

LAELITH

CASUS BELLI

pour tout jeu de rôle médiéval-fantastique



Explorez
la Ville mystique !



Donjon du Dragon

L'ACLIEN

GUIDE DE LA VIE DU ROUIDIEU



LAELITH

Scribes et écrivains, affiliés à la Bibliothèque Immatérialiste Universelle : Jean Michel Abrassart, Brigitte Brunella, Agnès Pernelle, Anne Vétillard, Jean Balczesak, Denis Beck, Jacques Dalstein, Jean-Marc Danisewsky, Patrick Durand-Peyroles, André Foussat, Denis Gerfaut, Didier Guiserix, Tristan Lhomme, Jean-Marie Noël, Cyril Rayer, Pierre Rosenthal, Frank Stora.

Artistes et enlumineurs, affiliés à la grande Guilde des créateurs de Beau : Rolland Barthélémy, Enki Bilal, Didier Guiserix, Pierre Koernig, Eric Larnoy, Geneviève Morge, Jean-Marie Noël, Jean-Denis Pandanx, Thierry Ségur, Tignous, Stéphane Truffert.

Coordinateurs des reconstructions laelithiennes : Benjamin Debeurre, Jean-Marie Noël.

Peintre officiel de cour préposé à la couverture : Marcel Laverdet.

Maîtres-cartographes de la sainte Administration : Patrick Durand-Peyroles, Christophe Michel.

Architecte en chef pour la mise en volume du quartier Basse-Eau : Fred Bassot, assisté de Pascal Grosser et avec le concours de Miniathèque.

Preneuse d'images fixes dans l'échelle du Coude : Yoëlle Guiserix.

Marraine de la Ville sainte : Brigitte Simonet.

Producteur délégué aux comptes par la Haute Guilde : Jack B'R.

Responsable de l'inclinaison du plateau : Didier Guiserix.

Guide officiel, sous juridiction de la Haute Guilde : Kroc-le-bô.

Chasseuse de Mage Uscule et dresseuse de maux à Salammatin : Agnès Pernelle.

Responsable du marbre et remetteur en forme à Salammatin : Jean-Marie Noël.

Dans le rôle du Tolinol Goinfre : Gros Couic, les costumes et habillages étant de monsieur X-Presque Macantoche de Céixe.

Grands maîtres de charettes à la Main qui Travaille : Maurice Philippe et Kafeinn Ar' Abica.

Scribe et répondeuse de l'appareil à fil : Valérie Tourre.

Pèlerins et lecteurs-auteurs dans la Ville sainte : Emmanuel Arbabe, Laurent Avenel, Sébastien Bonifas, Yves Clavier, Xavier Dauphin, Jean-Christophe Feuillet, Eric Gaudefroy, Emmanuel Gendreau, Olivier Grassini, Ronan Griffon, Raphaël et Frédéric Jouglard, Christophe Lefebvre, Bran Le Louët, Philippe Marchand, Sophie Noël, Lionel Piccoli, Didier Rénier, Marie Eliyszabeth Roche, Stéphane Sokol, TDN Attinost.

Remerciements particuliers de la Ville sainte à : messieurs Fritz, John Ronald Reuel, Jack, Michael ; le parc national de Laelith et la Compagnie Aérienne Royale, la Pizza du Quatre-Faces et Tarte Tempion ; ceux qui ont vécu dans ces murs dont Babeth, Catherine, Sophie, Sylvie, Didier, Dominique, Franck, Jeremy, Philippe et Pascal-Pierre.

Ménestrels et musiciens : Les Trois Nains Barbus. Editions musicales Kroc-le-bô & Krikork (K&K). Tourné en 70m/m BeholderVision® Pellicule by Spectral Force® Son par D'HoIbbit® Stéréo.

Le lac est chaussé par la guilde des Rames, car si t'es allé à Laelith, t'as pas pu y aller en vélo.

Les prisonniers sont parfumés au n°6 de Baibici Channel (bonjour chez vous).

Toute ressemblance avec des lieux qui auraient pu éventuellement exister serait vaiment fort tuite et réciproquement.

Pour toute réservation de circuits touristiques, appelez le service minithel 3615 CASUS mur Laelith. Copyright © Laelith® et ™.

Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois. Broadcasting of this record is prohibited. No dogs allowed. E pericoloso sporgersi. No fonoton !

Par la lecture de ce premier texte, je m'engage à servir durant 20 ans dans les glorieux Gardes de Laelith.

Par la lecture de ce deuxième texte, je m'engage à une croisière de trois ans sur les bancs de nage du Tanith-Lenath.

BIENVENUE A LAELITH

LA CITÉ SAINTE

MERVEILLE DU MONDE CROYANT

Informations

- L'alphabet utilisé pour les titres et le logo de Laelith s'appelle Lithos. Ça ne s'invente pas !
- Pour plaire au Roi-Dieu. Laelith doit se prononcer La-é-lite.
- Pour bien imaginer les splendeurs de ce lieu hors du commun, vous pouvez vous inspirer de documents sur la ville de Constantine, sur le temple d'Angkor ou le palais crétois de Knossos.
- Au détour de récits, certains voyageurs évoqueront Alarian, Gofrink ou Goferrinker. Ces pays ont été présentés dans d'anciens numéros de Casus Belli (n° 13 et 55).

Histoire Courte

"Laelith, par un beau mois d'été. Malgré un soleil de plomb, l'activité intense qui règne dans la Ville sainte ne ralentit pas. Même au plus chaud de la journée, lorsque les doudilans paresseux exposent leur ventre dodu au soleil, les échelles sont parcourues par un incessant va-et-vient de flâneurs et de citadins.

Les ponts bien sûr n'échappent pas à cette règle. A cause d'eux, j'eus le plaisir, après un épuisant voyage sur le lac, de me rafraîchir bien involontairement dans l'Inlam et d'y perdre tout mon équipement. Heureusement, une barque qui passait par là me repêcha gentiment, en échange de la bourse qui pendait à ma ceinture.

Une heure après avoir posé le pied sur le quai des Contrebandiers, il ne me restait plus rien..."

Extrait de "Mémoires de lieux" par Oritalc d'Herblé.

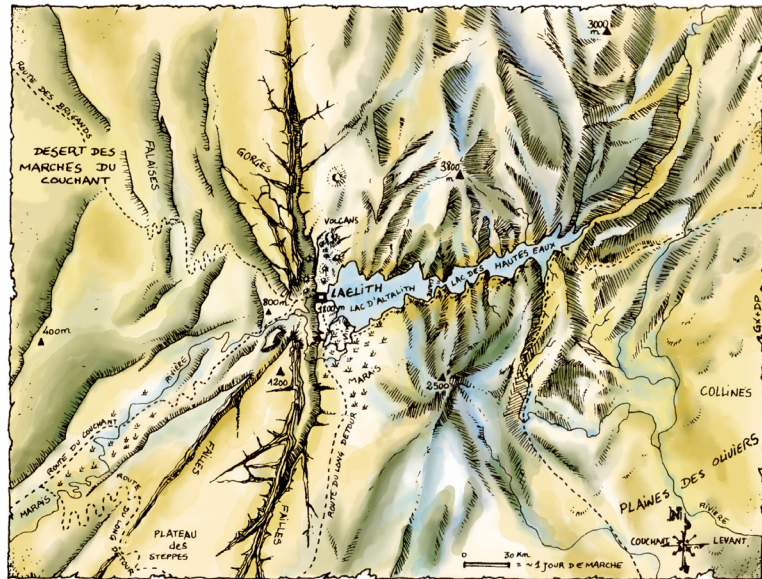
Expression typique

"A Laelith, on vit d'abord, et on regarde ensuite le temps que cela a pris. Et les Dieux, lorsqu'ils eurent inventé le temps, eurent l'immense sagesse d'en fabriquer une quantité illimitée". (Le barde Gaël Okonors ramena de voyage cette maxime laelithienne car elle lui semblait particulièrement adaptée à sa petite île natale, humide et verdoyante...).

Lorsque le voyageur, éreinté par la traversée des étendues désertiques occidentales, arrive en vue des contreforts de la cité sainte de Laelith, il lui est impossible - quelle que soit sa race, son origine ou sa culture - de ne pas ressentir un brutal accès de mysticisme.

Face au spectacle grandiose qui s'offre à lui, il prend pleinement conscience de l'invincible influence que peut avoir la foi sur le croyant. Comment expliquer autrement que l'une des villes les plus prodigieuses qui soient, ait été édifiée en un lieu aussi peu propice à la vie ? Mais, si Laelith est d'une certaine façon une aberration, c'est aussi une merveille...

Construite sur le versant abrupt d'un plateau rocheux qu'un formidable séisme a jadis fait basculer sur lui-même, encerclée de régions inhospitalières (steppes, montagnes volcaniques et marais empoisonnés) qui la rendent presque inaccessible aux pèlerins, Laelith impose de redoutables épreuves à ceux qui souhaitent la découvrir. Bizarrement, la principale voie d'accès menant à la ville est celle qui semble la moins sûre. Il s'agit d'une maigre route taillée à flanc de falaise, à l'ouest de Laelith. Cette falaise - la falaise de Vorn - fait plus de 3000 toises de haut (environ 1450 mètres) et s'élève majestueusement au dessus de la plaine en contrebas. Fendue en son milieu par une faille profonde qui partage la cité en deux, elle s'orne à cet endroit d'une magnifique cascade aux eaux immaculées :



Carte des environs de Laelith. Document trouvé sur une plateforme du Nuage.

les Cheveux de la Déesse. Cette dernière est alimentée par les eaux rapides et glacées de l'Inlam, le torrent qui prend sa source dans le gigantesque lac d'Altalith au pied du versant oriental du plateau de Laelith.

Longue de trois lieues, et d'une largeur parfois inférieure à trois mètres, la route de la falaise de Vorn est extrêmement fréquentée. Qu'il s'agisse de caravaniers, de pèlerins ou d'aventuriers, ses utilisateurs forment un serpent humain

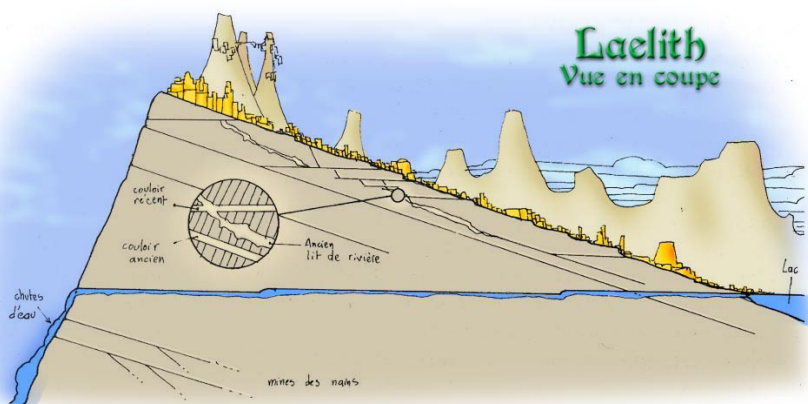
Laelith
Vue de Shedras



ininterrompu qui, de jour comme de nuit, montant ou descendant, se traîne sur le chemin taillé dans le roc et poli par les milliards de voyageurs qui se sont rendus à Laelith au cours des siècles écoulés. Cette route est souvent glissante - notamment pendant la période des pluies - et les accidents ne sont pas rares. Mais les malheureux qui trébuchent et basculent dans le vide, rappellent aux autres que l'existence est parsemée d'embûches et qu'il faut savoir être prudent !

Les caravaniers, quant à eux, ont la possibilité de louer des animaux de bat mi boeufs, mi moufflons (les ookhabs) auprès d'une annexe de la Haute Guilde de Laelith située au début de la route. Ces bêtes, mieux adaptées aux sentiers montagneux que ne peuvent l'être les mules ou les chameaux, transportent en toute sécurité leurs marchandises jusqu'au sommet de la falaise.

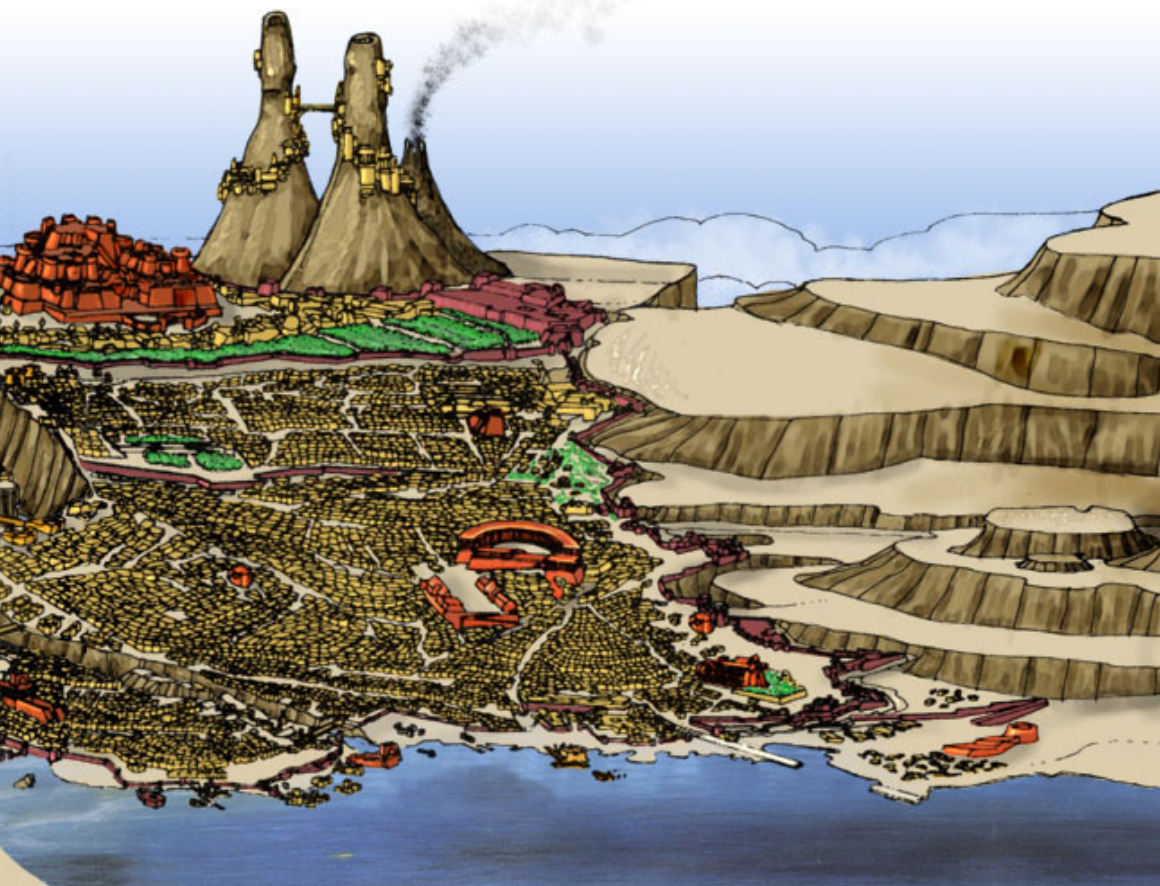
Quiconque souhaite éviter les bousculades de la route de l'ouest doit prendre le risque de s'aventurer dans les voies périlleuses et détournées qui mènent au lac d'Altalith par l'est, ou aux portes de l'Ivresse Enchanteresse et de l'immense Solitude Septentrionale par le sud. Sur ces chemins, les dangers sont innombrables. Qu'ils soient naturels (cols balayés par la bise des neiges éternelles, marécages infestés de maladies, déserts assassins...) ou



Vue en coupe. D'après un document nain.

non (pillards assoiffés de sang, tribus anthropophages, créatures aussi légendaires que meurtrières...), ils ont toutes les chances de venir à bout des téméraires qui osent les affronter...

Bien des souffrances en vérité pour atteindre la Ville sainte, mais quel moment inoubliable quand, harrassé, sale, peut-être meurtri, vous pourrez enfin embrasser du regard celle que tout vrai croyant doit contempler au moins une fois dans sa vie : Laelith la très sainte, prête à accueillir son fils prodigue. S'il vient de loin jusqu'à elle pour lui offrir sa confession, ses bras, son esprit ou ses marchandises, il sera toujours le bienvenu auprès d'un temple, d'un artisan, d'un érudit ou d'un marché.



Le temps

Jours de la semaine

1. **Sélènia** : jour de repos
2. **Jour des Dieux** : jour de travail (ou dédié aux dieux)
3. **Aquaria** : jour de travail (ou dédié à la pêche)
4. **Terrania** : jour de travail (ou dédié au labour)
5. **Aquilonia** : jour de travail (ou dédié aux semailles)
6. **Célestia** : jour de travail (ou dédié aux moissons) Célestia est généralement le jour où l'on va consulter les oracles ou les astrologues.
7. **Solaria** : jour de travail (jour de marché)

Mois et saisons

- **Printemps**
Feu Naissant (mars)
Findefroid (avril)
Lestes Semailles (mai)
- **Été**
Blanche Brebis (juin)
Cuivrechamps (juillet)
Moisson Dorée (août)
- **Automne**
Riche Soleil (septembre)
Douce vie (octobre)
Mortefeuille (novembre)
- **Hiver**
Sombrebois (décembre)
Grise Lumière (janvier)
Perce-Neige (février)

Rimes

La sainte Laelith est ineffable,
La décrire ne serait qu'une fable.
Alex Andrin, conteur



Agence CB Voyages

Les aventures citadines ont toujours tenté les joueurs de rôle. Aujourd'hui, il est extrêmement difficile - sinon impossible - de répertorier toutes les villes commercialisées au cours des dernières années. La liste ci-dessous ne prétend donc pas être exhaustive et n'est donnée qu'à titre indicatif.

- **The Empire of the Petal Throne (Gamescience)**. Ce jeu, publié pour la première fois en 1977 par TSR, proposait la carte détaillée de la capitale de l'Empire du Trône de Pétales. Sans doute la première citée pour jeu de rôle...
- **The City State of the invincible Overlord**. City State of the World Emperor Verbosh, Modron, etc. (Judges Guild) La "Guilde des Juges", une société américaine aujourd'hui disparue, s'était faite une excellente réputation en concevant des villes ultra-détaillées pour AD&D. Malheureusement elles manquaient parfois de cohérence.
- **Thieves World (Chaosium)**. Inspiré de recueils de nouvelles inédits en français, Sanctuary est une ville magnifique qui mérite le détour, quel que soit votre jeu préféré.
- **Free City of Haven (Thieves Guild)**. Aussi détaillée que celles de Judges Guild, cette citée offre l'énorme avantage d'être "vraiment" jouable.
- **Cities of Ham (Colombia Games)**. Un recueil présentant succinctement quelques-unes des plus belles villes du monde imaginaire d'Harn.
- **Pavis (Chaosium)**. Présentée en boîte, cette citée de Glorantha est un pur chef-d'œuvre. Elle est malheureusement introuvable depuis quelques années...
- **Lankhmar (TSR)**. La ville du cycle des Épées de Fritz Leiber est l'une des plus extraordinaires qu'un joueur de rôle puisse visiter. Que dire de plus ?
- **Thieves of Tharbad (I.C.E.)**. Tharbad n'est qu'une des nombreuses villes des Terres du Milieu de Tolkien, mais I.C.E. a su lui rendre justice.
- **Havena (Schmidt)**. Une ville en français pour l'Œil Noir qui ne manque pas d'intérêt.
- **Carse (Chaosium)**. Publiée il y a quelques années par Midkemia Press, cette citée est peut-être un peu trop "classique" pour être vraiment intéressante.
- **Cities of Mystery (TSR)**. Ce supplément (FR8) pour Forgotten Realms indique comment créer des villes à partir d'éléments divers
- **Minas Tirith/Moria et d'autres (ICE)**. Les villes tirées du Seigneur des Anneaux font l'objet de superbes suppléments.
- **Cities (Chaosium)**. Des tables de rencontres et des idées d'aventures pour toutes les villes de jeux de rôle.

Laelith ne doit pas être une ville morte !

Vous n'êtes absolument pas tenus de respecter scrupuleusement les textes qui la décrivent et qui expliquent son fonctionnement. Si vous n'êtes pas d'accord avec nous, n'hésitez pas à modifier les points qui ne vous conviennent pas. Mais attention : nous nous sommes appliqués à donner une certaine crédibilité à cette citée, aussi veillez à respecter un minimum de cohérence dans vos modifications.

Comme vous pourrez le constater en lisant les pages qui suivent, nous avons tenu à laisser dans le vague certains détails de Laelith (climat, localisation exacte, caractéristiques des habitants...). Cela afin de vous permettre de l'adapter au plus grand nombre de jeux de rôle possible. Comme chacun d'entre eux possède un esprit et une terminologie qui lui sont propres, vous aurez un minimum de travail à effectuer avant d'entreprendre votre première partie.

