marche qui seront nécessaires pour arriver à 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 en réalité. Il précisera enfin que la fonction de ministre des cartes 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 - et s'ils passent devant lui sans lui adresser la parole, ils le rencontreront à nouveau le lendemain. Il leur offrira le dîner au relais des Grands Voyageurs, il leur indiquera quelles sont les boutiques où ils pourront trouver des armes et des armures à un bon prix 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 : L'honorable **Savignan Rodomante Valdemar, duc de la Cote Versante du Pic Penché de la Malefalle, capitaine de la Garde Montante de la Vieille Bastide et baron du Haut Castel de Fayzoncour**.

Cet homme, âgé d'une trentaine d'années, à la barbe noire taillée en pointe, est un des membres de la **guilde des crieurs**. Il va expliquer aux personnages que la mission 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. Il va ensuite admettre que les activités de la guilde des crieurs sont aussi affectées par l'ambiance nonchalante de la capitale. Faute de disposer d'événements *importants* à rapporter, les colporteurs se contentent de propager les ragots et les rumeurs.

✧ Une fois installé à la table des voyageurs, Savignan leur fera comprendre que les talents des crieurs sont en fait très variés : Ils servent de guides pour les voyageurs, ils peuvent mettre en contact les personnes qui possèdent des affinités communes, ils portent des messages...

Les héros peuvent aussi compter sur lui s'ils ont besoin d'un service. Il peut les mettre en relation avec des *professionnels* qui excellent dans leurs domaines d'activité. Il 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. Le crieur connaît également des membres de tous les autres corps de métiers, y compris un forgeron, un haut-révant et un alchimiste.

☞ Au moment où les voyageurs vont aller se coucher, Adrian va leur demander s'ils ne peuvent pas lui rendre un *petit service*. Il va les suivre dans leur chambre et il va leur révéler qu'il est très amoureux de la fille d'un drapier fortuné, mais qu'hélas, un destin contraire les empêche de pouvoir se marier. Pourtant l'arpenteur refuse de renoncer à son *grand amour*. 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 de quelques complices.



☞ L'intrigue imaginée par l'arpenteur est simple : Les personnages devront aborder **Jorghis Gardebien**, le drapier atrabilaire, en portant les costumes 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 une maison - qui sera transformée en ambassade. Ce petit manoir, situé à l'extérieur de la ville, 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 repousser les attaquants. Après ces événements, son père ne pourra plus refuser de donner son accord au mariage. Bien sûr, ce *plan audacieux* ne pourra pas être réalisé sans la participation des héros.

✧ 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* pour leur faire la même proposition.

☞ Qu'ils acceptent ou non la proposition du cartographe, les voyageurs vont faire une nouvelle rencontre avec Savignan le lendemain matin. Celui-ci a appris qu'un notable de la ville cherchait à recruter des *gardes du corps* pour une période de quatre ou cinq 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 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...

☞ Peu de temps après leur arrivée dans la capitale, les personnages seront abordés par un homme âgé vêtu d'une perruque blanche et d'une livrée verte. Il va se présenter comme étant le **marquis de Carambole**, le maître de l'étiquette 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 préparer les héros 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 appropriés et il leur apprendra les formules de politesses et les rudiments des danses pratiquées par les membres de l'aristocratie.

✧ La réception au palais royal durera de l'heure du Dragon jusqu'au soir. Le repas sera copieux et le vin agréable. Les convives vont porter de nombreux toasts en l'honneur du couple royal. Des musiciens, des jongleurs et des mimes vont réaliser des numéros entre chaque service. Comme les voyageurs seront au centre de l'attention, ils devront eux aussi faire une démonstration de leurs talents artistiques. S'ils ne savent pas jongler ou marcher sur les mains, ils pourront raconter une de leurs aventures. Ils seront également présentés à tous les notables les plus importants du royaume, du grand vizir au ministre des armées, en passant par un *amiral de la flotte océanique*.

La soirée va se terminer par un bal masqué. La reine insistera pour danser avec un des voyageurs - celui qui possède le meilleur score en Beauté - et le roi sera également ravi d'esquisser un pas de danse au bras d'une belle voyageuse.

Les héros vont vite réaliser que cette *fête royale* n'est qu'une nouvelle comédie. S'ils interrogent les convives assis autour d'eux à la table du banquet, ils apprendront que la plupart des nobles et des riches notables qui participent au bal royal ne sont en réalité que des comédiens qui ont été payés pour jouer les figurants de la mascarade.