Mettez Laelith à votre goût

- **Donjons & Dragons/AD&D** : ces "classiques" ont souvent servi de critères de base dans l'élaboration de Laelith et ils ne devraient pas poser de problèmes. Sinon qu'il vous faudra - comme pour les autres jeux - déterminer les caractéristiques des habitants que les personnages seront amenés à rencontrer.
- **Rolemaster** : conçu comme un jeu "Meccano", c'est le système qui devrait être le plus facilement adaptable à Laelith. Par contre, si vous utilisez le monde de Shadow World, il vous faudra situer Laelith dans une région "isolée" et revoir la genèse du monde pour expliquer les Litos.
- **Rêve de Dragon** : les voyageurs risquent d'être surpris par le concept de religion, mais tout est possible dans un monde onirique ! Nous vous recommandons tout particulièrement de visiter la Terrasse du Châtiment.
- **RuneQuest** : si vous voulez intégrer Laelith au monde de Glorantha, vous pouvez assez facilement la situer dans une région nordique encore inexplorée. Le système religieux qui soutient la citée demandera cependant un peu d'adaptation afin de respecter pleinement les particularités des divinités runiques.
- **J.R.T.M.** : nous sommes formels, Laelith n'a rien à voir avec les Terres du Milieu de Tolkien. À vous de voir si vous "trahirez le Maître" en y incluant notre ville.
- **Stormhringer/Hawkmoon** : utilisez la méthode Tanelorn. C'est-à-dire que Laelith est située dans un univers parallèle plus Loyal (mais à peine) que Stormbinger et plus Chaotique qu'Hawkmoon. D'ailleurs un des Rois-Dieux ne s'est-il pas appelé Jolepf Caanelan ?
- **Warhammer** : ici encore, le contexte historique ne permet pas d'introduire la Ville sainte telle quelle. Pourquoi ne pas la situer tout simplement sur le Nouveau Monde ?
- **L'Appel de Cthulhu** : les connotations lovecraftiennes de Laelith ne sont pas fortuites ! Pour envoyer vos investigateurs visiter Laelith, deux possibilités s'offrent à vous. Soit considérer qu'il s'agit d'une ville du Monde des Rêves (Dreamlands), soit l'envisager comme une citée extraterrestre (nul doute que ses bibliothèques regorgent d'ouvrages impies). Une autre possibilité, que nous avions envisagé un temps, est de faire découvrir les ruines de Laelith en plein milieu du désert australien. La Ville sainte étant alors le fleuron d'une des précédentes civilisations qui ont peuplé la Terre, contemporaine donc de Conan le Barbare ou de l'énigmatique Atlantide.

• **Mega, Empire Galactique et les autres jeux de space opéra** : nous n'avons jamais prétendu que Laelith se trouvait sur notre Terre, ou même dans notre univers ! En tout cas, une chose est sûre, c'est qu'elle se trouve sur une planète qui n'a pas eu beaucoup de contacts avec les sociétés technologiquement avancées.

• **Athanon** : tous les ans, entre le 19 et le 25 décembre, le mausolée érigé en 2146 dans le cimetière d'Issy-les-Moulineaux au défunt journal de jeux Casus Belli devient une Porte vers Laelith. Pour passer il faut absolument avoir en main un icosaèdre en cristal.

Pour tout comprendre !

Laelith est présentée d'une façon générale dans le chapitre Bienvenue à Laelith ; puis elle est décrite quartier par quartier, c'est à dire les six Terrasses plus le Cloaque. Vient ensuite la description des Temples, puis des alentours de la Ville sainte. Prenez le temps de bien lire ces textes afin de vous pénétrer de l'ambiance particulière à la Cité sainte.

Le corps du texte

Chaque terrasse est d'abord dépeinte succinctement afin de décrire l'atmosphère qui lui est propre. Puis, la rubrique Suivez le guide, une sorte de répertoire touristique, décrit les lieux les plus importants. Pour vous aider à les repérer sur la carte de la ville, leurs coordonnées sont indiquées entre parenthèses. Les pages suivantes décrivent plus en détail certains lieux, légendes, monstres ou personnalités du quartier.

Les compléments

Ils se trouvent dans la colonne étroite en bord extérieur de chaque page. Chaque terrasse débute par une Table d'aventures numérotée de un à dix, proposant des rencontres ou des idées de scénarios. Le maître de jeu est invité à l'utiliser selon son humeur, soit pour improviser quelques péripéties lorsque des personnages visitent le quartier, soit pour relancer une aventure qui connaîtrait un temps mort.

Vous y trouverez aussi des mini scénarios express à la mode CB, des compléments d'informations, des expressions, des portraits, des descriptions succinctes, des extraits de textes, des brèves de taverne, bref une foultitude de petits plus... Certains de ces textes proviennent de lecteurs nous ayant envoyés des anecdotes vécues dans la Ville sainte. Vous les retrouverez dans toutes les rubriques Histoires vécues, dans certaines Questions et conseils de la Guilde des Routards. Attention ! Certains de ces envois ne sont pas toujours d'une parfaite cohérence avec l'orthodoxie de ce que la rédaction a conçu pour Laelith. À vous de décider si vous les incluez ou pas dans vos campagnes.

Les cartes

Pour la ville, l'échelle choisie est de 1 cm = 100 m (1/10000e). Un système simple de coordonnées inscrites en bordure de la carte, permet de se repérer sans trop de difficultés. À noter que les rues, places et autres artères ont souvent été représentées au double de l'échelle normale par souci de clarté (c'est un vieux truc de cartographe).

Naturellement, toutes les rues, ruelles et passages de Laelith n'ont pas été dessinés sur la carte. Vues les dimensions de la ville cela aurait produit un fouillis inextricable sans intérêt réel. Si le cœur vous en dit, n'hésitez pas à détailler les lieux qui vous intéressent plus particulièrement ou ceux décrits sommairement dans les compléments.

LES US DE LAELITH

OÙ COMMENT ÉVITER LES BÉVUES

L'organisation administrative

Au sommet se trouve le Conseil du Roi-Dieu, composé des quatre Grands Prêtres (un par temple) de Laelith.

Par principe, ces derniers sont soumis à l'autorité du souverain, qui leur donne ses directives, mais chacun est chargé particulièrement de l'administration d'un aspect de la vie citadine :

- **Xeniphys**, Grand Prêtre du Poisson d'Argent, est responsable du commerce et des taxes.
- **Anemates**, Grand Prêtre de l'Oiseau de Feu, est chargé de la défense et des gardes de la ville.
- **Valdenath**, Grand Prêtre du Crâne, s'occupe des relations avec les nations étrangères et leurs ressortissants.
- **Mitrias**, Grand Prêtre du Nuage, supervise les archives déo-royales et la justice.

Ces "hauts administrateurs" ont d'innombrables subordonnés, clerks ou laïcs, qui exécutent leurs ordres.

La politique de Laelith

Officiellement, la fonction principale de la cité est d'organiser la coexistence harmonieuse des différents cultes du monde. En fait, il semblerait que les Roi-Dieux aient eu de plus en plus tendance, au cours des siècles, à s'intéresser au pouvoir temporel. Les Grands Prêtres ne sont d'ailleurs pas les derniers à faire tout ce qui est en leur pouvoir pour asseoir la suprématie universelle de leur souverain. Des rumeurs persistantes accusent Valdenath, le responsable des relations extérieures, de diriger d'importants services secrets constitués d'espions et de mercenaires de tous crins, dont le but est de déstabiliser le plus grand nombre de nations afin de renforcer l'influence de Laelith dans le monde...

Les taxes

L'existence de Laelith est largement liée à la quantité d'argent qui entre dans les coffres du Palais et qui est ensuite redistribuée dans l'intérêt de la communauté. C'est pourquoi il existe un véritable foisonnement de taxes et d'amendes qui ont été édictées au cours des siècles passés. En fait, TOUT est taxé ! (commerce, immobilier, air, moustache, etc.)

Des "gardes-percepteurs", spécialement entraînés au pugilat et à la comptabilité, ont pour tâche de prélever - autant qu'ils le peuvent - la "Part du Roi-Dieu" sur toutes les activités de la ville. Comme ils sont rémunérés "au quota", ils ont tout intérêt à faire du zèle...

Les quartiers et les rues

Les habitants de Laelith désignent les grands quartiers de leur ville par le vocable "terrasse", afin de mieux rendre compte de l'inclinaison du plateau sur lequel est construite la cité. De même, certaines rues particulièrement pentues et entrecoupées d'escaliers sont appelées "échelles". Inutile de préciser qu'il est difficile, sinon impossible par endroits, de se déplacer à cheval dans l'enceinte de Laelith.

De tous temps les terrasses ont été divisées en quartiers. L'origine de ces délimitations est bien sûr religieuse, les Temples s'appropriant par ce moyen des "paroisses" où leur influence est plus grande. Ainsi, le quartier Basse-Eau, situé sur la Terrasse du Nuage, est-il depuis longtemps sous la dépendance du Temple du même nom, qui y récolte les taxes et quelques-uns de ses fidèles les plus fanatiques. On citera aussi pour exemple le quartier Mort subite entre le Temple du Crâne et l'échelle du Sabot, le quartier Tanith entre le Temple de l'Oiseau de Feu et le port du Roi-Dieu, le quartier Mottesou entre l'échelle du Beurre et celle des Quatre Marchands.

Les ponts

Quatre ponts enjambent la faille de l'Inlam et relient les parties nord et sud de Laelith :

- **Le pont des Illusions** (C6, C7) est le plus ancien. Il a été construit à la naissance de Laelith. Aujourd'hui, il est quasiment miraculeux que cet édifice immense et délabré ne se soit pas encore écroulé. Quoi qu'il en soit, on évite de l'utiliser depuis plusieurs siècles déjà car sa situation (entre la Haute Terrasse et la Terrasse du Châtiment) et ses sculptures (des gargouilles immondes) lui ont valu la réputation d'être hanté. Cette réputation n'est d'ailleurs peut-être pas usurpée.
- **Le pont des Morts** (H8). Construit avec un ciment fait de poudre d'ossements, ce pont qui relie l'échelle du même nom à l'échelle Monte-En-Ciel est fréquenté par de nombreux marchands et colporteurs qui font la navette entre le Grand Marché et le quartier des artisans.
- **Le pont des Marchands** (I9), qui termine la rue des Chariots et permet d'accéder à la Terrasse de la Prospérité est certainement le plus fréquenté de tous les ponts de Laelith. Des embouteillages l'encombrent en permanence, à tel point que certains petits négociants n'ont pas hésité à construire de fragiles boutiques sur ses rambardes. Malgré des accidents fréquents (les échoppes sont parfois trop fragiles), cette pratique risque de se perpétuer encore longtemps.
- **Le pont des Pêcheurs** (L9). Situé le plus à l'est, ce pont est essentiellement employé par les pêcheurs (d'où son nom) et par les soldats. On y trouve également un petit marché pittoresque où sont vendues les plus belles choses récoltées dans le lac d'Altalith (coquillages, fleurs aquatiques, poissons rares...).

Le Service d'ordre à Laelith

D'abord il ne faut pas confondre les gardes et les soldats. Les gardes sont affectés à un quartier, connaissent bien leur voisinage et sont chargés de faire respecter l'ordre public. Bien qu'ils habitent dans les baraquements de la Chaussée du Lac, ils se rendent tous les jours à leur poste personnel.

Par contre, les soldats sont chargés de la défense de la ville contre les ennemis extérieurs, et effectuent des patrouilles hors des murs, sur le lac et dans les environs. Quand ils ne sont pas en mission de surveillance, ils consacrent leur temps à s'entraîner.

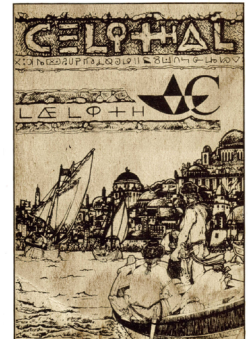
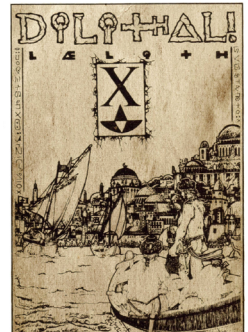
Bien sûr, en cas de guerre, les gardes peuvent rejoindre les soldats pour la défense de la ville. La garde de chaque terrasse a une couleur comme emblème distinctif, ce qui permet à chacun de reconnaître les limites de sa juridiction. Les différents postes de garde portent le nom d'un métal, d'un minéral ou d'une matière dont la couleur correspond à celle de leur terrasse. Comme la tenue des gardes varie d'une terrasse à l'autre, ceux-ci portent leur couleur sous la forme d'un brassard pour les soldats, et d'une écharpe pour les officiers. La teinte d'une même couleur ne varie pas à l'intérieur d'une terrasse. Voici les différentes couleurs correspondant aux diverses terrasses, avec quelques exemples de noms de postes.

- **La Chaussée du Lac** : bleu (l'Outremer, l'Aquamarine...)
 - **La Main Qui Travaille** : brun (l'Argile, le Cuivre...)
 - **La Prospérité** : jaune (le Safran, l'Ocre, la Chrysolithe...)
 - **La Terrasse du Nuage** : argent, gris (la Perle, le Vif-Argent, le Diamant, la Neige...)
 - **La Terrasse du Châtiment** : noir (l'Encre, le Charbon...)
 - **La Haute Terrasse** : rouge (la Garde pourpre : garde personnelle du Roi-Dieu, l'Ecarlate, la Sanguine...)
- La hiérarchie militaire reste assez simple à Laelith. La Garde pourpre est totalement indépendante, et ne répond de ses actes que devant le Roi-Dieu. Elle est commandée par un merker (général), assisté de quatre ezmers (lieutenants). Chaque ezmer commande la garde pendant

La monnaie-papyrus

Laelith innove dans bien des domaines. La Haute Guilde a mis en place un principe d'échange commercial basé sur une monnaie manufacturée à partir d'une feuille de papyrus. Ce n'est que paraphée par le bras droit de Gildas d'Elnor qu'elle peut entrer en circulation.

Le Lithal vaut deux pièces d'or, le Dilithal vingt pièces d'or et le Célithal, cent pièces d'or.



Il faut bien avouer que, pour le moment, leur utilisation se limite à certaines grandes fortunes. Mais la Haute Guilde a bon espoir de la voir s'étendre jusqu'aux confins du Lac des Hautes Eaux, voire plus loin... La fabrique de billets en papyrus "Célithal le Grand" se trouve au bord du lac d'Altalith, dans la plantation très protégée qui entoure le Pier de Braïtonne. Cet ancien ponton de luxe couvert d'hôtels et de lieux de plaisir fut un lieu de villégiature très prisé jusqu'à la mort de Célithal. Le Roi-Dieu qui lui succéda, Mansour le Magnifique, décida de lui rendre hommage et s'appropriant le Pier pour y installer la manufacture de billets qui porte le nom de ce célèbre conquérant.

Bienvenue à Laelith ou souvenir d'une félys

A la vue de la Cité sainte, je ne pus retenir mes larmes, étrange mélange de joie, de soulagement, et d'admiration. Enfin, j'atteignais Laelith, grâce à cette barque olysienne volée qui avait vu mourir Zalas, mon frère, suite aux blessures infligées par le clan des Armurières, et où se trouvait à demi fou, Jackal le nain, délirant sur sa barbe qu'il avait dû renier, qu'il avait dû couper... Mais comme le racontait Ermold le Noir dans ses récits, toutes les souffrances endurées s'effacent lorsque la sainte paix émanant de la ville nous pénètre. D'ailleurs, Jackal semble se ressaisir, retrouvant un peu de sa lucidité.

Nous accostons enfin au port. Il y a tant de monde que personne ne nous prête attention. Cela me rassure, car nous sommes quelque peu misérables à voir. En tant que félys, je note immédiatement la gaieté ambiante, effets subtils de différents mélanges de parfums et de races se côtoyant. D'ailleurs, rapidement, deux personnes souriantes se dirigent vers nous.

"Bonjour étrangers. Suite aux saints décrets 205 à 1223, et aux saints amendements 1025 bis à 2100 alinéa 3a, en quelque sorte pouvoirs délégués aux gardes-percepteurs par le Roi-Dieu, nous vous accordons une taxe de 217 PO, ceci incluant : l'arrivée à Laelith par voie illicite, la consommation excessive (regard vers Jackal) de l'air respiré, votre fourrure, vos armes et votre état pitoyable ; mais excluant, et c'est notre cadeau de bienvenue, la barque. (Sourires cordiaux des gardes.)

- Mais nous ne pouvons pas payer !...

- Trouver un emploi stable fait aussi partie des facilités rencontrées à Laelith. D'ailleurs, sur le Tanith-Lenath, à trois par banc et avec un régime de faveur, il y a toujours de la place..."



un quart de la journée, et possède ses propres hommes. Appartenir à la Garde pourpre devient donc une sinécure, puisque les gardes ne travaillent que six heures par jour !

Les autres gardes sont commandés par un merker, de rang égal à celui de la Garde pourpre. Chaque terrasse se trouve sous la juridiction d'un ezmer. Les postes de garde sont commandés par un rahel (sergent), qui a vingt gardes et dix "percepteurs" sous ses ordres.

Chaque terrasse contient entre six et dix postes de garde, selon les nécessités locales. La Terrasse du Châtiment n'a pas de poste à proprement parler, mais est encerclée par un "cordon de sécurité".

Les vingt gardes et les dix percepteurs passent douze heures de service au poste avant de regagner les baraquements. Un tiers de l'effectif reste habituellement au poste, tandis que les autres gardes effectuent des patrouilles dans les rues ou perçoivent les différentes taxes exceptionnelles. Deux gardes-percepteurs restent de "permanence" au poste pour recevoir les contribuables consciencieux, tandis que les autres parcourent le quartier pour taxer les étrangers et rappeler leurs devoirs aux récalcitrants.

La garde de jour et la garde de nuit (soixante hommes en tout) dépendent du même rahel. Celui-ci nomme un suppléant de nuit chaque semaine, selon le fayotage des gardes.

Les gardes

La plupart des gardes sont des "croyants" convaincus d'accomplir une tâche religieuse en assurant l'ordre à Laelith. Ainsi, il n'est pas rare de voir leurs uniformes s'orner d'amulettes et de colifichets dont le but est d'attirer sur eux les grâces divines. Cet uniforme est généralement composé d'une cotte de mailles, d'un casque, d'une épée courte et d'une lance. Certaines catégories de gardes méritent qu'on leur prête une attention toute particulière :

- **Les gardes-percepteurs.** Ils n'ont pas de lances et préfèrent porter des armures légères (cuir ou mailles fines). Ils sont spécialement entraînés au combat à mains nues et doivent garder une bonne liberté de mouvement. En effet quand il s'agit de circonvenir un contribuable récalcitrant, mieux vaut éviter de le tuer ; il pourrait avoir des difficultés à s'acquitter de ses dettes... Bien sûr ils doivent savoir compter !

- **Les gardes du Roi-Dieu** dénommés la Garde pourpre. Ils constituent l'élite guerrière de la cité. Leur armure est en argent rehaussé de pierreries. Quelque soit leur arme de prédilection, ils la manient avec l'adresse de véritables spécialistes. Dévoués fanatiquement à la protection du déo-monarque de Laelith, ils sont rompus à déjouer tous les complots et toutes les embuscades.

- **Les gardes de marchand.** Ce sont des mercenaires qui n'ont aucune autorité officielle à Laelith. Cela ne les empêche pas, de temps à autres, de se montrer d'une brutalité excessive à l'égard des passants qui se trouvent sur leur chemin.

Les enquêteurs

- **Les fouineurs.** Ce sont des gens ayant acheté une charge d'enquêteur officiel auprès du grand prêtre de l'Oiseau de Feu. En tant que tels, ils sont habilités à mener des enquêtes et à opérer des arrestations. Leurs actions légales sont confirmées ou annulées par un tribunal spécial dépendant de la justice (donc du grand prêtre du Nuage) qui peut à tout moment leur retirer leur charge. Ils ne peuvent conserver cette dernière que s'ils prouvent leur utilité ou leur efficacité. Il existe 5 catégories de fouineurs, chacune étant subordonnée à une autre. Exception faite des Premiers fouineurs, qui ne reçoivent leurs ordres que des procureurs du Roi-Dieu. Une affaire importante ne sera jamais confiée à un limier de cinquième catégorie ; mais les Premiers fouineurs ont le droit de choisir les enquêtes qui les intéressent lorsqu'ils ne sont pas requis. Le mode de paiement des fouineurs est assez original. En



effet, s'ils résolvent une affaire, ils peuvent demander une indemnité raisonnable (de leur point de vue !) aux victimes qu'ils ont aidé et aux coupables qu'ils ont châtiés.

- **Les fouineurs "hors classe",** requis en cas de crise, sont des fouineurs aux actions limitées. Il s'agit plutôt de chasseurs de prime dotés de pouvoirs policiers : perquisition à volonté, interpellation, concours de la force publique, possibilité d'infliger des amendes allant jusqu'à 25 PO, entrée gratuite à la maison des Mille Fleurs. Ils portent l'étoile à trente-sept branches des fouineurs et peuvent exiger le respect et l'aide de la population. Malheureusement, vu la séparation des pouvoirs à Laelith, ils se voient adjoindre un représentant de la Justice royale, chargé de veiller à ce qu'ils n'usent pas de leur pouvoir dans un but autre que la défense de la Loi.

- **Le Premier fouineur Lamb** est le premier à avoir utilisé la technique dite des indices sensoriels : olfactif ("elle sentait le sable chaud"), tactiles ("en la portant, j'ai remarqué qu'elle avait une étrange boucle d'oreille"), auditifs ("elle avait l'accent des gens de l'est...").

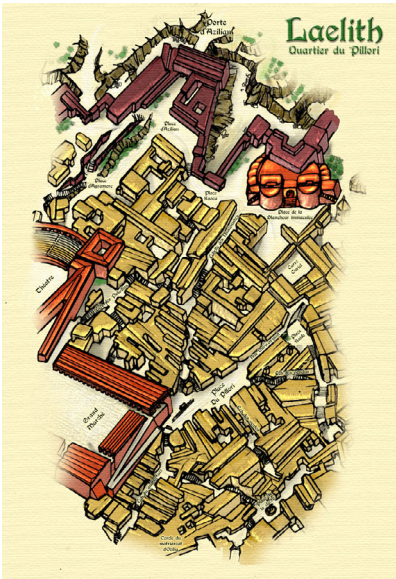
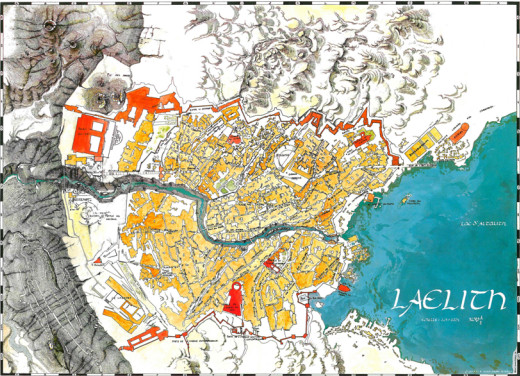
Portrait

Gonthar, ezmer de la Garde pourpre et frère jumeau de Zonthar, l'usurier du Hibou Prodigue.

Imaginez un ours fait homme... et vous aurez une bonne idée de l'aspect physique de Gonthar. Grand (plus de deux mètres), puissant (170 kilos de muscles et d'ossature massive) et velu (entre sa barbe et ses sourcils, il est difficile de deviner ses yeux), ce soldat est l'un des cerbères d'exception qui défendent les portes du Palais.

Contrairement à ce que pourrait laisser croire son apparence, Gonthar est un homme affable et délicat. Quand il parle de sa petite voix fluette qui rappelle celle d'un jeune garçon, le contraste avec sa stature est saisissant. Il n'oublie cependant jamais qu'il est l'un des garants de la tranquillité du Roi-Dieu et il n'hésite jamais à user de sa force prodigieuse quand il est nécessaire de refouler un importun. On raconte à ce propos qu'il s'est un jour débarrassé d'un jeune clerc surexcité en lui donnant une simple pichenette de l'index... qui brisa la mâchoire de l'insolent. On peut parfois rencontrer Gonthar à la maison des Mille Fleurs où il aime se rendre après son service pour boire quelques chopes d'hydromel. Il se montre alors d'une gentillesse à toute épreuve, malgré l'imposante masse d'arme qui pend à son côté et dont il ne se sépare jamais.

CARTOGRAPHIE



LE ROI-DIEU

ET LE CULTE DES ÉLÉMENTS

Quelques Rois-Dieux

- **Gigogne le Preux** : un saint déo-monarque a qui les Temples doivent beaucoup.
- **Phyladis II dit "le Mignard"** : son règne étrange mêle des moeurs légères à la Haute Terrasse et une rigueur Spartiate dans les Temples.
- Coloquinte Premier dit "le Gambilleux" : suite au règne de Phyladis, complots et troubles politiques envahissent la ville entière.
- **Fonvieille V dit "le Magnanime"** : il réussit le tour de force de réconcilier les quatre Temples et l'intérêt commercial de la ville. Son règne fut ensuite paisible et prospère.
- **Nadayat le Précieux** : célèbre pour le soutien qu'il apporta aux arts et lettres.
- **Célithal le Grand** : règne d'expansion commerciale de la ville. Des ambassades laelithiennes sont créées dans tous les pays du monde connu.
- **Mansour le Magnifique** : son titre parle pour lui.
- **Tokinafal le Septième** : son règne s'illustra par une crise mystique grave qui défraya la chronique des quatre Temples, nommée "Crise de Son-Tô", du nom de l'hérésiarque qui sema le doute dans l'esprit des croyants.
- **Myg I Fonsalam** : cas unique de Roi Dieu ayant extorqué sa place par la force. Très pervers, son règne de deux ans fut douloureux pour la ville et ses provinces. Il fut assassiné au cours de la révolte qui souleva la ville et détruisit le pouvoir félon et ses troupes.

Portrait

Vox Dei : Porte parole du Roi-Dieu, accompagné de son familier, un mainate nommé Dies irae. Doué d'une mémoire éléphantique, il connaît par cœur toutes les phrases dites par le Roi-Dieu depuis son sacre, aussi anodines soient-elles. Quant aux règnes précédents, il a appris par cœur les archives. Il a pour fonction - très enviable - de porter la vraie parole de Sa Sainteté partout où il va. Il est donc de toutes les fêtes courtoises et de toutes les réunions cléricales, bref de tous les événements qui créent la réputation de magnificence de la Haute Terrasse.

Guilde des Routards

Le Roi-Dieu quitte rarement son palais, sort exceptionnellement de la Haute Terrasse et pour ainsi dire jamais de la ville. En effet, la légende dite "Jaune, l'an dix !" prédit les pires malheurs si le Roi-Dieu quitte la Haute Terrasse durant plus de deux soleils. Aussi le Roi-Dieu ne s'absente-t-il hors des murs que lorsque le soleil est masqué. Le monarque honore toutefois de sa présence certaines circonstances exceptionnelles : spectacle annuel des Oeuvres au Théâtre, départ de la galère royale le Tanith-Lenath. Chasse de la Porte, Fête du Roi-Dieu...

Il est une question que mes étudiants en première année de théologie me posent souvent, alors qu'ils n'en sont encore qu'aux balbutiements de leur quête spirituelle : pourquoi Laelith, la Cité Sainte, occupe-t-elle une place prépondérante dans l'organisation de tous les cultes connus, quels que soient leurs dogmes souvent contradictoires ?

Il faut être bien profane pour ne pas mesurer immédiatement les dangers qui menacent une société polythéiste, telle que la nôtre. En effet, que se passerait-il si toutes les religions se contentaient de cohabiter dans la plus grande indépendance ? Eh bien moi, je vous le dis : ce serait l'anarchie ! Un chaos sanglant et stérile qui viendrait rapidement à bout des plus grands royaumes, comme des plus modestes principautés. Les cultes eux-mêmes se décomposeraient en sectes hérétiques, d'autant plus fanatiques qu'elles comporteraient peu d'adeptes. Le monde dans son intégralité serait alors déchiré par des guerres de religion fratricides qui auraient tôt fait d'éliminer jusqu'à la dernière parcelle de civilisation de la surface de la terre...

Que les Mille Cieux Propices de Gandahar en soient loués, les Dieux - dans leur infinie sagesse - ont pourvu à ces risques ! Un jour, ils se réunirent tous en terrain neutre, aux confins du jour et de la nuit, du bien et du mal, dans des contrées improbables où les plus humbles, comme les plus puissants, purent s'assembler sans avoir le sentiment d'être lésés. Après quelques éons de réflexion, ils parvinrent enfin à trouver une solution au problème de leur coexistence. Et c'est ainsi que naquit Tanith-Lenath, la Cité des Anciens, qui fut édifée dans une région montagneuse à l'écart du monde, afin que Spirituel et Temporel n'interfèrent pas entre eux inopinément. Malheureusement, au bout de quelques millénaires, les habitants de Tanith-Lenath en vinrent à convoiter la puissance divine, espérant grâce à elle asservir le monde. Les Dieux ne purent tolérer ce sacrilège.

Ils furent contraints de provoquer l'anéantissement de la Cité des Anciens en lançant sur elle une terrible malédiction, à laquelle les historiens ont depuis donné le nom de "Châtiment". Au cours d'un effroyable cataclysme, le site de Tanith-Lenath fut soulevé de terre, cassé en son milieu par un éclair titanesque et incliné fortement sur lui-même afin que la vie en ce lieu soit encore plus difficile qu'elle ne l'avait jamais été.

Une fois le courroux divin apaisé, les rares survivants du Châtiment se lamentèrent pendant 777 jours consécutifs, persuadés qu'ils étaient de l'imminence de la fin des temps. A la fin de cette période de mortification, il fut un homme pour oser relever la tête et comprendre que la catastrophe n'annonçait pas l'apocalypse, mais le temps du renouveau. Mandala, car tel était son nom, implora les Dieux afin qu'ils viennent en secours à leurs fidèles et les guident vers un avenir meilleur.

Les Dieux entendirent sa prière et lui donnèrent leurs instructions par l'intermédiaire de l'esprit d'Orphyr, le propre frère de Mandala décédé au cours du Châtiment. Là où se dressait Tanith-Lenath, il faudrait construire une ville nouvelle qui s'appellerait Laelith. Dans cette ville, seraient édifés quatre temples symbolisant les quatre principes directeurs de toute foi. A la tête de ces temples, un homme serait nommé au titre de Roi-Dieu, incarnation mortelle des volontés divines. Ainsi, Mandala Primus de la dynastie de la Flèche de Bronze fut le premier Roi-Dieu. Depuis, de nombreux saints hommes lui ont succédé pour le bonheur de tous.

Mais, peut-être est-il nécessaire de rappeler l'importance de la mission des temples de Laelith ? Eh bien ils doivent permettre à tous les prêtres de tous les cultes existant d'éviter des affrontements trop fréquents qui pourraient nuire à l'intégrité de l'univers. Ils donnent ainsi la possibilité aux clercs de toutes les religions de



Croquis préparatif d'une toile pour l'ambassade de Laelith en Alarian.
Fusain sur parchemin d'origine non déterminée.
Attribué à Edhelran.

se rencontrer, de s'expliquer et de se mesurer, afin que la cohérence et l'harmonie règnent toujours entre les croyances, même si elles sont apparemment opposées.

Extrait de "Ma foi..." par le Très Saint Bagdemagus.

La vie du Roi-Dieu

On sait peu de choses à propos de la vie quotidienne du Roi-Dieu et les rares informations que l'on possède sont, pour le moins, sujettes à caution. Néanmoins lorsqu'un souverain meurt il semble que les membres de son conseil se réunissent pour choisir, parmi eux, un successeur. La tradition voulant que l'âme du Roi-Dieu se réincarne dans le corps d'un de ses Grands Prêtres, il n'y a aucune raison pour mettre en cause ce type de désignation.

Le Roi-Dieu et ses conseillers sont condamnés au célibat, afin d'éviter tout problème de succession. De mauvaises langues se plaisent cependant à raconter que cela ne les empêche nullement d'avoir des concubines - et parfois même des harems !

Chaque matin, Teaphanerys XIV (l'actuel Roi-Dieu) réunit son Conseil et supervise l'administration de Laelith. L'après-midi, il se consacre à sa cour composée de nobles-citadins et de clercs-courtoisans. Bien qu'ayant officiellement une influence limitée, ces derniers jouent un rôle important dans la vie de la cité : l'argent et les relations sont généralement sources de pouvoir... Le soir, le Roi-Dieu se retire dans ses appartements pour se consacrer à la méditation, à l'étude des astres et à la prière.

LE LITHORACLE

Note

anthropologique

Nous avons cru intéressant de développer la façon dont l'entité Lithoracle a pris une part active dans l'organisation politico-religieuse de la civilisation d'alors. Il faut la situer dans son contexte médiéval, où les grands pouvoirs psychiques des humains ont privilégié les moyens magiques par rapport aux moyens technologiques.

Les Litos

Tout d'abord, il est primordial de définir les Litos qui, malgré leur apparence de pierres grises, sont vivantes. Voici quelques unes de leurs caractéristiques :

- Mimétisme, changement de couleur.
- Faible télépathie entre races, mais puissante au sein des Litos.
- Très faible pouvoir de télékinésie par unité, mais il est cumulable.
- Modification de forme lente et de faible amplitude.
- Taille allant de 0,5 à 10 mètres cube.

Malgré tout, les Litos ont besoin d'un organisme biologique pour se structurer en grandes entités semi-vivantes. Or, la grande catastrophe (le Châtiment) a détruit toutes leurs composantes biologiques.

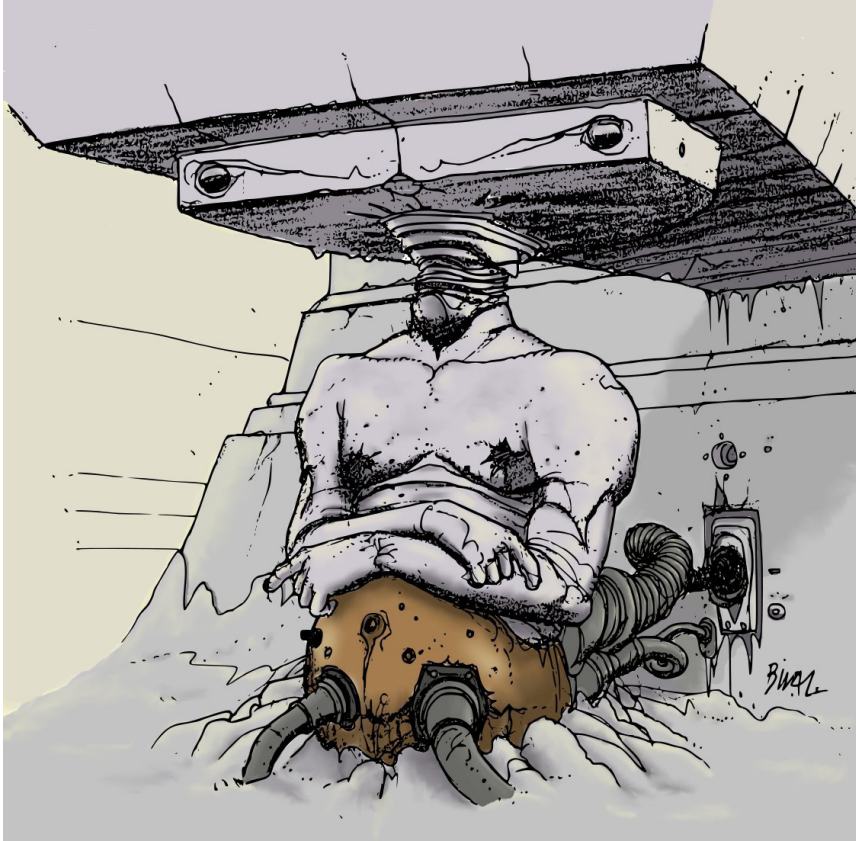
Heureusement, elles ont prévu des éléments mécaniques dans lesquels peuvent s'insérer diverses formes de vie, principalement humanoïdes.

Le premier Lithoracle

C'est un nommé Orphyr, magicien de la caste blanche, qui retrouve en -9.203 ST l'unité de contrôle principal du complexe. Après de multiples expérimentations, il s'immerge dans la cuve centrale et entre en contact télépathique avec les Litos. Il se voit alors offrir les pouvoirs suivants :

- Possibilité de modifier l'organisation des murs et portes du bâtiment vivant (c'est le Grand Palais de la ville de Laelith).
- Ecoute et vision dans chacune des pièces.
- Intervention vocale dans une pièce sur deux.
- Activation de nombreux pièges mécaniques.
- Plusieurs rayons laser activables, principalement autour de la salle de contrôle.
- Faible lien télépathique et télékinésique dans tous les endroits où l'on trouve des Litos, même en dehors du bâtiment (principalement dans la Terrasse du Châtiment).

La vétusté et le manque d'entretien, dus à la période post-catastrophe, ont altéré ces fonctions et certaines zones du Palais sont moins actives que d'autres. Enfin, et ce n'est pas le plus négligeable, la vie du sujet immergé est prolongée de 300 à 400 ans. Par suggestions télépathiques. Orphyr convainquit son frère Mandala de créer la



dynastie des Roi-Dieux. En échange d'une soumission inconditionnelle, il lui offrit d'exercer le pouvoir spirituel et temporel sur la ville de Laelith. Seuls les quatre prêtres du Roi-Dieu choisit et paye grassement savent qu'il va parfois au fond du palais, consulter un oracle. Le Lithoracle est capable, grâce à ses pouvoirs, d'accomplir quelques "miracles" qui assoient la nature divine du Roi-Dieu. Gare à l'imprudent qui s'aventure dans le palais ou pense à mal dans un endroit empli de Litos, il meurt toujours dans de mystérieuses circonstances.

Les Lithoracles

Il arrive aussi que le Lithoracle meure. C'est alors le Roi-Dieu vivant du moment qui prend sa place et organise un simulacre de sa mort. Le Lithoracle est constitué d'un humanoïde dont le bas du corps est immergé dans une cuve nourricière. Sa tête est enchâssée dans un bloc compact qui assure un contact direct avec le cerveau.

Progressivement son corps se minéralise, il perd sa propre volonté et devient une extension spirituelle des Litos. Un Lithoracle est capable de sortir pendant de courtes périodes de sa cuve. Il ne le fait pourtant qu'en toute dernière limite. Son aspect est alors vraiment terrifiant. Ses jambes sont puissamment musclées mais la peau est à vif. La tête est décalottée, le cerveau visible sous une gelée protectrice visqueuse et transparente. Les yeux globuleux et des branchies ont été greffés en haut du cou pour permettre la respiration en milieu liquide.

Caractéristiques

AD&D1

For : 18-00 ; Int : 20 ; Sag : 24 ; Con : 18 ; Dex : 8 ; Cha : -1
Alignement : Neutre (Mauvais) ; DV : 10 ; PdV : 80 ; CA : 0 ; Dégâts : 2-20 ; Psis : 400 (Att et Déf/tous les modes).

Disciplines psioniques : Suggestion, Télépathie, Télékinésie, Hypnose, Domination, Précognition

Rapport Bs-1961 Patrouille du Temps. Confidentiel.

Point 0 Ce rapport concerne les divers aspects de l'entité nommée Lithoracle sur Terraléa-CB/35. Il couvre plusieurs millénaires de cette Terre parallèle

Point 1 Une entité-race nommée Litos a atterri sur Terraléa-CB/35 en -90.003 ST. Son organisation cellulaire la place à mi-chemin entre les règnes minéral et animal. Elle construit alors un ensemble vivant ressemblant à un gigantesque bâtiment séparé en deux fonctions : la mémoire et l'organisation. Des zones de contrôle par des entités animales sont créées dans la partie organisatrice.

En -76.983 ST, ce complexe fait l'objet d'une attaque par des créatures connues sous le nom de Chthoniens menées par un Grand Ancien, Shudde M'ell. Elles provoquent une secousse tellurique gigantesque qui modifie le site géologique et aboutit à la configuration actuelle des lieux : un immense plateau cassé en deux. La partie mémoire du complexe extraterrestre est démantelée. Toute pensée organisée quitte ce bâtiment vivant.

Point 2 A partir de -9.703 ST, une civilisation de type Alpha (pseudo-médiévale), a dominante parapsychique apparaît et s'organise sur Terraléa-CB/35. Une ville est construite sur le site Point 1.

Des légendes naissent à propos du complexe. Un des autochtones trouve le Maître Contrôle et rétablit une liaison entre son cerveau humain et les Litos. C'est la naissance réelle du Lithoracle. Il utilise une interface Roi-Dieu pour ses rapports avec l'extérieur.

Point 3 En 1927 ST, la ville est à l'état de ruines, complètement oubliée. La civilisation est passée de sa phase parapsychologique à sa phase matériel-rationaliste.

L'entité biologique Lithoracle est morte mais une nouvelle unité humaine vivante, survenue à la suite d'une expédition archéologique, reprend la place abandonnée. Elle essaye alors de s'emparer de Terraléa mais échoue.

Point 4 En 2087 ST, une nouvelle attaque spatiale pousse la civilisation dans de vastes complexes souterrains. Une partie des pierres de la ville sert à cette création et induit des troubles dans plusieurs des complexes.

Point 5 En 12.627 ST, l'organisation des Messagers Galactiques manque d'être annihilée le Jour où l'un des points de transit est construit avec l'une des pierres-créatures (Litos) menées par le Lithoracle.

Point 6 Entité Lithoracle sous surveillance permanente. Activité stationnaire soumise à un contrôle routinier de la part de la Patrouille. Rien à signaler.

LES TEMPLES DE LAELITH

LES QUATRE PILIERS

Le sombre destin d'Astinas d'Aleuens

Au panthéon des plus grands artistes laelithiens, Astinas d'Aleuens occupe une place toute particulière. Né de parents pèlerins qui périrent dans le cataclysme du Châtiment, Astinas fut recueilli par une communauté composée de maîtres et d'étudiants survivants de l'ancienne Ecole Supérieure des Hauts Arts de Tanith-Lenath. Entouré par les plus grands artistes de son temps, il fit rapidement preuve de dons exceptionnels pour toutes les matières artistiques (... ou presque, puisque des textes de cette époque attestent qu'il chantait avec une horrible voix de fausset, une "tare" dont il n'avait manifestement pas conscience puisqu'il chantait sans arrêt !). Pendant des décades, il étudia les chefs-d'œuvre qui avaient échappé au Châtiment et commença sa carrière en copiant les maîtres du passé.