Note : Broderic sait bien que son royaume est passablement étriqué, mais il est lui aussi un grand amateur des *jeux de dupes*. Si les voyageurs sollicitent Broderic pour le flatter en soutenant sa vision du monde - en clair, s'ils lui demandent de financer une expédition vers les nouvelles frontières, ou la construction d'une armada qui se lancera à la conquête des mers lointaines, le roi fera annoncer dans la cité qu'il organise une fête pour célébrer le départ de la mission des personnages, et celle-ci se terminera par une nouvelle cérémonie de remise de médailles et de titres, mais il ne leur donnera pas un seul denier.



Le royaume sous la montagne

Une fois qu'ils auront participé à quelques intrigues amoureuses, 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 précision par les laudanais n'existent pas, et les personnages reviendront invariablement à leur point de départ après quatre jours de marche.

☞ Les voyageurs vont devoir chercher des informations au sujet des origines du Micro-Rêve- et découvrir qu'ils ne sont peut-être pas *obligés* d'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 quitter ce 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 les ouvrages consacrés à l'histoire du royaume, et avoir constaté que leur contenu tiens plus de l'imagination que de la réalité, elle a finalement découvert un texte qui a retenu son attention : La légende de **Castebane et Sinoée**.

✧ Ce conte relate les événements auxquels ont participé deux célèbres héros, le magicien Castebane et sa fiancée, la princesse Sinoë. Au fil de l'histoire, les deux amants se retrouvent pris dans la tourmente des guerres qui ont provoqué la fin du Second Age. Après de nombreuses aventures, Castebane est capturé par des haut-révants aux intentions maléfiques, et ceux-ci vont l'enfermer dans une prison d'où il ne pourrait pas s'évader. Mais rien ne pouvait contraindre la détermination du mage. 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 relégué. Cette voie étrange, une sorte de tunnel baigné par une singulière lumière bleue, le conduisit vers le Rêve où Sinoë était retenue prisonnière, dans les souterrains de la forteresse où s'étaient réunis tous ses adversaires. Le haut-révant se dissimula dans un nuage de brume pour s'approcher des remparts sans être vu et, avant que l'alerte ne soit donnée, il lança un sort qui fit tomber les murs de la citadelle sur ses ennemis. Il délivra sa promise de la cellule où elle était enfermée et il la ramena jusqu'au Rêve d'où il était venu. Le magicien érigea ensuite 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 ont suivi le haut-révant dans ce nouveau royaume. Les humains devinrent les premiers habitants de la Laudanie et les Gnomes construisirent un palais pour le mage et sa compagne. Ils s'établirent ensuite dans la carrière qu'ils avaient creusée sous la montagne, qu'ils transformèrent en une grande cité troglodyte. Dès qu'ils furent mariés, Castebane et Sinoë décidèrent qu'ils ne voulaient pas devenir des tyrans à leur tour et ils franchirent le passage qui s'ouvrait entre les Rêves, pour ne plus jamais revenir.

☞ Les recherches menées par de nombreux explorateurs depuis des générations n'ayant pas données de résultats, Carmina suppose que si la légende se base sur un fond de vérité, **Ghude-Rûniel**, la ville troglodyte des Gnomes, qui est proche du château du magicien, où se trouve l'entrée du bleu-rêve qui lui est associé dans la légende, ne doit pas se trouver quelque part *dans* les montagnes de Paranome, mais *en-dessous*. Dans un autre livre consacré à l'histoire de la Laudanie, Carmina 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 surface. Les Gnomes ont créés une *porte magique* pour permettre à de rares initiés de continuer à se rendre dans leur domaine - sans doute les marchands à qui ils vendaient des gemmes. Cette relation ne s'est maintenue que pendant quelques générations et la localisation et le secret du fonctionnement de cette voie d'accès à la cité souterraine 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. Elle 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, 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 un simple couloir long de huit pas qui s'enfonce vers l'intérieur de la montagne. Il conduit à une salle vide large de quatre pas et haute de dix aux parois polies. Une zone de téléportation d'arrivée - permanente elle aussi - se trouve dans cette caverne. Il s'agit de la *sortie* de la cité des Gnomes.

☞ C'est part le plus grand des hasards que les héros vont obtenir l'information qui va leur permettre de 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, ils 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 :



**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, ne semblent pas très précises, mais elles seront évidentes pour les astrologues et les haut-rêvants: 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**.

☞ 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. En explorant d'une façon attentive les abords du vieux chêne, les personnages vont découvrir au pied de la falaise 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 n'est pas visible, elle a été assimilée au métal. Le disque n'est pas fixé au sol, il peut facilement être soulevé avec des cordages et transporté dans une charrette. Les héros peuvent le ramener à Laudane - ils devront sans doute revenir une ou deux fois dans la cité, pour se soigner ou acheter des vivres, avant de se lancer dans l'exploration du château de Castebane.