C'est ainsi qu'il développa ses talents naturels, au point d'acquérir une renommée universelle, alors même que Laelith n'était encore qu'une petite agglomération édifée sur les ruines de l'orgueilleuse Tanith-Lenath.

Quand la construction des temples commença, Astinas ne fut pas contacté immédiatement, il semble bien, en fait qu'il attendit près de trente ans que Lorianis - alors grand prêtre de l'Oiseau de Feu - daigne faire appel à lui pour enjoliver son temple qu'il trouvait un peu "rustique". Enthousiasmé par l'ampleur du projet qui lui était confié (bien qu'il ait consigné dans ses mémoires que Lorianis lui avait proposé "un salaire d'Utruz"...), Astinas se mit aussitôt au travail et conçut des vitraux qu'il voulait "les plus flamboyants qui fussent", selon ses propres termes. Il lui fallut cinq ans pour coucher sur le papier des projets dignes de ses ambitions et il consacra les sept années suivantes à réaliser lui-même les chatoyants vitraux et dômes de l'Oiseau de Feu, que nous pouvons encore admirer aujourd'hui.

Une fois ce dur labeur accompli, Astinas fut alors contacté par le grand prêtre Soriamil du Poisson d'Argent, qui éprouvait une légitime jalousie à l'égard de son confrère de l'Oiseau de Feu. L'artiste reçut la mission de "faire encore mieux" que ce qu'il avait réalisé pour le premier temple ("et pour un salaire inférieur !" a-t-il précisé dans ses mémoires...). Il consacra quinze années à sculpter les innombrables ornements du Poisson d'Argent et à réaliser la fameuse Coupole du Chœur, un énorme vitrail convexe composé de 1.765.433 morceaux de quartz bleu, qui surplombe le bassin intérieur du temple.

Fasciné par les splendeurs dont il était l'auteur, les Grands Prêtres du Nuage et du Crâne voulurent s'arracher ses services. Mais Astinas, qui souffrait d'asthme, préféra travailler au grand air et c'est ainsi qu'il passa neuf nouvelles années à réaliser les dômes et vitraux au symbolisme complexe du

Les aventuriers qui se lancent à la découverte des mille et un mystères de Laelith ont souvent tendance à oublier que la cité du Roi-Dieu est avant tout une ville religieuse. Chaque année, des milliers de pèlerins affrontent les nombreux périls des chemins qui conduisent à la Cité sainte. Laelith ne serait rien de plus qu'une grosse bourgade comme tant d'autres, sans ses quatre Temples qui sont au centre de toutes ses activités religieuses, politiques et commerciales :

- **Le temple de l'Oiseau de Feu**, aux innombrables brasiers sert de lieu de communion à tous les cultes fondés sur le feu ou la puissance physique. En son sein - à l'instar des autres temples - il existe une représentation de chaque divinité affiliée au feu par nature ou par tradition. Un feu gigantesque brûle en permanence au centre de la grande cour circulaire de ce temple et rappelle aux fidèles que le feu est dispensateur de chaleur et de lumière.

- **Le temple du Nuage** est, quant à lui, dédié aux cultes de l'air et au mysticisme le plus éthéré. Il est surmonté de nombreuses plateformes à ciel ouvert où les croyants viennent méditer sans souffrir d'un quelconque confinement.

- **Le temple du Poisson d'Argent** est consacré à l'eau et aux principes de régénération qui lui sont associés. Les adorateurs des océans et des cours d'eau s'y retrouvent ainsi que les partisans de la pluie. Il faut signaler que les adeptes de ce temple n'hésitent pas, à l'occasion, à se rendre au centre du lac d'Altalith afin d'y vénérer les Dieux des lacs.

- **Le temple du Crâne** est sans doute le plus complexe et le plus ambigu des quatre. En effet, il est voué à la terre, mais aussi dans une certaine mesure au Mal (qui existe certainement, puisque la réalité du Bien ne saurait être mise en doute !). Il est partagé en deux étages distincts. En surface, le temple du Crâne proprement dit accueille les adorateurs de la terre et du Matériel (par opposition au Spirituel). Mais sous terre, il existe un temple plus grand et plus puissant : le Temple de la Taupe. La plupart de ses adeptes s'y rendent en empruntant les sombres corridors du Cloaque, un dédale souterrain qui s'étend sous toute la surface de Laelith. Il s'agit essentiellement de créatures non humaines guidées par les divinités les plus macabres qui se rendent dans la Cité sainte pour y faire valoir leur droit à l'existence...

Rappels et précisions

Les Temples de Laelith sont placés sous l'autorité directe du Roi-Dieu par le biais d'un Conseil où siègent les quatre Grands Prêtres de la cité, les attributions du "Conseil du Roi-Dieu" (terminologie légale) ne sont pas seulement d'ordre spirituel, mais également d'ordre temporel. Cette petite assemblée préside en effet à la destinée de la ville toute entière. Les Grands Prêtres s'occupent chacun d'un domaine particulier :

- **Xeniphys du Poisson d'Argent**, un homme dont les talents en comptabilité sont devenus légendaires ; s'occupe du commerce, des taxes et, d'une manière générale, de la politique commerciale de Laelith.

- **Anemates de l'Oiseau de Feu**, un ancien mercenaire touché par la grâce des dieux ; est à la tête des gardes et des soldats de la Cité sainte.

- **Valdenath du Crâne**, un individu à l'allure sinistre passé maître dans l'art de la diplomatie ; veille sur tout ce qui relève des relations avec l'étranger. Le fait qu'il soit à la tête d'un important réseau d'espionnage dont les activités s'étendent dans tous les royaumes connus, fait de lui le deuxième homme de la ville, après le Roi-Dieu lui-même.

- **Mitriasis du Nuage**, un bonhomme rondouillard au tempérament rêveur ; supervise les tribunaux de la cité et les archives déo-royales.

Ces quatre hommes permettent au Roi-Dieu d'exercer une autorité absolue sur la ville. Il convient cependant de noter que cette "dictature de fait" n'a jamais été remise en

question par qui que ce soit. Trois éléments permettent d'expliquer l'exceptionnelle stabilité politique de Laelith :

- la crainte d'un nouveau Châtiment incite les fidèles à accepter docilement les pouvoirs du Roi-Dieu et des grands prêtres ;

- l'efficacité des agents du Crâne qui semblent posséder un vrai sixième sens pour traquer et "neutraliser" les éventuels opposants et agitateurs ;

- la sagesse dont ont fait preuve presque tous les Rois-Dieux jusqu'à présent.

Le Culte des Éléments

Créés pour "contrôler" les innombrables cultes pratiqués de part le monde, les Temples de Laelith veulent les unifier au sein du culte unique dit "des Éléments", dont le Roi-Dieu est l'autorité suprême. A chaque Temple correspond un principe élémentaire : Oiseau de Feu/Feu, Poisson d'Argent/Eau, Nuage/Air et Crâne/Terre. Lorsqu'un prêtre arrive à la Cité sainte, il doit se rendre au temple qui correspond le mieux à "l'esprit" de sa religion. Ainsi, un adepte d'un culte qui adore une divinité telle que Zeus devra déterminer avec quelle facette de son dieu il a le plus d'affinités : Temple du Nuage (Zeus contrôle certaines forces aériennes) ou Temple de l'Oiseau de Feu (Zeus est le maître des éclairs). En fait, un prêtre est tout à fait libre de choisir son Temple selon des critères personnels, et rien ne lui interdit d'en choisir un différent de celui généralement préféré par ses condisciples.

Pour que l'autorité du Roi-Dieu puisse s'exercer, peu importe que l'on dépende de l'Oiseau de Feu ou du Nuage. La seule obligation faite aux prêtres, c'est de prendre une décision dans un délai maximum de quatre jours. Passé ce temps, les indécis risquent d'être accusés d'hérésie et se retrouver déferés devant un tribunal religieux... avec toutes les conséquences que cela peut entraîner (bannissement, condamnation à mort, tortures diverses...).

Signes distinctifs des prêtres

Chaque Temple possède une sorte d'emblème qui permet de différencier ses représentants. Pour le Poisson d'Argent c'est un pendentif de mithril en forme de dauphin. Les prêtres du Crâne portent, eux, une ceinture faite d'ossements d'animaux entrelacés. Ceux de l'Oiseau de Feu ne se déplacent jamais sans un bâton ouvrage surmonté d'un flambeau. Quant aux membres du Nuage, c'est une étole en plumes d'aigle qui les distingue.

Que fait-on dans un temple ?

En plus de pratiquer quotidiennement toutes sortes de cérémonies religieuses, les temples de Laelith permettent aux prêtres qui s'y côtoient de faire connaître leurs cultes, de discuter de problèmes théosophiques, philosophiques ou politiques divers et, d'une façon générale, de s'intégrer ainsi à la communauté religieuse universelle.

Rappelons aussi que le Grand Théâtre de Laelith est célèbre pour ses joutes cléricales, au cours desquelles les prêtres argumentent sur leur religion, ainsi que sur le choix des Temples.

Note : si un culte n'est connu d'aucun Temple de Laelith, il peut être déclaré "hors-la-loi" par les autorités de la ville, ce qui aboutit généralement à l'extermination systématique de ses adeptes par les fanatiques des autres religions. (Le Temple du Crâne veille à ce que cet usage ne se perde pas...) Le fait de fréquenter un même Temple, permet aux dévots de religions différentes de se découvrir certaines affinités. Or, la raison primordiale de l'existence de Laelith est d'aplanir les différends entre les panthéons religieux, de telle sorte que le monde puisse vivre dans une paix et un équilibre relatifs.

L'organisation interne des Temples

Les Temples de Laelith sont d'énormes organismes qui ne pourraient fonctionner, s'ils ne possédaient pas une structure hiérarchique solide et une organisation à l'épreuve de tout imprévu. Evidemment, chaque Temple revendique son originalité propre, même dans son organisation interne. Ainsi, le Poisson d'Argent entretient-il à grands frais, un groupe de prêtresses-nageuses sacrées qui exécutent avec beaucoup de bonheur, les jours de grande cérémonie, des ballets nautiques dans le Bassin Élémentaire. L'Oiseau de Feu, pour sa part, possède une troupe de prêtres-guerriers nommée "les Croisés de la Sainte Chaleur", qui manie avec un succès équivalent le goupillon et la masse d'armes, lors de campagnes musclées d'évangélisation, parfois très loin de la Cité sainte. Le Crâne, quant à lui, héberge en sous-sols une brigade de prêtres-sapeurs dont les capacités excavatrices permettent aussi bien d'agrandir les souterrains du temple que de creuser des sépultures. Le Nuage enfin accueille sur ces plateformes des prêtres-delta, physiquement très en forme ; leur fonction consiste à étudier et enseigner tout ce qui a trait à Icare et au vol libre ; il est nécessaire de renouveler très souvent l'effectif de cet escadron. Mais hormis quelques particularités, on réalise vite en regardant de plus près que les Temples suivent un modèle unique, qui a sans doute été décidé - dès l'origine - par le Roi-Dieu...

• **Le grand prêtre.** Il est au sommet de la hiérarchie. Sa parole est quasi divine, et seul le Roi-Dieu peut éventuellement contredire ses ordres.

• **Les assesseurs.** Leur nombre varie d'un Temple à l'autre (il n'y en a jamais plus d'une dizaine). Leur rôle consiste à surveiller la bonne exécution des ordres du grand prêtre, qu'ils peuvent être amenés à remplacer quand celui-ci s'absente de la Cité sainte. En cas de décès du grand prêtre, ils doivent choisir son successeur parmi eux... avec l'accord du Roi-Dieu, évidemment.

• **Les administrateurs.** Ces prêtres, placés sous l'autorité directe des assesseurs, s'occupent chacun d'un domaine particulier de l'administration du temple (nettoyage, collecte des offrandes, recrutement, surveillance de la conformité théologique, approvisionnement, culture, etc.). Ce sont de véritables "ministres des cultes" qui se réunissent chaque semaine pour planifier leurs actions.

• **Les supérieurs.** Soumis aux précédents, ces prêtres agissent un peu comme des contremaîtres en dirigeant les équipes de travail.

• **Les saints.** Leur autorité est comparable à celle des Supérieurs, mais leur tâche est essentiellement spirituelle. Ils doivent, entre autres, réussir à concilier les incompatibilités existant entre les différents cultes affiliés au Temple. Ce qui n'est pas une mince affaire...

• **Les laïcs.** Ce sont les employés du temple (cuisiniers,

balayeurs, etc.). Leur salaire est ridicule, comparé aux heures de travail effectué (plus de soixante-dix heures par semaine, en moyenne !), mais ils acceptent volontiers d'être exploités, pourvu que les Dieux les considèrent d'un bon œil...

• **Les religieux.** Ces prêtres font les mêmes travaux que les laïcs, mais - hormis le gîte et le couvert - ils ne perçoivent aucun salaire.

• **Les recruteurs.** Pour amener de nouveaux disciples au Temple, ces prêtres n'hésitent pas à haranguer les passants. Formés par les saints, ils sont passés maîtres dans l'art de la dialectique religieuse. Un dicton laelithien dit d'ailleurs à leur propos : "Quand un recruteur s'accroche à ta tunique, il ne te reste plus qu'à prier"...

• **Les gardes.** Chaque Temple doit veiller lui-même à sa protection. Elle est généralement assurée par des mercenaires ou par des soldats qui viennent effectuer un "service de pénitence" à Laelith afin d'obtenir le pardon pour tous les "manquements" dont ils ont pu se rendre coupables au cours de leur existence. L'uniforme des gardes est différent pour chaque Temple, mais reprend la couleur spécifique de chacun d'eux.

• **Les missionnaires.** Ce sont les envoyés des temples pour diverses missions, allant du sauvetage à l'éradication de fanatiques impies, en passant par la quête d'objets saints ou la propagation de la parole divine dans toutes les provinces et ailleurs. Les aventuriers prêtres seront très certainement affectés à cette élite s'ils désirent offrir leur service à l'un des temples.

Les fêtes religieuses

L'année religieuse de Laelith est prétexte à de nombreuses manifestations plus ou moins officielles, célébrées par les divers cultes affiliés aux temples de la cité. Cinq fêtes religieuses ont cependant un retentissement plus important :

• **La fête de la Pluie de Fleurs** est organisée par le temple du Poisson d'Argent, le jour de l'équinoxe de printemps.

• **La fête du Soleil d'Or** se tient le jour du solstice d'été à l'instigation du temple de l'Oiseau de Feu.

• **La fête du Ciel de Sang** a lieu au moment de l'équinoxe d'automne et est dédiée aux cultes du Crâne.

• **La fête des Brumes de Glace** est célébrée par le temple du Nuage à l'occasion du solstice d'hiver.

• **La fête du Roi-Dieu** se déroule la nuit de demi-lune qui suit le 38ème jour sacré. Elle tombe en général entre le début et le milieu de l'été. La foule, en longue procession, se masse devant le palais du Roi-Dieu, sur l'esplanade de la Demi-lune (E5). Quand le souverain apparaît, son aura est telle que la foule est baignée d'une sensation de repos, de bien-être, et que ses maux légers sont guéris instantanément. Les Laelithiens fidèles toute leur vie à cette tradition auraient une longévité exceptionnelle...

temple du Nuage (ce temple étant assez pauvre à l'époque, le gîte et le couvert furent ses seules rémunérations...).

Quand - enfin - il put se consacrer à "l'embellissement" du temple du Crâne, il semble bien qu'un désaccord, survenu avec un architecte nain particulièrement borné, fut à l'origine de l'attaque d'apoplexie qui l'emporta dans sa 112e année. C'est pourquoi, les rosaces et les meurtrières du Crâne sont de nos jours encore dépourvues d'ornements.

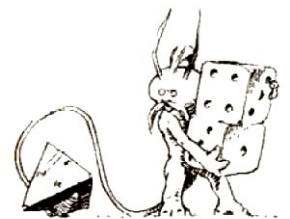
Signalons qu'Astinas n'est absolument pas responsable des sinistres bas-reliefs qui "décorent" ce lugubre édifice. La légende prétend qu'il s'agit d'oeuvres d'artistes du Cloaque dont l'histoire a préféré oublier les noms...

Extrait de "Sectes, religions et autres foutaises" par Gorham l'Incroyant.

Brève de taverne

- Des fois je me dis : et si les Dieux n'existaient pas ?

- Toi, soit tu as trop bu, soit tu as pas assez bu. Essaie une Schtoob Rigoule pour voir.



LA CHAUSSEE DU LAC

PRÉSENTATION

Table de rencontres

- 1 - Une patrouille de gardes fouille les personnages, espérant découvrir des marchandises de contrebande. Toute potion ou herbe non identifiée excitera leur suspicion.
- 2 - Une magnifique jeune femme fait ouvertement des avances à l'un des personnages. Attention, c'est une prostituée de luxe et ses tarifs sont extrêmement élevés !
- 3 - Au cours d'une bousculade dans une petite ruelle de quartier, l'un des personnages est drogué et enlevé par un groupe d'une dizaine d'hommes vêtus de capes noires. Ce sont des serviteurs du temple du Crâne qui ont pour mission de trouver des victimes à immoler lors d'une cérémonie qui se tiendra à minuit...
- 4 - Le rabatteur du Lotus d'Argent, une "maison de plaisirs" invite les personnages à venir découvrir à prix réduit "les plus belles créatures de Laelith". Si les aventuriers succombent à leurs bas instincts, ils ont toutes les chances de se retrouver drogués et dépouillés de tous leurs biens dans une petite impasse voisine de l'échelle du Sabot.
- 5 - Le patron d'une petite entreprise de chaises à porteurs propose aux personnages de leur faire faire un tour guidé de la Chaussée du Lac. Les tarifs sont très honnêtes, mais seules deux personnes peuvent prendre place dans chaque chaise. Les porteurs, eux, ne s'intéressent qu'à une chose : faire la course avec leurs collègues...
- 6 - Des voleurs de haut niveau ont "pré creusé" dans une cave un puits permettant d'atteindre le tunnel du Chariot Qui Monte, ils ont appris d'un garde soudoyé qu'un convoi exceptionnel se préparait (sans doute de l'or ?) et font appel aux aventuriers pour les aider à retirer les dernières pierres, stopper et piller le chariot (leur prétexte variant selon la moralité des personnages). Ils se doutent en effet qu'ils n'ont que quelques minutes pour fuir ensuite avant l'alerte, mais ignorent que dans chaque chariot prennent place quatre gardes redoutables. Quant au "convoi", il s'agit des cadavres de deux nobles, connus et assez aimés des habitants, d'ailleurs.
- 7 - Un sergent en état d'ébriété avancé se prend d'amitié pour les personnages. Il peut leur apprendre beaucoup de choses sur la ville... et sur ses anciennes campagnes (son sujet de conversation préféré). Malheureusement, il a l'alcool violent et risque à tout instant de déclencher une bagarre. Une fois qu'il aura cuvé son vin, il refusera de reconnaître ses "nouveaux amis" et pourra même se montrer agressif à leur égard.
- 8 - Un vieillard chenu, adorateur du Grand Hibou, se fige devant l'un des personnages en criant au miracle. Le prophète est de retour ! Comme preuve de ses dires, il brandit un parchemin sur lequel est peint un portrait ressemblant beaucoup à l'aventurier.

Le port est sans conteste le quartier le plus pauvre et le plus mal famé de Laelith. Ses habitants - essentiellement des pêcheurs, des artisans sans talent et des soldats - mènent une existence relativement précaire au gré des crues du lac d'Altalith et des inondations désastreuses qu'elles provoquent.

Néanmoins, la Chaussée du Lac joue un rôle important dans la vie de la cité. L'environnement montagneux n'étant guère propice à l'élevage et aux cultures, les produits de la pêche constituent une véritable manne et sont utilisés pour de nombreux usages (alimentation, habillement, teinture, cosmétiques...). Les eaux du lac regorgent d'innombrables espèces de poissons et d'algues et les pêcheurs ont fort à faire pour alimenter quotidiennement la ville. Les petites rues étroites de la Chaussée du Lac sont souvent humides et sentent le poisson et le limon.

D'autre part, poussé par un vent venant du nord (le saghiann), un trafic maritime s'est établi avec d'autres villes côtières (le lac d'Altalith mesurant plus de 120 km dans sa longueur). C'est par cette voie également que parviennent les convois précieux destinés au palais, aussi bien l'eau fraîche des torrents du nord-ouest ou les fruits des plaines, que les convois d'impôts ou les invités de haut rang.

La flotte militaire de Laelith étant la seule à posséder quelques bateaux d'escorte, redoutables, ce chemin est plus sûr que les routes terrestres. Du moins hormis les jours de tempête ! Notons que tous les bâtiments militaires proches du rivage possèdent des catapultes puissantes et précises.

Suivez le guide

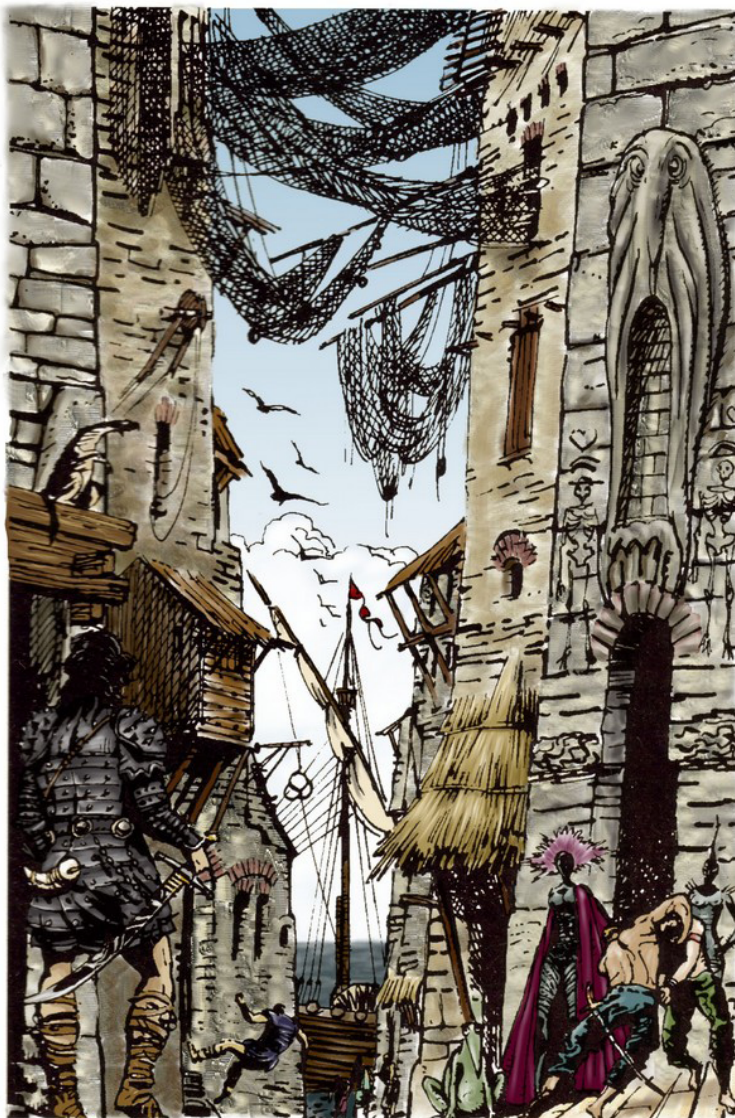


1) Les Baraquements (O5, P5). Ces quatre grands bâtiments de granit noir accueillent les gardes et les soldats responsables de la défense de la cité. Ils sont choisis selon de sévères critères physiques, mais aussi religieux. Les fanatiques ayant en général tendance à faire du zèle dès qu'il s'agit de lutter pour leur croyance.

2) Les écuries (Q5). En plus des "bêtes de monte" (chevaux, dromadaires, etc.) incapables de circuler en ville et qu'on laisse la pension contre une somme modique, on trouve également dans cette grande bâtisse fortifiée : une armurerie, un dépôt de provisions, des machines de guerre et les appartements des officiers supérieurs.

3) Le port militaire (P6, Q6). Le petit village attenant à ce port est essentiellement habité par les familles des soldats (qui peuvent, en cas de danger, se réfugier dans les écuries fortifiées). Les sinistres cachots des bâtiments fortifiés, aux murs suintants d'humidité, se trouvent sous le niveau du lac ; ils sont réservés aux prisonniers militaires. Le port lui-même accueille de nombreuses galères en cas d'attaque navale. Le Mandala, le grand navire de guerre de la cité, est traditionnellement amarré





Rue de la Gloriole : les filets de pêche sèchent aux fenêtres, sous l'aile des mouettes
Hyiak.
Gravure sur écaïlle de dragon bleu.
Anonyme.

au quai de l'Antiquaille (O6), l'un des derniers vestiges de l'antique route pavée qui est devenue l'échelle des Mille Marches après le Châtiment.

4) La Rampe des Soldats (M5). C'est dans ce secteur que demeurent les trois chefs de guerre de Laelith (Nimos d'Astrasié, Uriab d'Oltz et le généralissime Korth l'Invaincu) dans de petits palais privés. Les murailles sont ornées de nombreux trophées rappelant les multiples batailles que Laelith a dû livrer - et gagner - depuis sa naissance.

5) La place du Crâne (M6). Située près du temple du même nom, cette place doit son appellation à la découverte à cet endroit, dans un lointain passé, d'un crâne gigantesque et cornu. Cette découverte provoqua un accès de ferveur chez certains croyants qui édifièrent un temple, où le crâne est toujours exposé.

6) Le temple du Crâne (M5). Son dôme de marbre rouge est soutenu par des colonnes faites d'ossements et de ciment. Un martèlement sourd provenant de ses entrailles peut être entendu toutes les trois heures. Des légendes racontent que ses sous-sols abriteraient un temple secret dédié à des divinités obscures et inhumaines. Il ne fait pas bon rôder dans ses parages...

7) L'échelle du Sabot (M6). Cette rue abrite de nombreuses maisons de joie et une multitude de tripots clandestins où les soldats vont se délasser après le service. La prostitution est un mal qui ronge toute la Chaussée du Lac, mais elle est tolérée car d'une certaine façon elle participe à l'économie de Laelith.

8) Le Chariot Qui Monte (N7). Un petit fort protège l'accès de ce funiculaire souterrain qui relie le port aux remparts de la Haute Terrasse. Il est actionné, en haut, par de nombreux esclaves qui s'échinent à vie sur de gigantesques cabestans de bronze. Ce sont en fait deux chariots qui servent à acheminer rapidement les marchandises destinées au palais ou les convois d'or, de manière totalement discrète. Un aménagement amovible permet d'y faire monter confortablement des personnes allant au palais incognito (ambassadeurs ou espions fraîchement débarqués, etc.). Il est déjà arrivé que les cordes de traction cassent, et qu'un chariot emballé crève la voûte et émerge dans une cave ou même une rue en répandant son contenu (une fois de l'eau douce, et une fois le conseiller d'un royaume voisin).

9) Le quai des Contrebandiers (M8). Traditionnellement, c'est sur cette place que sont écartelés les contrebandiers. Le lac d'Altalith se prête assez facilement à toutes sortes de trafics nocturnes (introduction de drogues prohibées, sortie de pièces d'artisanat non détaxées...). De fréquentes patrouilles de gardes tentent de dissuader toute contrebande.

10) Le port de Pêche (M9, M10). C'est là que vivent les pêcheurs, la plupart habitant sur leurs bateaux. Chaque matin, des marchés "à la criée" sont organisés pour

Très vite, une trentaine d'adeptes se prosternent devant le "messie".

9 - Un homme sinistre propose aux personnages "d'éliminer", contre des espèces sonnantes et trébuchantes, la personne de leur choix. Un conseil : il vaut mieux être poli avec un membre de la guilde du Poignard Sanglant.

10 - Des pêcheurs exercent leur habileté au lancer du harpon en essayant de viser "à côté" des personnages. Ils ont beaucoup d'humour !

Expression typique

"Va donc, eh faux-cul !" se dit d'un homme particulièrement veule. C'est une référence au surnom donné par ses soldats à Korth l'Invaincu rebaptisé "le Faux-cul" pour l'habitude qu'il a, en période de paix, de pratiquer le rond-de-jambe et le lèche-botte à la Haute Terrasse.

Histoire courte

"Je m'appelle Feuduciel, explique-t-il, et je représente le grand prêtre de l'Oiseau de Feu Anemates, responsable de la sécurité de notre belle cité."

Le Premier Fouineur prend alors la parole : "Et moi Lamb, je suis délégué par le grand prêtre Mitrius du Nuage, chargé de la Justice.

Ce qui nous réunit ici, vous et nous, dans le Chariot Qui Monte, est une affaire de la plus haute importance. Une grave menace plane sur Laelith..."

Histoire vécue

Pour arriver incognito dans la Chaussée du Lac, il est possible de se cacher sous le couvercle truqué de complaisants tonneaux logés à fond de cale.

Évitez néanmoins ceux de viande boucanée ou de poisson avarié : vous pourriez incommoder vos futures relations.

déterminer les cours du poisson.

11) La rue des Abattoirs (L10). Le secteur situé juste derrière le port de pêche a très mauvaise réputation. Cette rue est d'ailleurs l'une des plus mal fréquentées de Laelith. La guilde d'assassins dite du Poignard Sanglant aurait ici son quartier général. Mais, malgré des rafles répétées, les autorités n'ont jamais pu en avoir la certitude...

12) Le port du Roi-Dieu (K11). Dans ce bassin fortifié stationnent les embarcations appartenant au Roi-Dieu, et notamment la célèbre trirème aux lianes garnis d'or, le Tanith-Lenath.

13) Le temple du Poisson d'Argent (J10). Les jardins et les bâtiments du temple regorgent de fontaines et de bassins où, dit-on, sont élevées toutes les espèces animales et végétales aquatiques que le monde ait jamais connues.

14) Les jardins du Canal-Rideau (K11). Accolés au port du Roi-Dieu, ils ont été créés il y a quelques décennies par Laelithia Ribière, spécialiste en écoulements des fluides et corridors fluviaux. Ses cascades décoratives, alimentées par aqueduc, fournissent en eau douce presque toute la Chaussée.

LE TEMPLE DU POISSON D'ARGENT

Théosophie du Poisson d'Argent

"... L'eau est en toute chose ; en toi, en moi, dans les animaux, dans les plantes, dans l'air et le reste. La terre ne peut pas produire de végétaux sans elle. Le feu ne résiste pas à son baiser. Même les pierres se fendent sous son impact. L'eau EST la vie. Maintenant ne viens pas me dire que ton culte d'arriérés ne doit pas adhérer au temple ! Quand j'entends ça, l'eau de mes oreilles se met à bouillir ! Et puis, dis-moi, avec quoi te laves-tu tous les jours, hein ?"

Extrait du boniment employé par un recruteur du Poisson d'Argent.

Rituel d'entrée au temple

Passer pieds nus dans le pédiluve qui barre l'entrée du temple. L'eau purifiée de ce bassin est d'une nature spéciale qui accroche peu la peau. D'où la phrase rituelle de bienvenue prononcée à chaque passage par un planton, presque aphone à force de travail : "Même mouillés, ils sont secs."

Instantané

Guerre sainte : Un assesseur du Poisson d'Argent contacte les aventuriers afin qu'ils mettent à jour un complot destiné à saper l'autorité du Roi-Dieu. Une secte particulièrement retorse a, en effet, infiltré les quatre Temples et s'apprête à déclencher un conflit ouvert entre eux.

Pour le MJ : dans chacun des Temples, une dizaine d'hommes prétendant appartenir à des cultes farfelus, sèment la zizanie autour d'eux. Adeptes de Kritz Bator, le dieu de l'ambiguïté, ils sont sur le point de lancer une grande opération de sabotage pour ruiner le prestige des Temples (ex : incendier le Crâne, endommager la charpente de l'Oiseau de Feu afin qu'elle s'écroule à la première intempérie, trafiquer les mécanismes complexes du Nuage, percer un tunnel sous le Poisson d'Argent afin que ses bassins se vident dans le Cloaque).

Le Poisson d'Argent (J10) est - avec le Nuage - l'un des plus beaux temples de Laelith. Cet édifice dispose de jardins somptueux et d'immenses dépendances où résident les prêtres et les pèlerins. Les jardins sont renommés pour la variété des espèces végétales qu'ils produisent ainsi que l'esthétique raffinée des massifs.

L'ensemble est ponctué de nombreux bassins abritant toutes sortes de représentants de la faune aquatique. Le Poisson d'Argent est en effet traditionnellement associé à la Vie sous tous ses aspects. Parmi les curiosités, signalons un petit zoo, réputé pour la rareté des espèces qu'il contient, auquel on accède par une poterne s'ouvrant sur la rue Sous le Temple. Au nouveau venu, le Poisson d'Argent semble n'être fait que d'argent, de cristal... et d'eau.

Le bâtiment tout entier est en effet recouvert d'une couche de métal brillant dont l'éclat est aveuglant lorsque le soleil atteint son zénith. Bien évidemment, l'élément liquide est omniprésent dans le temple. Plusieurs bassins communiquent grâce à une série de passages et une tuyauterie sophistiquée conçue par le célèbre architecte gnome Gaenlor. L'eau est amenée depuis l'Inlam par un système complexe de pompes hydrauliques. Officiellement, les Utruz ne sont pas admis dans l'enceinte du Poisson d'Argent. On en rencontre cependant quelquefois au détour d'un bassin et les prêtres semblent les traiter avec bienveillance...



La grande statue du Puits du Croyant au temple du Poisson d'Argent.

vie provienne de l'eau ! Alimentée par une cascade, cette vasque, large et relativement peu profonde, symbolise cette idée prétentieuse. D'énormes nénuphars recouvrent en partie la surface du bassin.

C) Le Bassin Élémentaire : plus profond que le précédent, ce bassin aux eaux sombres a pour but de rappeler que toute science exige des recherches approfondies. Il est d'usage que les scientifiques de la Terrasse du Nuage viennent immerger ici les résultats de leurs derniers travaux, enfermés dans de petites jarres d'argent. On voit donc souvent de jeunes étudiants plonger à cet endroit, dans l'espoir de gagner quelque connaissance à bon compte. Les noyades ne sont pas rares.

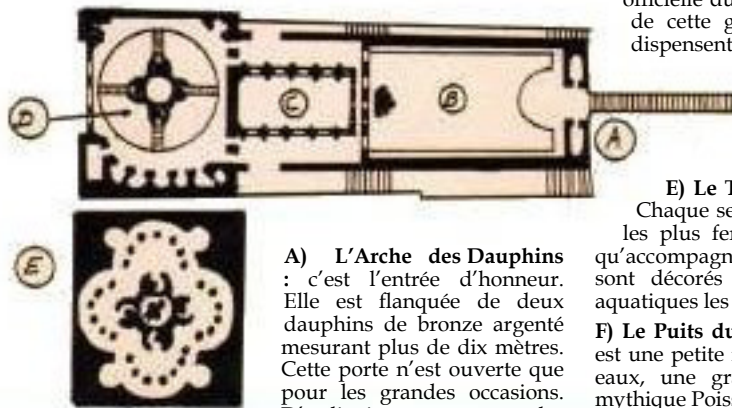
D) le Bassin Initial : de forme circulaire et recouvert par un extraordinaire dôme de quartz, ce bassin entoure le Puits du Croyant.

D'innombrables petites fontaines ont été installées, afin que les fidèles n'oublient pas que "l'eau est tout et dans tout" (devise officielle du Poisson d'Argent). C'est sous les arcades de cette grande salle que les prêtres du Temple dispensent leurs enseignements et que se tiennent les offices courants. Note: un bon pèlerin est censé se baigner successivement dans les trois bassins du temple, avant de pouvoir s'adresser aux autorités qui le régissent.

E) Le Temple Humide : c'est le saint des saints. Chaque semaine, le grand prêtre y réunit les fidèles les plus fervents et célèbre de grandes cérémonies qu'accompagnent de nombreuses ablutions. Les murs sont décorés de fresques représentant les créatures aquatiques les plus diverses.

F) Le Puits du Croyant : imaginé par Gaenlor, ce puits est une petite merveille technique. En période de basses eaux, une grande statue de platine représentant le mythique Poisson d'Argent repose - invisible de tous - au fond de ce puits.

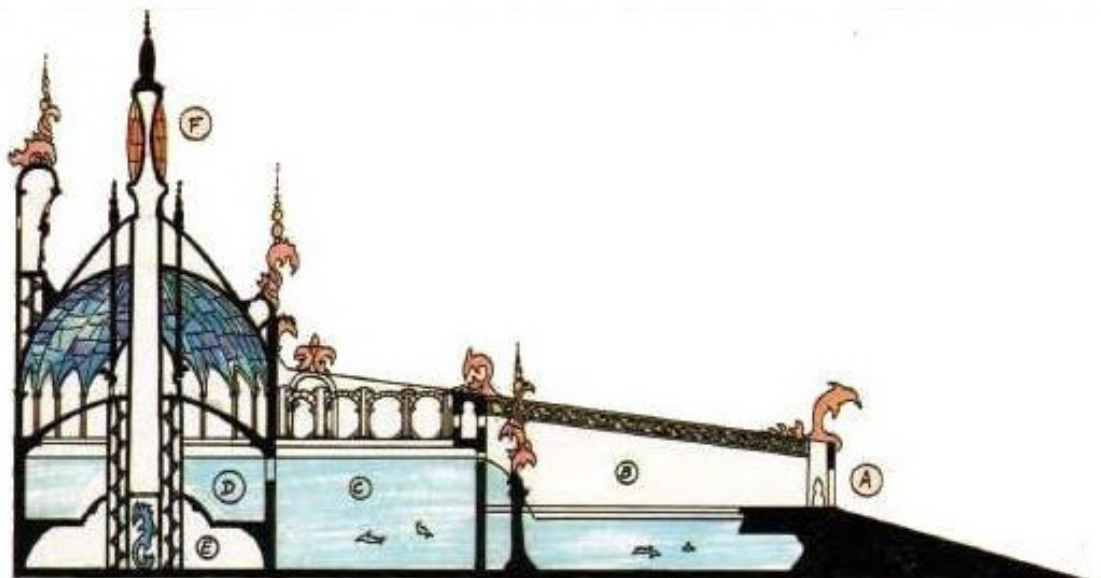
Mais, quand se produisent de fortes pluies, une machinerie hydraulique fait surgir l'idole du puits, et elle miroite au travers des vitraux transparents du dôme de quartz.



A) L'Arche des Dauphins : c'est l'entrée d'honneur. Elle est flanquée de deux dauphins de bronze argenté mesurant plus de dix mètres. Cette porte n'est ouverte que pour les grandes occasions. D'ordinaire, pour entrer, les pèlerins empruntent les deux escaliers situés de chaque côté de

l'Arche.

B) Le Bassin Primordial : une théorie farfelue soutenue par les prêtres du Temple voudrait que toute



LE TEMPLE DU CRÂNE

Le Crâne (M5) est, à plus d'un titre, un lieu "à part" au sein de Laelith. Le fait qu'il semble en ruine (une apparence qu'il aurait toujours eu, d'ailleurs), l'aspect de ses gardes (tête tondue maquillée en crâne, ornements vestimentaires à base d'ossements), les rumeurs - souvent contradictoires - qui courent sur son compte, la personnalité "ténébreuse" de son grand prêtre, l'existence d'un mythique Temple de la Taupe fréquenté par les habitants du Cloaque, etc. contribuent à donner une bien mauvaise aura au Temple du Crâne.

Ce qu'il faut savoir, cependant, c'est que l'apparente désolation des bâtiments situés en surface n'est que la face visible d'un iceberg mystérieux. Le Crâne s'étend sur plusieurs niveaux souterrains et personne ne connaît l'étendue exacte de la Taupe, si ce n'est Valdenath lui-même ! Les blocs titanesques qui composent la partie extérieure ont été sculptés par des générations de pèlerins et c'est pourquoi les nouveaux visiteurs ressentent parfois une certaine appréhension à s'aventurer dans ce lieu saint, car les bas-reliefs représentant des milliers de divinités semblent toujours fixer les "intrus". Il ne faut pourtant pas tirer de conclusions hâtives en contemplant les décorations "morbides" des murs moussus : les ossements sont seulement les aspects minéraux et donc terriens des créatures vivantes.

Le temple dispose d'un grand parc attenant où sont cultivés pêle-mêle fougères, chênes, pins, navets, carottes, truffes, etc. Les prêtres du Crâne entretiennent jalousement ces cultures anarchiques (les adeptes du Poisson d'Argent les accusent d'ailleurs d'empiéter sur leurs plates-bandes), dont ils utilisent parfois le produit pour nourrir leurs ouailles... ou leur confectionner des cercueils.

Note : pourquoi parlerions-nous du Temple de la Taupe ?

Nous-mêmes ne savons pas grand-chose à son sujet, si ce n'est qu'il est ténébreux, secret et mystérieux. Et puis, à quoi bon révéler prosaïquement ce que tous les laelithiens (à quelques exceptions près, voir le témoignage d'Anvlin

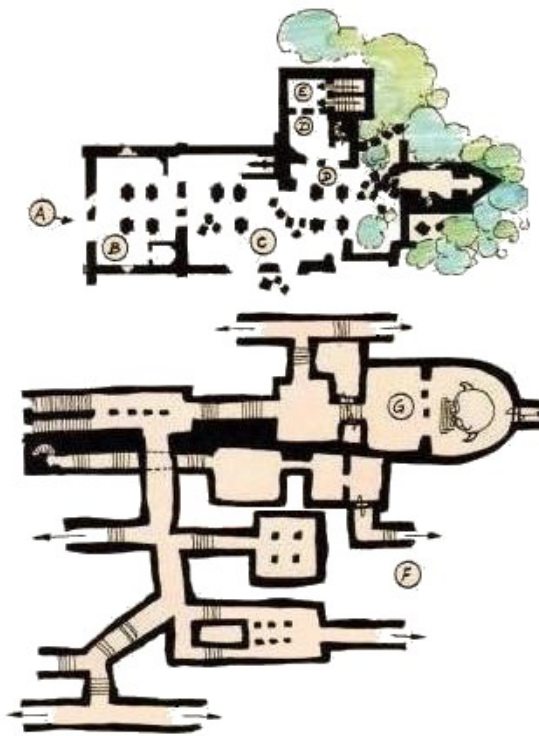
d'Estenar dans l'article du Cloaque) ignorent ? Maîtres de jeu, quelles que soient les idées que vous vous faites de ce lieu étrange, vous avez raison ! Tout comme pour le Cloaque, la Taupe vous appartient. A vous d'en faire ce que vous voulez.