☞ La zone de téléportation conduit à l'entrée de la cité de Ghude-Rûniel, un grand hall taillé dans la roche qui mesure cent pas de long et cinquante de large et de haut. Une dizaine de passages se trouvent dans ses murs, ils conduisent vers les différentes parties de la ville troglodyte : Des chambres, des salles de réunion, des entrepôts - et de nombreux autres couloirs. La plupart de ces espaces sont assez grands pour que les personnages puissent y marcher sans avoir à baisser la tête.

De longs tunnels rectilignes aboutissent à des escaliers qui relient les différents niveaux de la cité. Les voyageurs pourront peut-être découvrir un atelier d'orfèvre où se trouvent quelques lingots d'or, ainsi que des gemmes. Les Gnomes cultivaient des champignons comme source de nourriture, mais leurs fermes fongiques sont à présent envahies par des moisissures jaunes.

- La ville souterraine est éclairée par de nombreuses zones de lumière permanentes dont les lueurs se reflètent sur les parois de granit rose polies comme des miroirs des tunnels. Des dizaines d'alcôves sont creusées dans les murs du hall d'entrée. Dans chacune se trouve une zone de téléportation de départ ou d'arrivée. Les zones de départ conduisent vers différents endroits de la cité, sauf une, qui renvoie à la zone d'arrivée située en Laudanie, à la base des montagnes de Paranome.

✧ Vous devez décider pour quelle raison les Gnomes ont abandonnés leur cité. Elle peut rester un mystère pour les voyageurs, mais ils peuvent découvrir un parchemin, ou un grimoire, laissé sur une tombe, où sont notés les événements qui ont provoqués la chute de Ghude-Rûniel. Ses habitants peuvent simplement s'être rendus au château du roi magicien pour traverser le bleu-rêve. Ils peuvent aussi avoir été attaqués par des *créatures féroces* sorties d'une déchirure. Des Sagouins ou un bandersnatch par exemples.

Ils peuvent aussi avoir quitté la ville pour échapper à une entité cauchemar - qui peut venir elle aussi d'un autre Rêve, ou être une *vengeance posthume* des anciens ennemis de Castebane. Celle-ci a établi son antre dans la partie la plus basse - et la plus obscure - de l'ancienne mine. Si elle a été assez puissante pour faire fuir les habitants de la cité gnome, cela veut dire que les héros ne pourront pas la combattre sans disposer d'un objet particulier - une arme magique par exemple.

✧ Les personnages sont assurés de faire quelques *mauvaises rencontres* avec les résidents habituels des milieux souterrains quand ils vont entrer dans les cavernes d'où ont été extraits les blocs de pierre qui ont servis à la construction du château. Ces carrières ne sont pas éclairées. Ils pourront y être attaqués par des drakules, ou par des E.C.N.I. engendrées par des explorateurs qui n'ont pas réussi à sortir de la cité souterraine



✧ Les voyageurs vont rapidement découvrir l'alcôve où se trouve la zone de départ qui va les ramener à la surface, mais il leur faudra plusieurs jours pour trouver le passage qui va les conduire vers le palais de Castebane. Cette voie peut être une autre zone de téléportation, ou un tunnel, long d'une demi-lieue. Leur accès peut se trouver derrière un passage secret dont l'ouverture est commandée par un mécanisme ou protégée par un piège - qui ne va pas tuer directement les héros, mais qui peut fermer les portes de la pièce où ils se trouvent. Et les murs de cette pièce vont lentement se rapprocher... Une *énigme* indique quel est le bon ordre pour manipuler les cadrans et les leviers. Cette procédure était simple pour les Gnomes - mais elle sera sans doute moins évidente pour les personnages.

✧ De l'autre côté de cette *porte*, les voyageurs vont aboutir sur une petite terrasse située à mi-hauteur d'une falaise haute, pour sa partie visible, de plus de mille pas. De là, ils auront une vision globale du *royaume du mage*. Celui-ci se résume à une grande plaine circulaire à ciel ouvert, large de dix lieues, entièrement entourée par la muraille grise de l'immense falaise. La plaine est en grande partie recouverte par un marécage. Le ciel est voilé par de lourds nuages gris qui laissent passer une pâle lumière qui semble immuable. Ils dissimulent la partie supérieure de la falaise, dont il est impossible de déterminer la hauteur.