A) La Grande Porte : principale entrée du Crâne, cette Grande Porte n'a de porte que le nom car elle est dépourvue de battants, comme la plupart des autres portes du temple.

B) Le patio : la mauvaise réputation du Crâne a incité bon nombre de prêtres appartenant à des cultes modérés et peu désireux d'être assimilés à certaines sectes aux mœurs bizarres, à installer leurs autels portatifs à l'entrée du temple, dans cette grande salle (100m x 100m, quand même !). Les seules particularités du patio sont quatre formidables colonnes gravées de runes ésotériques.

C) La salle des Espoirs Perdus : cette pièce immense à l'architecture chaotique résonne en permanence des lamentations hurlées par des fidèles repentants appelant sur eux la bénédiction de leur divinité, ou tout simplement déçus de s'être vus refuser l'accès au Vrai Crâne. C'est également là que les prêtres des cultes affiliés au Crâne se livrent à d'interminables discussions philosophiques, entrecoupées d'offices religieux informels.

D) Les Arcades du Jugement : ces arcades aux montants sculptés



en forme de crânes et d'ossements mènent à la Salle des Fouilles et donc au Vrai Crâne. Elles sont en permanence gardées par des soldats à l'allure peu commode.

Note : la décoration des nombreuses arches permettant d'accéder à la salle des Espoirs Perdus (elles ne sont pas toutes représentées sur le plan) est similaire à celle des Arcades du Jugement.

E) La salle des Fouilles : comme son nom l'indique, c'est dans cette salle que les contemplateurs du Vrai Crâne sont soigneusement fouillés par les gardes avant d'être autorisés à emprunter les escaliers qui conduisent au saint des saints.

Certains cultes semblent en effet vouer une véritable haine au Crâne et, après plusieurs attentats religieux commis par des fanatiques, il a été décidé que les visiteurs seraient fouillés.

F) Le Vrai Crâne : pourquoi un temple dédié à la terre serait-il construit en surface ? Aussi les architectes du Temple du Crâne conçurent-ils la plus grande partie du temple sous le niveau du sol. Le Vrai Crâne est un dédale inextricable s'étendant sur plusieurs étages et dont il est impossible de reproduire ici le plan détaillé.

Sachez seulement qu'il s'agit, plus que probablement, d'une partie "détournée" du Cloaque, dont les couloirs ont été sculptés de motifs symboliques et - paraît-il - impressionnants... Les pièces sont séparées par de lourdes tentures et l'air y est lourd et étouffant, saturé par l'encens qui brûle en permanence. Certaines chapelles sont dans des chambres spéciales, protégées par des passages secrets.

G) La salle du Crâne : cette salle résonne en permanence du roulement d'un énorme tambour, martelé par des prêtres qui se relaient à intervalles réguliers. C'est ici que se trouve le fameux crâne cornu découvert lors du creusement des fondations du temple et qui devait ensuite lui donner son nom (le nom originellement choisi pour le Temple était : "Temple de l'Ineffable Bonté de la Terre Bienfaitrice").

Des pénitents viennent chaque jour se recueillir devant cette divine relique d'origine inconnue et lui offrent en sacrifice : pain, fruits, argent ou pour certains adeptes de cultes barbares : oreilles, nez, mains, etc.

Portrait

Valdenath est un grand prêtre à part. Ses contacts avec des créatures peu recommandables et sa double responsabilité (le Crâne et la Taupe) l'ont rendu légèrement schizophrène. Ainsi, il lui arrive d'avoir des crises de mégalomanie, au cours desquelles il veut devenir maître de Laelith. Heureusement ses crises sont de courte durée. Des hommes spécialement mandatés par le Roi-Dieu sont chargés de surveiller de près Valdenath lors de ses attaques, tâche délicate, le grand prêtre du Crâne étant lui-même responsable de la police secrète ! Quant à se faire soigner (les gens du Crâne sont les meilleurs spécialistes des maladies mentales), Valdenath le refuse : il a peur d'être manipulé. Schizophrénie et paranoïa !

Théosophie du Crâne

"... Personne ne peut - ni ne doit ! - contester que la terre est notre mère unique. Nous avons été façonnés à partir de la glaise de l'aube primale. La terre est la source de toute richesse Elle dissimule en son sein des trésors fabuleux en pierres précieuses et en métaux rares. Elle nourrit de son sein les végétaux. Elle dispense l'eau des sources. Elle nous sermonne et nous apprend la sagesse en secouant sa majestueuse carcasse, chaque fois que nous quittons le droit chemin de la juste pensée. Et puis, au bout du chemin, c'est elle qui accueille nos chairs pourrissantes et nos os friables, quand le soupier de la vie a quitté nos lèvres exsangues..."

Extrait du sermon d'Organ'k, grand prêtre du Crâne pendant l'ère des Mille Soleils.

Rituel d'entrée au temple

S'enduire les tempes et le front d'une poussière d'os provenant d'un récipient en forme de crâne creusé dans le pilier à l'entrée.

Instantané

L'illuminé : Les aventuriers sont contactés par une mère éplorée qui les supplie de retrouver Garophal, son fils, disparu depuis sept jours.

Pour le MJ : les aventuriers apprendront que Garophal est un véritable illuminé, disciple de sa propre religion : le culte du Long Nez (son appendice nasal n'était effectivement pas court...). Visiter tous les Temples et interroger des prêtres permet d'apprendre que Garophal a commis un sacrilège et est enfermé dans les geôles du Crâne.



La peu engageante façade du temple du Crâne



LE COMPTOIR DE L'AVENTURE

Instantanés

Un homme à la terre ! : Kartaj, marin sur le Tanith-Lenath, veille au grain du haut de sa vigie. Râblé, le coeur bien accroché et l'œil perçant, il supporte sur sa petite plateforme les rigueurs du saghiann. Malheureusement, à terre, il oublie tout. Les aventuriers sont engagés pour le retrouver par un quartier-maître affolé de son absence.

Pour le MJ : il cuve dans la cave du Comptoir, après avoir démoli trois clients. Et le patron veut le garder pour la plonge.

Le chapelier fou : Casimir le chapelier est persuadé d'être envoûté par un ennemi. Sa petite annonce du Comptoir de l'aventure propose beaucoup d'or à qui le trouvera et fera cesser ses hallucinations.

Pour le MJ : Pour avoir beaucoup manié le mercure nécessaire à la fabrication de ses chapeaux, Casimir perd petit à petit la tête (c'est un comble !). Encore six mois et il sera sûrement l'hôte de l'ossuaire du lazaret...

Apprenti soigneur : "Amateur de la boîte "Herboriste en herbe", mon jeune fils Ignace voudrait essayer ses philtres et ses onguents sur des patients volontaires et en mauvaise santé. La consultation ne sera pas payante et la prise du médicament vous rapportera 10 PO. Pour toute demande, s'adresser à Enrik Azraï, rue des embaumeurs." Vos personnages sont volontaires.

Pour le MJ : une partie de rigolade, pleine de jolies expériences !

"J'ai vraiment trop abusé du raki... Non, merci... C'est pas raisonnable..." Je baragouine, mais les sons informes qui sortent de ma bouche ne réussissent pas à convaincre Mër-Kantil, qui n'est pourtant guère plus en forme que moi.

"Allez, patron, un p'tit dernier !" hurle-t-elle au tavernier. A la réflexion, ce n'est pas tant l'heure tardive ou le regard vide de ma compagne qui auraient dû m'inquiéter mais la petite voix qui me susurrerait à l'oreille : "Oëmerin, mon vieux, celui-là est vraiment de trop !"

Nous nous étions retrouvés, après quelques heures d'errance dans les rues suintantes de la Chaussée du Lac, face à la porte aveugle de cette taverne, bien décidés à sécher la bruine pénétrante qui nous avait détrempés. L'établissement portait, au-dessus de la porte, une pancarte crasseuse où était écrit Comptoir de l'aventure.

"Tavernier, deux verres bien pleins ! Et du raide !" lança Mër-Kantil du haut du perron, sitôt la porte passée. Une étrange atmosphère se dégageait de ce lieu enfumé. Par groupe de quatre, de drôles de citoyens discutaient, malgré l'heure tardive, autour de tables carrées ; nous jetant un regard vaguement condescendant. Derrière le bar, un gnome à la peau mate nettoyait consciencieusement un verre. Sur les murs, fixés par de petits clous, pendaient des dizaines de parchemins. Il nous fallut une dizaine de verres pour réussir à tous les lire, débusquant les mieux cachés derrière les tentures mitées :

– "Vendrait belle monture azilianaïse de 1,5 t, répondant au nom de Schtrack. Contacter Bolomgonom, dresseur d'araignées à Milbüch."

– "Le Baron de Kaoca recherche jeunes gens intrépides pour travail généalogique. Aucune aptitude exigée, courage et astuce prévaudront. Bon salaire."

– "Perdu Dragon vert dans les gorges d'Iratmiss. Récompense à qui le ramènera. Shutrann le Magistère."

– "Nain, bien proportionné de partout, cherche belle barbe pour fonder foyer. Pour contact, appelez très fort en haut du Défilé béni le dernier jour du mois à la tombée

de la nuit. Vorn - Petites Oreilles -Thalalhor."

– "Suite à mésentente, soldat en garnison à Muïck revendrait chèvre revêche mais comestible. Demander Argreshnak, baraquement Os Brisé, garnison Mâchoire, Muïck."

– "Perdu joli carré de soie jaune à mince liséré de dentelle mauve, le 5 de Moisson Dorée sur la Terrasse du Châtiment. Offre 120 PO à qui me le rapportera intact. Tinuviel Tolminelasol. Fille. Terrasse du Nuage."

– "Promeneur de réalité cherche à mettre un sonneil à rêver. Si aide possible, contactez Entluï Bocaz à la frange de la Terrasse du Châtiment."

– "La Pyrotechnie du Puy des Ames fêtera le 2 de Richesoleil le mariage de son Premier Pyrrhomme Jeannounette avec Mi-So-φ. Toute bonne volonté est la bienvenue. Les plus beaux spectacles pyrolistes seront rémunérés. P. des A."

Quand le soleil se leva, la taverne était vide mais Mër-Kantil et moi étions à quatre pattes, sur le sol de terre battue, tentant de comprendre les mots de notre dernière petite annonce, celle qui nous avait fui jusqu'au bas d'un mur, derrière le comptoir : "L'armée de Gih Nak Tarb vous apportera argent, or, femmes et gloire. Bureau de recrutement à la porte de l'Immense Solitude Septentrionale."

Et effectivement, le dernier verre était de trop ! C'est du moins ce que je pense aujourd'hui alors que Gih Nak Tarb et ses troupes se sont fait étriller par une cohorte de gobelins dans le désert des Marches du Couchant et que je vais probablement finir en pot-au-feu, avec les douze éclopés rescapés de la bataille.

Donc, un conseil. Si vous entrez au Comptoir de l'aventure, ne lisez pas toutes les petites annonces : il y en a forcément une, malsaine, qui attend de sceller votre destin. Ou alors, si vous voulez tout lire et choisir en toute connaissance de cause... buvez du lait de chèvre.

Extrait de "La nourriture et les lieux où elle vous mange" par Oëmerin le Naja.

LA PISTE DORÉE

UN CARAVANSERAIL

Présentation des lieux

Vu de l'extérieur, l'endroit n'a pourtant rien de particulièrement engageant. Les passants ne voient qu'une simple enceinte carrée, sans autre ouverture qu'un grand portail toujours ouvert et toujours embouteillé.

La cour. Une esplanade au sol poussiéreux ou boueux selon les saisons, qui abrite un marché permanent de denrées exotiques en tous genres. Epices, herbes, soieries, esclaves... on peut tout y trouver, à condition d'acheter en gros (les caravaniers revendent leur cargaison aux marchands de Laelith, qui à leur tour revendent au détail... de 30 à 50% plus cher). S'y rencontrent aussi des négociants à la recherche de convoyeurs sérieux, des caravaniers "en disponibilité" pour cause de faillite, des mercenaires demandeurs d'emploi... Au centre de la place se dresse une grande fontaine de marbre, où coule l'Eau de Vérité. La coutume veut qu'après avoir conclu un marché, chacune des parties en présence en boive une gorgée. Si l'une d'elles a menti ou si elle n'a pas l'intention de remplir ses obligations, l'eau l'empoisonnera... c'est du moins ce que l'on prétend.

Les bâtiments latéraux. Le rez-de-chaussée des deux ailes abrite les écuries. On y trouve toutes sortes de bêtes de somme, y compris des créatures parfaitement improbables venues d'on ne sait où. A l'étage, les entrepôts. Ils sont ouverts à tous, et il y règne une cohue indescriptible, à base de scribes affairés, de portefaix geignards et de contremaitres râleurs. Dans le fond de l'aile gauche, une petite pièce soigneusement camouflée sert de "chambre

forte" pour les marchandises de valeur.

Le bâtiment principal. Le rez-de-chaussée abrite l'administration du caravansérail. Le bureau le plus fréquenté est celui où les caravaniers viennent s'inscrire et obtenir un emplacement, mais on trouve aussi des changeurs, des écrivains publics spécialisés dans la rédaction de contrats... A l'étage, les logements. Essentiellement des dortoirs (l'hébergement est gratuit la première nuit, payant ensuite), mais aussi quelques chambres confortables.

Quelques figures locales

Drappish. Ce petit homme au teint sombre parle le laelithien sans accent, mais tout le monde s'accorde à dire "qu'il n'est pas d'ici". Il est riche et inquiet. Il y a quelques mois, ses employés ont reçu l'ordre de le prévenir s'ils apercevaient d'autres personnes lui ressemblant "rôdant aux alentours".

Tersir, le chef des scribes. Petit et effacé, avec de fréquents accès de mauvaise humeur, il est remarquablement compétent et efficace.

Gressid. Officiellement directeur des entrepôts, il est surtout chargé de faire respecter l'ordre dans les bâtiments. Il emploie à cet effet une douzaine de "palefreniers" armés de gourdins. Grand, rougeaud, amateur de jolies femmes et de bonne chaire, il est très sympathique. Tersir et lui s'entendent comme chien et chat.

Instantanés

— Les PJ sont engagés par la guilde des Aubergistes pour discréditer "ce dangereux concurrent". Comment vont-ils s'y prendre ?

— Des rumeurs persistantes suggèrent que Drappish aurait des contacts avec le Cloaque. On parle de souterrain secret et d'achats incompréhensibles de jeunes esclaves vierges à certaines périodes de l'année.

— Drappish disparaît. Quelques jours avant, il avait reçu un message qui l'avait visiblement terrorisé. Il est rédigé dans un alphabet inconnu.

Drappish réapparaît peu après, complètement fou. Vengeance de compatriotes ou des créatures du Cloaque ? Accomplie comment ? Et pourquoi ?

— Drappish a décidé de renvoyer tous ses comptables pour les remplacer par... une seule et même personne, un dénommé Lutsh, un idiot congénital incurable, accessoirement, calculateur prodige. Il est incapable de s'habiller tout seul mais effectue des multiplications et des divisions à huit chiffres en quelques secondes. Il est flanqué d'un impresario cupide qui ne le quitte pas d'une semelle. Tersir engage les PJ pour les faire disparaître tous les deux, de la façon la plus discrète possible.

Bèvre de taverne

Je suis allé dans le désert des Marches du Couchant. Eh ben, j'en suis pas revenu...

LA TROMPE THUBARDE

Après deux heures sur des sentiers à peine marqués, pensant être perdu, il s'assit au pied d'un arganier. Assoupi entre deux brocolis géants, il fut très vite réveillé par le miaulement d'une vingtaine de Somalis. Étonné, il prit sa mandoline et entonna un chant de O'Maley. Doucement, les chats, les uns après les autres, vinrent se coucher auprès de lui. Attendri, il décida que l'occasion était bonne pour un repos de quelques jours...

L'été passa ainsi... un peu plus loin sur le chemin... près d'une source d'eau fraîche... tout contre une falaise aux reflets métalliques.

Violino parvint peu à peu à converser avec les chats. Ceux-ci aimaient, le soir au clair de lune, accompagner le son de la mandoline. Le barde encouragea, en vint même à retravailler ses partitions : il était décidé à composer une symphonie féline... Chaque soir, ils répétaient.

Violino, tout à cette incroyable aventure, ne s'aperçut pas que peu à peu le paysage changeait. Les falaises à chaque chant, de rouge et d'or étincelaient à la lumière de la lune. C'est au soir de l'équinoxe qu'enfin la symphonie s'acheva. Depuis quelques temps, notre homme pensait à quitter le plateau pour rejoindre Laelith avant l'hiver. Réunissant tous ses chats, il attendit la nuit tombée pour présenter à la lune son récital d'adieu.

Crescendo, les chats miaulaient les uns après les autres, les chatons ronronnaient... le concert était un franc succès quand soudain, au deuxième mouvement, les chats se turent brutalement. Violino, surpris tout d'abord, n'en crut bientôt plus ses yeux quand se retournant, il ne vit rien. Je veux dire : les falaises avaient disparues. L'étrange phénomène s'estompa quelques secondes plus tard. Trop impressionné ou trop intrigué, ayant la désagréable sensation qu'on l'observait, il décida de reprendre le mouvement et d'observer, lui aussi.

Après quelques minutes d'un chant languissant, une impression de malaise se fit sentir et soudain, le phénomène se reproduisit. C'est ainsi qu'inquiet, il tenta par trois fois l'expérience : chaque fois les falaises s'évanouissaient et, était-ce ces sens qui le trahissaient ? La lune riait...

On ne sait ce qu'est devenu le barde Violino... Seul un chat parvint à Laelith : attachée à son cou une étrange partition de musique. Personne ne sut la déchiffrer.

C'est après de nombreuses recherches dans le plateau Nu, que deux apprentis bardes - de l'école laelithienne - découvrirent une partition identique dans un village orque...

Certaines rumeurs courent sur une éventuelle possibilité de capture de Violino par des Orques lunois. Ils auraient avec lui et les Somalis, percé les secrets de l'invisibilité et de l'éthéralité...

C'est à cette époque dit-on, que dans les villages des plateaux des falaises de Fer, commença l'artisanat du bouclier lunois...

Extraits des "Chants de Violino" recueillis par Lahen auprès de Flagellion, nain du Cloaque, à qui il offrit un bouclier.

LA MAISON DES MILLE FLEURS

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

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

C'est qu'elles proposent à leurs clients bien plus qu'une banale nuit d'amour, elles leur offrent une véritable communion des âmes, car, à leur façon, elles incarnent une forme d'idéal féminin. Etonnamment belles et infiniment séduisantes, elles savent susciter la passion immédiate et leurs clients (moyennant 7600 pièces d'or) tombent quasi instantanément amoureux d'elles. Elles leur dispensent alors une tendresse réconfortante qui peut conduire à une union physique, mais ce n'est nullement obligatoire. En effet elles s'attachent avant tout par des paroles tout empruntes de gentillesse et des caresses apaisantes, à offrir le repos de l'esprit à leurs "amoureux d'une nuit".

Au petit matin, elles manoeuvrent habilement pour que ces derniers se détachent insensiblement d'elles jusqu'à ce qu'ils souhaitent les quitter d'eux-mêmes. Il est de notoriété publique que les clients des Sublimes Compagnes reviennent rarement une deuxième fois. Manifestement l'expérience qu'ils ont connue les transforme radicalement leur donnant une confiance en eux inespérée. Mais, il est dit aussi qu'ils ressentent à tout jamais les affres d'un amour impossible. C'est là l'aspect le plus déroutant du talent des Compagnes, elles arrivent à la fois à provoquer une passion dévorante à ceux qui font appel à leurs services, tout en parvenant à les convaincre qu'il n'y a rien à attendre d'une liaison suivie..."

Anvlin d'Estenar, "Survivre à Laelith", tome deux de "Je suis Innocent"

Instantanés

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

Pour le MJ : il ne s'agit pas d'un coup des créatures du Cloaque qui empruntent le chemin de la salle de la Liberté, le coupable est un petit homme insignifiant qui vient régulièrement jouer à la maison des Mille Fleurs.



Hors le plaisir, tout n'est que futilités. Heriaz d'Esharzy

Installée sur le quai des Contrebandiers la maison des Mille Fleurs est l'une des plus anciennes institutions de Laelith. A la fois auberge de luxe, grand restaurant, salle de spectacle, tripot huppé et... "maison de joie" très particulière, cette grande construction à la façade couverte de bas-reliefs célébrant tous les plaisirs de l'existence draine une clientèle hétéroclite, qui va du noble citadin en goguette au coupe-jarret à l'affût d'une proie éventuelle.

Objet de querelles théologiques variées entre les diverses autorités religieuses et administratives, cet établissement a sûrement contribué par le passé au succès des pèlerinages qui amènent chaque année des milliers de dévots dans la Ville Sainte. Aujourd'hui, la maison des Mille Fleurs est tellement prospère, qu'elle constitue un élément non négligeable de la vie économique et commerciale de la ville.

Histoire

Les débuts furent modestes. Ils remontent à près de trois siècles, époque à laquelle un petit cuisinier, Heriaz d'Esharzy, originaire d'une lointaine contrée du sud, vint s'installer à Laelith pour y faire commerce de ses talents. Il commença en vendant à la sauvette des petits gâteaux parfumés dans les rues de la Chaussée du Lac. Doué de talents culinaires exceptionnels, il connut rapidement un succès immense auprès des citadins, qui se pressèrent en nombre pour acheter ses pâtisseries. A tel point qu'il dut bien vite engager quelques aides et ouvrir une boutique place de la Cloche. Le triomphe d'Heriaz atteint alors un point culminant lorsqu'il fut invité à préparer un repas de fête pour Cemaldir VII, le Roi-Dieu de l'époque. Enthousiasmé par ses mets, ce dernier lui alloua une rente et lui conféra sur le champ le titre de Baron du quai des Contrebandiers. La fortune du petit cuisinier était faite ! Il décida alors d'ouvrir un grand restaurant et fit construire ce qui devait devenir la maison des Mille Fleurs.

Après la mort d'Heriaz, plusieurs générations d'Esharzy se succédèrent aux fourneaux de l'établissement, jusqu'au jour où Paldris, l'arrière petit-fils du grand cuisinier eut une idée de génie : pourquoi se contenter de satisfaire seulement les appétits gustatifs de la clientèle ? Il commença donc par faire agrandir la maison pour aménager un certain nombre de chambres à l'étage. Puis il installa quelques tables de jeu et une scène avant d'organiser des spectacles originaux qui emportèrent tous les suffrages des critiques laelithiens. Ce n'est qu'ensuite, peut-être inspiré par sa concubine du moment, une courtisane nommée Noésis, qu'il créa les Sublimes Compagnes : non sans rencontrer de sévères réticences auprès des guildes de proxénètes de la ville qui y voyaient à tort une concurrence déloyale. De nos jours, la maison des Mille Fleurs est dirigée par la très séduisante Yphria d'Esharzy, dernière descendante de la lignée d'Heriaz. Cette situation pose d'ailleurs un problème : qui héritera de la Belle Maison à la mort de sa propriétaire actuelle ? Cela pourrait être le mari d'Yphria... et c'est pourquoi une nuée de prétendants, plus ou moins intéressés, papillonne

en permanence autour d'elle. Heureusement, elle sait se défendre. On raconte également que le maître de la Haute Guilde lui-même s'arrange parfois pour décourager les prétendants les plus malhonnêtes... On suppose que les grandes courtisanes s'inquiètent et veillent elles aussi à leur manière à la sécurité d'Yphria. Après tout, si elle ne se mariait pas et n'avait pas d'enfant, la guilde des courtisanes, dont elle fait partie, saurait lui trouver une "fille spirituelle".

Visite des lieux

Rez-de-chaussée

1 - Salle commune. C'est là que se déroulent la plupart des activités proposées par la maison des Mille Fleurs. Quelques tables de jeu, essentiellement dévolues aux jeux de cartes et à la roulette permettent aux flambeurs de s'adonner à leur vice. Une scène surélevée accueille les artistes les plus divers : acrobates, danseurs musiciens virtuoses, conteurs réputés, comédiens émérites, etc. Enfin il est possible pour une somme relativement raisonnable, de consommer tous les alcools existants et les plats les plus savoureux du monde connu.

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

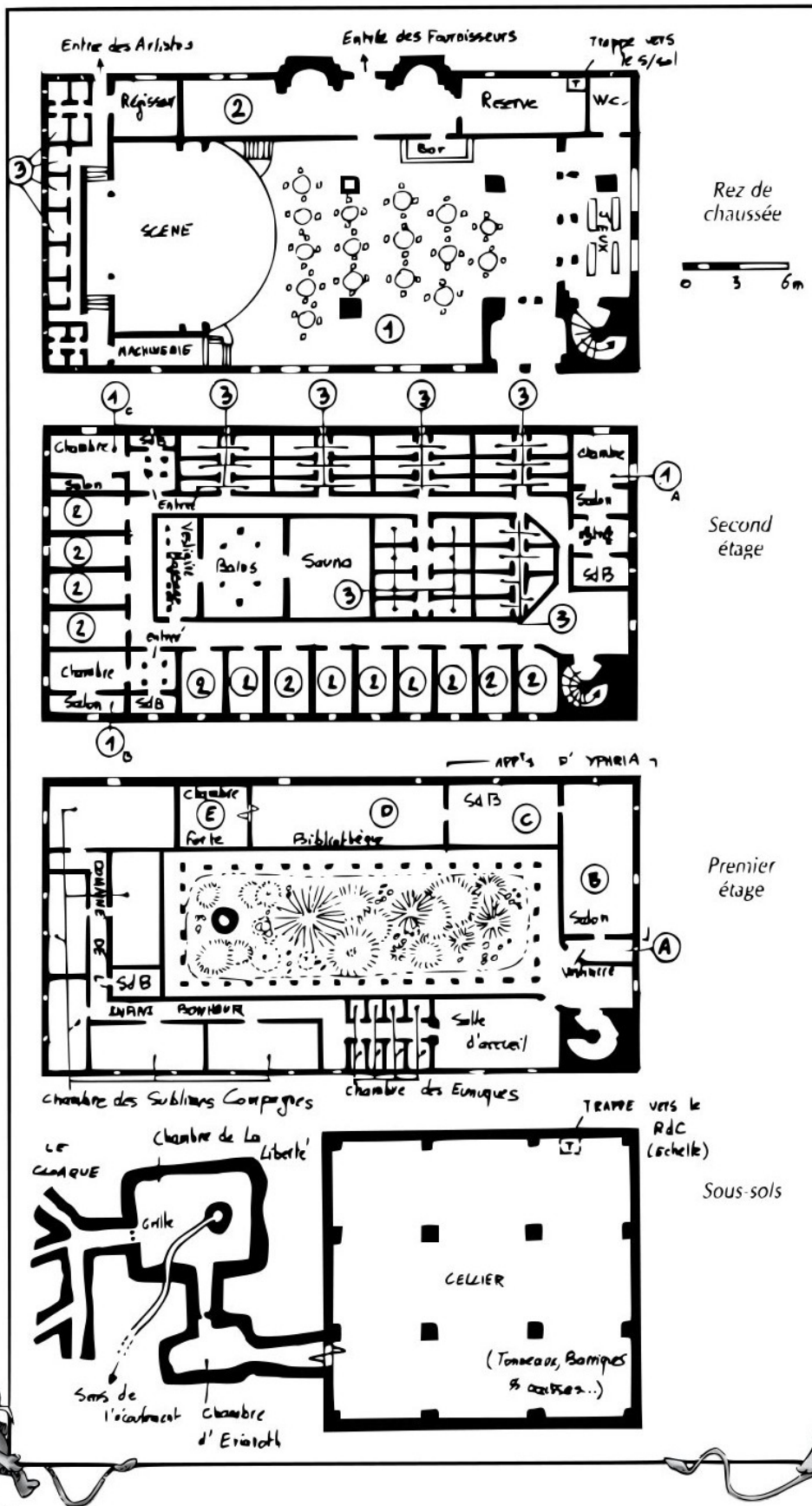
3 - Loges des artistes. Pauvrement meublées et exigües, elles ont accueilli les plus grands noms, comme Bolior le célèbre tragédien, Trazom le multi-instrumentiste virtuose ou Synia la danseuse des Rêves.

Premier étage

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

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

b) Salon. Une pièce somptueuse décorée de tapis épais,



Atteint de lycanthropie chronique, il se transforme en loup-garou à chaque pleine lune, vers minuit. L'enquête peut être l'occasion pour les aventuriers de découvrir certains aspects méconnus de l'établissement.

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

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

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

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

Histoire vécue

"Plusieurs fois, à l'entrée des Mille Fleurs, j'ai vu des individus, à la mine de conspirateurs, échanger avec le portier une mue de serpent d'une dizaine de centimètres qu'ils sortaient discrètement de la poche droite de leur pantalon. L'air de connivence qu'arboraient alors les deux personnages m'a toujours fait penser que ce lieu de plaisirs bien connu des pèlerins devait receler bien d'autres secrets. Mais je n'ai jamais pu en "voir davantage."

Extraits de "Mes voyages avec Youbinka des Archers" par Brame Apoutre le Curieux.

Les Sublimes Compagnes

Ferialine Féline : son prénom signifie jour de fête.

Rouge-gorge en Braise : la rouquine favorite de Nimos d'Astrasia. Sa camériste s'appelle Coquelicot.

Epi des nuages : une peinture de Rubens...

Liane Yliane : une métis venue d'une lointaine forêt tropicale.

Vive Argent : une adolescente envoûtante au regard mutin.

Quelques artistes

Kyono l'Erudit, parolier du spectacle intimiste "La Toile du Grand Poète".

Yoëlle Appolonia et Sorital le Conteur des Monts, ventriloques et télépathes.

Youbinka des Archers, barde hobbit venu d'Alarian. Son conte des "Chants de Violino" lui vaut chaque fois un franc succès.

Portrait

Gras double le Noiraud : négociant en charbon (13 échelle du Sabot, CdL, N6). Ses petits yeux cruels, en perpétuel mouvement sont noyés dans la graisse de son visage porcine. D'un naturel revêche, il est peu loquace et appelle la garde au moindre problème. Cette animosité permanente vient de l'amour fou et sans espoir qu'il porte à une jeune artiste du Théâtre, la belle Syrena, fille d'Hyppolito.

Il noie son chagrin dans tous les troquets de la ville et dilapide son fond de commerce à la maison des Mille Fleurs.

Guilde des Routards

A la taverne du Chat Bossu, (L7) ceux qui craignent l'humidité peuvent commander un Nekicoul. Effet radical garanti. L'endroit est une sorte de cabaret où se produisent en vedette les comiques elfes Cassenoisette et Briseburne. Leur spectacle, parfois douteux, est très couru des soldats en goguette.

Je vous le dis entre nous : ne descendez jamais à l'**auberge du Dragon rouge**. Le patron y est acoquiné avec un groupe de contrebandiers de la pire espèce. Trois de mes amis, je veux parler de Zadien, Perceval et Chloa, y ont connu de sérieux déboires.

Une outre au parfum étrange ayant fracassé la fenêtre de leur chambre, ils se réveillèrent au matin délestés de tout leur équipement. Et ce n'est que par hasard, qu'ils retrouvèrent, près du port, l'entrepôt de Michalus par où transitaient leurs affaires avant d'être revendues dans les provinces du lac.

Ah !... Au fait... N'allez pas non plus chez Michalus. Il est mort et sa boutique est fermée.

Le Retour du Pêcheur (Rue des Mâts). Les habitués surnomment le tenancier Espadon en raison de son exceptionnel appendice nasal. De grande taille, plutôt corpulent, ses bras sont couverts d'étranges tatouages. Pour peu que l'on se montre aimable avec lui, il est disposé à discuter. Si de surcroît on parvient à avaler son "arak maison" (jet de pourcentage sous 3x la Constitution pour ne pas le recracher), il vous accorde toute sa sympathie ("Appelle-moi Espadon, p'tit gars !"). Le plafond bas de sa taverne est étayé par d'épais piliers de granit. De vieux filets mal ravautés, des gravures et des ex-voto de marins très encrassés ornent les murs. L'air sent le poisson et les brumes du Saghiani, dont parlent les vieux loups de mer, se mélangent aux vapeurs de cuisine. Le mobilier porte des traces de bagarres et la hache d'abordage derrière le comptoir est bien affûtée. On est bien loin de la Grande Maison !

de teintures murales chamarrées et de meubles de grand luxe.

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

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

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

2 - Jardin intérieur. Réalisé sous l'égide de Sarmiel, le paysagiste réputé, il contient des fleurs magnifiques spécialement importées des quatre coins du monde. Le puits du jardin est en fait un passage conduisant au sous-sol (voir plus loin).

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

Deuxième étage

Il est occupé par trois types de chambres :

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

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

3 - Les chambres "économiques". Petites, mais très confortables, elles sont dignes des meilleures auberges. Prix de la nuit : 10 pièces d'or⁽¹⁾.

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

Sous-sols

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

Depuis les temps reculés où il fut décidé que les habitants du Cloaque n'auraient pas droit de venir à la surface de la ville, certaines créatures volantes souffraient de ne pas pouvoir se dégourdir les ailes de temps à autre. C'est là qu'intervient la salle de la Liberté. Cette petite pièce nue n'a rien de bien particulier, si ce n'est un conduit menant jusqu'au puits du jardin intérieur du premier étage, et

donc à l'air libre. Ainsi, les vampires et autres créatures pouvant revêtir une forme ailée, ont la possibilité (contre une forte somme) d'aller faire un tour dans le ciel de Laelith. Ils doivent cependant s'engager à rester discrets et à ne pas troubler les clients de la Belle Maison.

Les habitants

Yphria d'Esharzy. Cette grande femme brune aux yeux verts est renommée pour sa beauté. Elle administre avec rigueur la maison des Mille Fleurs et sait se faire apprécier comme une hôtesse de goût. Dernière descendante d'Heriaz, elle n'a jamais consenti à se marier, mais on lui prête de nombreuses aventures. Son expression froide et vaguement cruelle est compensée par une voix chaude et suave qui a le don de fasciner ses interlocuteurs. Yphria a aussi un autre signe particulier : les ongles longs de ses mains sont protégés par de petits étuis en or enduits de diverses substances très utiles (poison, aphrodisiaque, hallucinogène, soporifique...). La jeune femme dissimule aussi plusieurs dagues dans les pans de sa longue robe de soie noire, et l'on dit qu'elle excelle au combat à mains nues depuis qu'elle s'entraîne avec Meriag, chaque matin. Son apparence fragile dissimule en fait une personne aussi envoûtante... que dangereuse.

Meriag "Briseur d'os". Ce noir gigantesque vêtu de cuir et armé d'une masse de guerre fait plus de 2 m de haut et pèse 150 kilos de muscles. Ancien gladiateur des cités du sud, il a été engagé par Yphria pour superviser la sécurité et la protection de la Belle Maison. Il excelle au maniement de toutes les armes, mais préfère par-dessus tout briser un par un les membres de ses adversaires. Il a sous ses ordres une vingtaine de mercenaires aguerris, qui sont prêts à donner leur vie pour que soit préservée la tranquillité de l'établissement. Meriag habite une chambre simple du second. Il dort peu et accomplit un travail au-dessus de tout reproche.

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

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

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

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

(1) Les prix sont donnés pour AD&D, le maître de jeu aura à cœur de faire la conversion s'il pratique un autre système.

LE PORT DE PIDJIGUITI

De la nourriture aquatique

"Vous l'avez entendu comme moi, quelqu'un vient de me poser cette question : "Peut-on goûter à la nourriture utruz sans quitter les murs de la Ville sainte ?" Ma réponse sera franche : "Oui !" Encore faut-il pour cela bénéficier d'un intestin bien arrimé.

Un seul restaurant exotique, à ma connaissance, s'est spécialisé dans la dégustation de nourriture utruz pour oisifs.

Il se trouve au 56 de l'échelle qui Pue. Certes, le quartier est peu réjouissant, mais l'endroit vaut le détour. Le patron et cuisinier du "port de Pidjiguiti" se nomme Arnold Noirnègre dit "le Souffreteux".

Sa peau noire et son sourire éclatant sauront toujours vous convaincre de goûter les plats les plus inattendus.

Mais gare à l'agueusie ! Surtout si vous "dégustez" en guise d'apéritif un milkmoule.

Cette surprenante boisson laiteuse, où surnage traditionnellement une tête de poisson mort depuis dix jours, se boit dans une louche en os de seiche.

Vous avez, après ingestion, 35% de chances de perdre définitivement vos papilles gustatives. Quant aux plats que vous tenterez d'ingurgiter, ils sont aussi inattendus que quasiment immangeables.

Je citerai en vrac l'aile de mouette Hiark non plumée aux kelpies marinés, l'iedropus confit et sa sauce aigredouce, les pousses de papyrus à la ragougnasse, le gâteau sucré au solmerier, le bortsch assaisonné au borome.

Et pour ce qui est de dîner chez l'Utruz, je vous déconseille fortement cet espoir, pour en avoir subi moi-même les déconvenues. L'Utruz, on le sait, est secret : sa table l'est tout autant."

Exposé sur "Mes promenades culinaires dans la Cité sainte" par Oëmerin le Naja.



Un coin de rue dans la Chaussée du Lac, près du restaurant "Au port de Pidjiguiti".

LA MAIN QUI TRAVAILLE

PRÉSENTATION

Table de rencontres

1 - Un camelot accoste les personnages et les abreuve d'un baratin inénarrable (60 % de réussite !) d'où il ressort qu'il est l'unique dépositaire du Baume Universel qui soigne toutes les blessures et rénove les armures. Pour seulement 10 pièces d'or, les aventuriers pourront faire l'acquisition de ce "baume" dont les propriétés les plus remarquables sont d'être gras, malodorant et d'accélérer la corrosion des métaux. S'il est appliqué sur une blessure, il existe une probabilité (1 sur 1d6) pour qu'il l'aggrave et provoque 1d6 points de dommage supplémentaires...

2 - Un mendiant accoste les aventuriers et se présente comme étant Azir le Frauduleux, un ancien marchand qui a connu des revers de fortune. Il leur propose de s'associer à lui pour récupérer l'or que lui doit Azun l'Impénitent, son ancien associé. Celui-ci tient une échoppe de broderie d'art située dans l'échelle du Beurre.

3 - Un homme hagard se précipite dans les bras d'un des personnages (à déterminer au hasard). En tremblant, il lui remet un parchemin, avant de s'écrouler tué par le carreau planté dans son dos. C'est alors qu'apparaît au coin de la rue une patrouille qui se dirige au pas de course vers les aventuriers... Le fuyard est un voleur qui a dérobé le secret de fabrication de la céramique irisée (le parchemin !) dans les coffres de Trodal, le doyen de la Guilde des Joailliers.

4 - Cinq prêtres affiliés au temple de l'Oiseau de Feu prennent les aventuriers comme juges de leurs différends. Quoi que fassent les personnages, cette histoire a de grandes chances de se terminer en bagarre générale.

5 - Un petit homme au regard fuyant propose à l'un des personnages de lui vendre un magnifique bracelet en or pour une somme dérisoire. Si la vente se fait, lancez 1d10. Sur un résultat de 1 à 3, la rencontre suivante se produit quelques minutes plus tard : une patrouille de gardes fouille en détail les aventuriers. Ils sont à la recherche du voleur d'un bracelet en or qui était destiné à l'un des nobles de la ville.

6 - Un gamin du quartier, fils d'un employé de guilde, croit reconnaître dans un des personnages l'un des ravisseurs qui viennent d'enlever sa soeur Fleur d'Oranger.

7 - Un coursier pressé percute un personnage et laisse tomber le vase magnifique qu'il transportait. Craignant des représailles de son employeur (le grand Ugonin de la guilde des Cristalliers), il accuse les personnages d'avoir tout fait pour qu'il casse le vase. Si ceux-ci refusent de rembourser les dommages, il appellera la garde.

8 - Un riche artisan propose aux aventuriers de se rendre - pour une bonne somme - à la Terrasse du Châtiment et de lui rapporter

Si la Terrasse de la Prospérité - le quartier commerçant - est le "cœur" de Laelith, la Main qui Travaille est certainement son "poumon". En effet, c'est par ce quartier que transitent la plupart des hommes et des marchandises qui alimentent l'économie de la cité. Y sont également regroupés les artisans qui ont fait la réputation de la ville : ceux du cuir et du cuivre, ceux du lin et du coton, les souffleurs de verre et les marteleurs de fer... La journée, les rues grouillent de monde (coursiers, porteurs, marchands en vadrouille...) et si l'on prend la peine de jeter un coup d'oeil dans les arrière-cours des maisons aux frontons sculptés du quartier, il est possible de découvrir les ateliers où s'activent les plus grands noms de l'artisanat mondial.

Les créateurs de souvenirs saints y ont aussi leur place : ils rivalisent d'adresse pour contenter un public de pèlerins toujours plus friand d'images pieuses ou de morceaux de reliques ; les temples bien sûr participent à cette grande foire aux souvenirs, et même si certains intégristes crient au scandale des "marchands des temples", chaque croyant est fier de retourner chez lui avec un moellon sculpté venu du temple du Crâne ou une gourde ouvragée dont l'eau bénite provient du bassin du Poisson d'Argent. La Haute Guilde contrôle ce négoce et aucune "pièce authentique" ne sort des ateliers sans son assentiment. On notera que le responsable des souvenirs n'a pas un goût esthétique très sûr. La nuit, certaines rues sont barrées par des chaînes, afin d'éviter les ennuis que ne manqueraient pas de créer d'éventuels visiteurs indelicats. C'est notamment le cas pour les artères où sont regroupés les joailliers et les bijoutiers. Inutile de préciser que des patrouilles de gardes sillonnent en permanence la Main qui Travaille. Ces soldats d'élite, qui connaissent les lieux dans leurs moindres recoins, sont souvent aidés dans leur mission de surveillance par des milices constituées par les plus grands fabricants de la ville.