La seule élévation de terrain visible est une colline située au centre du marais, à une distance de cinq lieues de la falaise. Ce plateau, large de trois cent pas, est surmonté par une forteresse à demi en ruine. Un interminable escalier taillé dans la paroi descend jusqu'au niveau de la plaine. Il aboutit sur une esplanade pavée d'où une antique route se dirige vers la forteresse, mais celle-ci est en très mauvais état et elle disparaît sous le niveau de l'eau à plusieurs endroits. Les héros devront construire un radeau pour traverser le marais.

✧ La plaine noyée peut être totalement désertée - dans ce cas, les voyageurs n'y rencontreront que des morts vivants, qui vont sortir de l'eau pour agripper leurs jambes. Mais elle peut également contenir une faune abondante. Vous pouvez confronter les héros à de nombreux prédateurs : Des poissons carnivores, des crocodiles, des nuées de moustiques... Ils peuvent même être pris en chasse par une tribu de Saures.

✧ Une dernière difficulté attendra les personnages quand ils vont arriver devant l'antique château : Son unique porte est murée et ils devront traverser la douve avant de devoir escalader la partie la plus basse des remparts. Vous pouvez placer sous la surface de cette eau sombre une créature qui va surprendre les héros, comme un serpent géant ou un craque-haine.

✧ Au centre de la cour intérieure de la citadelle, quatre statues de marbre noir hautes de dix pas représentant des dragons assis encadrent une sphère de brume bleutée de six pas de diamètre. Malgré son aspect inhabituel, il s'agit bien d'une entrée de bleu-rêve. Si les voyageurs prennent le temps de fouiller les dernières salles encore intactes du palais de Castebane, ils pourront y découvrir des coffres qui contiennent quelques objets fabriqués au Second Age, des armes, ou des objets enchantés aux pouvoirs mystérieux.

☞ Préparez à l'avance une liste des livres présents dans la bibliothèque de Laudane qui pourront intéresser les personnages, en leur faisant gagner des points d'expérience dans les compétences qui leurs sont le plus utiles. Vous pouvez utiliser ceux qui sont présentés dans les pages suivantes.



Les livres rares de Carmina Maïndor

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 barde itinérant, il a composé de nombreuses chansons, qui étaient toutes inspirées par les légendes de son pays natal. C'est à l'âge de soixante-dix ans qu'il s'est installé définitivement à l'auberge des trois chemins pour écrire ses mémoires et coucher par écrit les paroles de ses balades.

Petites et grandes perspectives

Par **Viviane de Sombreval**, manuel artistique

Difficulté -3, 12 points de tâche, 10 points d'expérience en Dessin

Niveau maximum : +5

Dès son plus jeune âge, Viviane de Sombreval montra un talent certain pour les arts graphiques. Mais elle abandonna rapidement le dessin et la peinture pour se consacrer à la réalisation d'une tapisserie qui représentait les trois mille chapitres de la légende du **prince Palissandre** et du **Mange-Rêve**.

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.

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, et fumeur d'herbe à pipe 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.

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 de la cité de Tromale et initiateur de l'observation des étoiles à l'aide d'une lunette, Nicolaïs de Patagone était reconnu comme le plus grand observateur du ciel de son époque. Il était si passionné par l'étude des mouvements de la lune qu'il finit un jour par parler avec elle.

La rose des vents

Par **Archimbald Lobotom**, traité de navigation

Difficulté -4, 15 points de tâche, 25 points d'expérience en Navigation

Niveau maximum : +7

Lobotom passa sa vie sur les ponts des navires qui traversaient la mer Incertaine et l'océan Mélancolique. Quand il prit sa retraite dans le petit village côtier de Pointe-Sud, ses voisins l'accusèrent d'être un pirate. Il se défendit en disant qu'il avait trouvé un coffre rempli de pièces d'or en plantant des navets dans son jardin.

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. Il expérimenta sur lui-même son célèbre baume de longévité à base de concentré de tanemiel et de méritoine, ce qui lui permit de vivre jusqu'à l'âge remarquable de cent vingt-cinq ans.

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.

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.

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 - il a démontré que tenter de lacer des sorts sur les Terres Médiannes du Rêve au milieu de la nuit dans une auberge n'était pas une bonne idée - Ertailly trouva cependant le temps d'écrire le récit de son aventure dans la légendaire cité du Grand Pressoir.

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 : +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.

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

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

Sorgue 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.

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 astral de la cité de Sidéralis. Il était connu autant pour la longueur de sa barbe que pour l'importance de ses découvertes.

Cimaïses et mortaises

Par **Résus Movidia**, 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 Movidia délaissa rapidement son travail de tailleur de pierre pour devenir architecte. Après plusieurs échecs - il est le concepteur 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.

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.