Suivez le guide

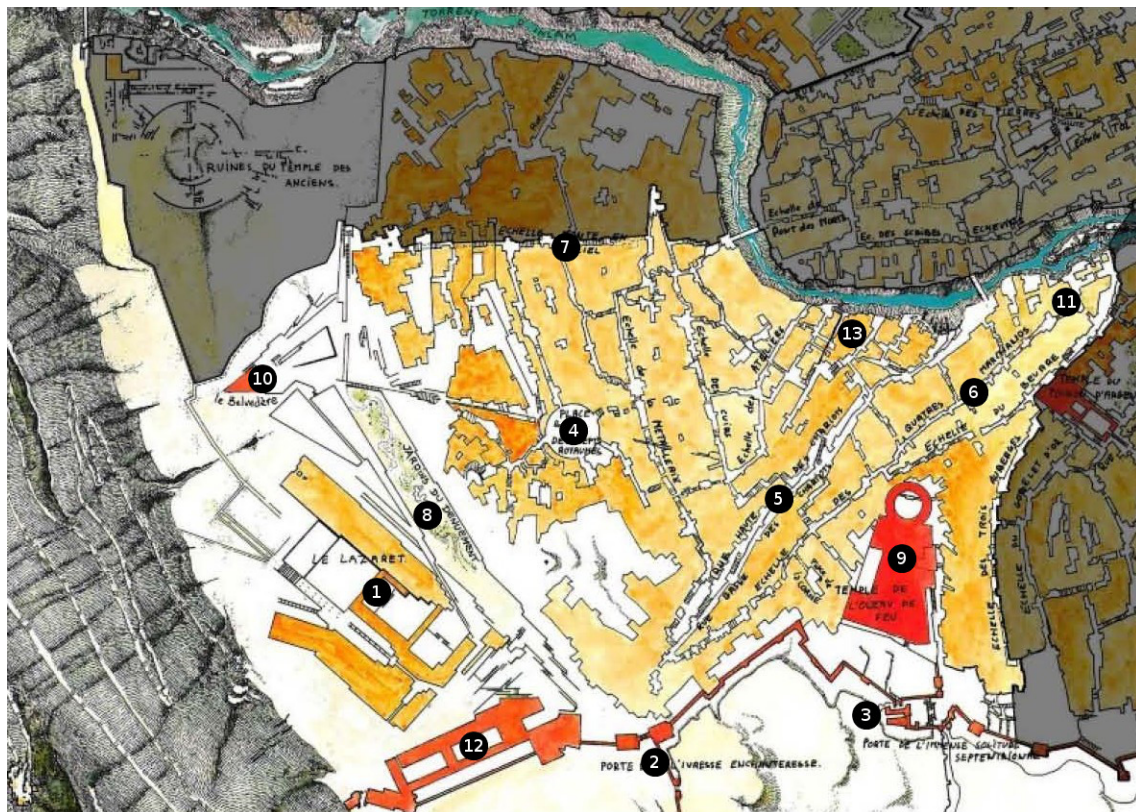
1) **Le Lazaret (E11).** Cette institution, composée d'un hospice tenu par différentes communautés religieuses de la ville, et de nombreux entrepôts, fait office d'accueil et d'hôpital. Ici les nouveaux arrivants sont tenus à respecter une quarantaine de quelques jours (deux en principe), afin de s'assurer qu'ils ne risquent pas d'introduire une maladie indésirable dans l'enceinte de Laelith. En fait, le Lazaret a une fonction de filtre : toutes les marchandises importées sont examinées et comptabilisées là, avant d'être envoyées à dos d'homme jusqu'aux échoppes des artisans (s'il s'agit de matières premières) ou jusqu'au Grand marché (s'il s'agit de produits finis).

A signaler que dans les bâtiments sud du lazaret, où sont également installées des étables et des écuries, une multitude de porteurs se tiennent à la disposition des marchands. Ils ont pour principale fonction de transporter les marchandises à dos d'homme jusqu'aux échoppes des artisans (s'il s'agit de matières premières) ou jusqu'au Grand marché (s'il s'agit de produits finis).

2) **La porte de l'Ivresse Enchanteresse (G12).** Par mesure de sécurité cette porte a été condamnée et les tours de guet servent désormais d'auberges pour les négociants de passage.

3) **La porte de l'Immense Solitude Septentrionale (I12).** Quiconque arrive par la périlleuse route du sud est considéré suspect. C'est pourquoi tout visiteur doit se soumettre à une quarantaine : interrogatoires, vérification des papiers et sauf-conduits, fouilles complètes et parfois même tortures. Les soldats qui défendent cette porte sont réputés pour leur intransigeance.

4) **La place des Sept Royaumes (F10).** Autour de cette grande place circulaire se trouvent les maisons des guildes de Laelith, et notamment la Haute Guilde qui





Artisan à l'oeuvre dans son échoppe de l'échelle des Ateliers.
Un des quinze vitraux de la salle des Métiers aux Etals de la Belle Oeuvre.

contrôle strictement les activités commerciales de la cité. Au centre de la place, se tient en permanence un petit musée ("Les Etals de la Belle Oeuvre") où sont présentées au public les reproductions des plus belles réalisations de l'artisanat local. Le lieu en lui-même mérite déjà une visite, les vitraux de sa salle des Métiers étant très instructifs sur l'artisanat local et les techniques employées par chaque corps de métier.

5) La rue des Chariots (H10). C'est la seule voie d'accès donnant sur la Terrasse de la Prospérité qui puisse être empruntée par des chariots. Les embouteillages sont fréquents.

6) L'échelle des Quatre marchands (H11, I10). Ainsi appelée en souvenir des premiers négociants qui firent la richesse de la ville. Il est recommandé de faire un détour par cette rue, si vous êtes à pied et si vous désirez vous rendre de l'autre côté de la faille.

7) L'échelle Monte En Ciel (F8, G8). Cette rue a une très mauvaise réputation car elle longe la Terrasse du Châtiment (voir plus loin). C'est là que vivent les artisans les plus pauvres (potiers, fileurs, etc.). Des gardes surveillent en permanence que personne n'essaye de s'enfuir du "quartier maudit" (l'autre nom pour désigner

la Terrasse du Châtiment).

8) Les Jardins du Dénueement (E11, F11). Situés à proximité du lazaret (dont ils "accueillent" le cimetière à ciel ouvert), ils auraient pu constituer le plus grand espace vert de la ville. Mais au cours des siècles c'est un véritable bidonville qui s'est développé parmi les buissons et les herbes folles. Ses habitants, pour la plupart des familles d'anciens marchands ruinés, vivent ici une existence précaire. La plupart sont soit farouches, soit prêts à raconter n'importe quoi pour quelques pièces. Toutefois ils ont leur dignité : ils ne veulent pas être confondus avec les parias de la Terrasse du Châtiment.

9) Le Temple de l'Oiseau de Feu (I11). Ce temple dédié aux cultes du feu et autres religions solaires est un des quatre lieux de pèlerinage qui drainent les croyants dans la Ville sainte. Le grand prêtre Anemates est aussi responsable de la défense de la ville, on voit donc beaucoup de gardes et de soldats aux alentours du bâtiment.

10) Le Belvédère (D10). Ce point de vue offre un excellent panorama de la Terrasse du Châtiment à ceux qui n'ont pas le courage d'y pénétrer. On peut aussi voir par temps clair toute la ville à ses pieds, ce qui donne une impression de puissance tout à fait fallacieuse. La preuve : le Roi-Dieu ne s'y promène jamais.

11) Le Palais de l'Eau lustrale (J9). C'est un des nombreux bains publics de la ville avec salles à température variable.

12) Le poste du Lazaret (F12). Ce gigantesque poste de garde fournit à lui seul l'essentiel du contingent de surveillance du Lazaret. Les soldats affectés à ce poste y vivent au moins trois mois d'affilée, à cause des problèmes de quarantaine. A la fin de leur séjour, ils subissent une visite médicale comme les pèlerins, afin de détecter chez eux d'éventuelles maladies. Ce qui est très rare.

13) Les Ateliers du souvenir (I9). Cet ensemble labyrinthique d'ateliers, niché près de l'échelle des Ateliers, fournit toute la production de fausses reliques dont les pèlerins font une grande consommation. Il est quadrillé par une patrouille permanente de gardes, censée préserver le lieu des promeneurs indésirables. Mais, continuer à faire croire aux visiteurs de la Ville sainte que les milliers de dents de Mandata Primus vendues chaque année proviennent toute d'une seule mâchoire authentique relève de la folie furieuse.

Heureusement, l'âme du pèlerin est souvent émerveillée par l'inexpliqué.

du Lotus Mauve, une drogue que l'on ne trouve que là-bas.

9 - Un personnage perd son épée au cours d'une bousculade. Quelques instants plus tard, il la "retrouve" accrochée à la ceinture d'un guerrier impressionnant qui visite le quartier en compagnie de quelques amis...

10 - Une troupe d'une vingtaine de mendiants assaille les personnages et leur demande la charité. Cinq d'entre eux sont en fait des pickpockets (25 % de chance de réussite). Un des mendiants est un esclave du palais, en fuite car il a fait une grosse bêtise, et un autre est un agent du palais sur sa piste (il vient juste d'arriver et n'a pas encore reconnu sa proie).

Anecdote

On appelle "auberges du mardi soir" les bennes à ordures que l'on trouve un peu partout dans la ville au bas des rues en pente. C'est là que se retrouvent inévitablement les ivrognes qui ont été chassés des estaminets dans un état d'ébriété avancé et qui sont tombés dans les immondices. Ces "auberges" sont vidées tous les mercredis.

Expressions typiques

– "Par le dernier Rogaton !" : provient du nom d'Aristophe Rogaton, dernier descendant de la mythique famille d'aventuriers laelithiens qui nettoya le lac de ses plus grands monstres
– "Par le grand Bizingo !" provient du nom du monstre marin qui dévora Aristophe Rogaton au milieu d'Altalith, un jour de tempête.

Breve de taverne

- Dis, tu sais pourquoi les ogres ont les dents vertes ?
- Non !
- Pour qu'on ne les confonde pas avec les gershés des bois !
- Ah merde ! Je la connaissais dis donc... non sans blague.

LE TEMPLE DE L'OISEAU DE FEU

Théosophie de l'Oiseau de feu

"... Flamme divine, ô Brasier Eternel qui agite nos cœurs et réchauffe nos âmes, resplendit et éclaire l'univers de ton infinie puissance ! Donne au guerrier la soif de vaincre. Donne à l'artisan le pouvoir de forger. Eloigne les créatures sauvages qui vivent dans l'Obscur. Tu vivras jusqu'à l'ultime millénaire et la splendeur temporelle disparaîtra dans ton embrasement Que soient brûlés les incroyants ! Que soient protégés tes fidèles !..."

Prière cérémonielle des prêtres chargés de l'entretien du Brasier Eternel.

Rituel d'entrée au temple

Tenir des deux mains un cierge à deux mèches allumées. Le temps de combustion indique la durée autorisée à rester dans le temple.

Instantané

Meurtre religieux : Les aventuriers découvrent, un soir, un jeune prêtre agonisant dans une rue de Laelith. Avant de rendre son dernier souffle, il leur fait promettre de retrouver son assassin...

Pour le MJ : le jeune prêtre vient juste d'arriver à Laelith. Adepte de Rokhor la Foudre, il désirait adhérer à l'Oiseau de Feu. Hélas, un autre prêtre de ce culte, inscrit depuis longtemps au Nuage, ne pouvait supporter l'idée qu'il "trahisse" son dieu en se "trompant" de Temple. Après quelques disputes, il s'est résolu à lui tendre une embuscade et l'a poignardé dans le dos...

Guilde des Routards

La C.O.B. (Cariatid Ookhabs Business) accueil sympathique et chaleureux. (Caryatid est un ami). Elle vous aidera à vous déplacer facilement en ville. Elle travaille actuellement sur un projet de plan précis de la ville (sauf pour la Terrasse du Châtiment).

Chez Klo (Rue des Ecreuils) : ne pas manquer l'aïeron de silure à l'ail et la confiture de pétales de roses.

Chez Bidouyou (Rue des Scribes-Echevins) : notre table préférée. Spécialité de pommes de terre à la Dodécarde servies dans un drôle de cornet en papier.

Les morilles à la glaville : plat typique reconnaissable à son fumet nauséux. Nous rappelons que le commerce de la glaville est strictement contrôlé et que sa contrebande est très, très sévèrement punie.

L'atelier d'Edhelran se trouve dans une mansarde de l'échelle des Toits Pointus en bordure de la Terrasse du Châtiment. Cette échelle ne paye pas de mine. C'est une ruelle humide, bordée de maisons lépreuses. Le domicile d'Edhelran est situé sous les combles d'une bâtisse à moitié en ruine habitée par la famille nombreuse d'un vieux tisserand, Ebolor, à qui la fortune n'a jamais souri. Cet homme frustre et taciturne, dont le visage

Cet édifice cyclopéen (H11) est, par la superficie qu'il occupe, le plus grand temple de Laelith. Entièrement construit en briques écarlates et en roches rappelant la couleur des flammes, il inspire un saint respect aux pèlerins qui le contemplent pour la première fois.

Son personnel (prêtres, serviteurs, préposes à l'entretien, novices) réside traditionnellement dans le quartier de la Corne (H11), adjacent au temple. Le grand prêtre, quant à lui, a ses appartements dans la Tour de la Brûlante Foi (voir ci-dessous).

A) Le Grand Chœur : située au premier étage, cette gigantesque salle, coiffée d'un magnifique dôme aux vitraux flamboyants de près de trente mètres de diamètre, est le centre religieux du temple. C'est ici que sont célébrés quotidiennement les offices courants destinés à glorifier le feu sous tous ses aspects bienfaiteurs (chaleur, lumière, purification, etc.). Les murs de cette salle sont décorés de mosaïques innombrables décrivant la vie des martyrs qui sont morts pour répandre la "Sainte Chaleur" (nom que donnent à leur foi les adeptes de l'Oiseau de Feu).

Une salle remplie de bancs et de prie-dieux, attenante au Grand Chœur, s'ouvre sur un énorme escalier de treize mètres de large, plus connu sous le nom de Voie de l'Initié. Le grand prêtre emprunte cet escalier pour aller prononcer son rituel sermon hebdomadaire depuis la Tête de l'Oiseau.

B) Le Portail de l'Initié : étonnante curiosité architecturale de l'Oiseau de Feu, ce portail semble fait de quartz brillant. Par un étonnant effet d'optique (mais s'agit-il vraiment d'un effet d'optique ?), les sculptures qui ornent cette arche semblent animées d'une vie ralentie. La coutume veut que seul le grand prêtre puisse passer ce portail sans dommage. Les anecdotes ne sont d'ailleurs pas rares, qui font état de fous téméraires que les démons du Portail auraient consumés d'un éclat de leurs yeux maléfiques...

C) La Tête de l'Oiseau : chaque semaine, le grand prêtre

Un des vitraux de l'Oiseau de Feu.



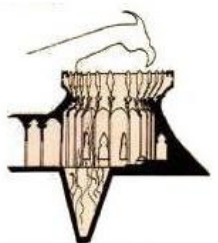
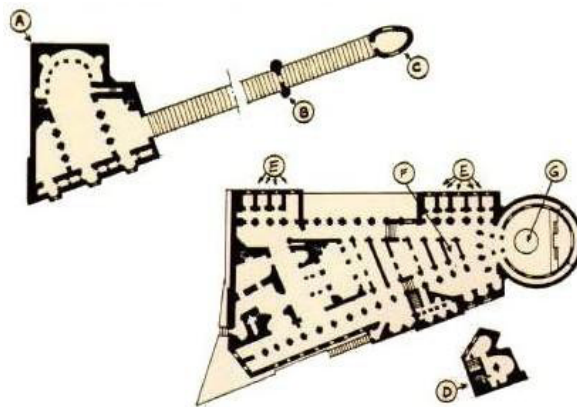
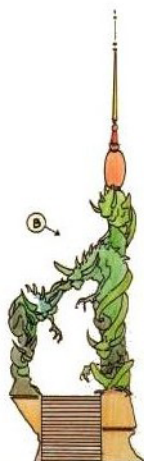
vient faire un sermon dans cette salle dont l'aspect extérieur reproduit la tête d'un immense oiseau de proie. Cette tête surplombe un puits où brûle en permanence le Brasier Eternel. Les pèlerins se réunissent en contrebas, sur le chemin de ronde qui encercle le brasier, pour écouter les paroles du saint homme. Le peuple peut aussi venir écouter le sermon en se tenant à quelque distance du temple. La Tête de l'Oiseau bénéficie en effet de propriétés acoustiques permettrait au grand prêtre de se faire entendre, sans avoir besoin de hurler (ce qui serait indigne de son rang).

D) La Tour de la Brûlante Foi : c'est là que vit le grand prêtre. Cette grande salle est séparée en petites alcôves à l'aide de grandes tentures de tissus précieux. Son sommet abrite une petite chapelle privée couverte d'un dôme. C'est ici que le maître des lieux prodigue son enseignement à ses disciples préférés.

E) les chapelles secondaires : ces pièces contiennent toutes sortes de reliques offertes au cours des siècles par les pèlerins ; c'est une impressionnant capharnaüm d'objets religieux, dont certains sont particulièrement curieux.

F) L'intérieur : la construction asymétrique du temple en fait un véritable dédale où il est facile de se perdre, même lorsque l'on est un habitué des lieux. Ce labyrinthe est constamment parcouru par des prêtres pèlerins qui installent, où ils le peuvent, leurs autels portatifs, afin de pratiquer leur culte et - éventuellement - de faire de nouveaux adeptes. A l'instar des autres temples de Laelith, l'Oiseau de Feu accueille jour et nuit dans des loges réservées à cet usage, les fidèles venus discuter théologie.

G) Le Brasier Eternel : situé au centre d'une vaste cour, juste en dessous de la Tête de l'Oiseau, un puits canalise l'énergie d'un énorme feu qu'alimentent jour et nuit les jeunes prêtres du temple.



LA HAUTE GUILDE



A Laelith, le commerce ne peut pas obéir aux mêmes règles que partout ailleurs. En effet, la cité dépend entièrement, d'un point de vue économique, des marchands qui lui apportent l'or et les denrées nécessaires à son existence. Il faut donc que ces marchands soient motivés et que leurs intérêts soient pris en compte avec beaucoup d'attention.

Au début, la Haute Guilde n'était qu'une guilde de caravaniers comme tant d'autres, mais avec le temps - et le concours des autorités de la ville - elle s'est acquise une situation prépondérante. Elle contrôle sévèrement toute activité commerciale et veille activement au bon fonctionnement du monde des affaires.

Une institution toute puissante

Lorsqu'un marchand itinérant arrive à Laelith, il doit se rendre à la Haute Guilde pour déclarer les marchandises qu'il compte vendre au grand marché. La qualité de ses produits est alors estimée par des experts et les cours officiels lui sont communiqués. Il n'est pas obligé de se tenir à ces derniers, mais il n'a pas intérêt non plus à les bafouer trop ouvertement, s'il ne veut pas risquer une condamnation (amende ou confiscation) pour une infraction - plus ou moins imaginaire - aux règlements commerciaux en vigueur. La Haute Guilde offre aussi un service particulier : une assurance pour les négociants qui souhaitent sortir de la ville les marchandises qu'ils ont achetées (essentiellement des produits manufacturés). Le temps a prouvé la valeur de ces assurances dont le montant équivaut à un dixième du prix de la cargaison, et il est de notoriété publique qu'une caravane assurée est rarement pillée par les voleurs de grands chemins. Personne ne saurait d'ailleurs expliquer pourquoi ces assurances ont une telle "efficacité"... Mais, avant tout, la Haute Guilde exerce un pouvoir sans limite sur toutes les guildes de Laelith (joailliers, armuriers, drapiers, etc.). Chaque semaine, les doyens de ces dernières se réunissent dans ses locaux pour présenter leurs doléances, détailler leurs profits et fixer - en accord avec le maître de la Haute Guilde - les tarifs qui seront en vigueur pour la semaine à venir. Malheur au commerçant qui ne respecterait pas les consignes données lors de ces réunions ! Il s'expose à des sanctions impitoyables !

La Haute Guilde et le Palais

Institution primordiale et indispensable à la vie de Laelith, la Haute Guilde entretient des rapports très étroits avec les autorités de la cité. Son maître est nommé par le Conseil du Roi-Dieu et reste en principe soumis à l'autorité du grand prêtre du Poisson d'Argent, responsable du commerce et des taxes. En fait, le statut de maître de la Haute Guilde implique de telles responsabilités, que celui-ci n'a en fait de comptes à rendre qu'au Roi-Dieu lui-même. Quoi qu'il en soit, la Haute Guilde peut réclamer quand elle le désire l'appui de la force publique pour tout ce qui concerne

l'application de ses décisions. Véritable "État dans l'État", elle dispose donc d'une autorité pratiquement illimitée.

Le siège de la Haute Guilde

Imposant bâtiment de marbre et de porphyre, le siège de la Haute Guilde se trouve au cœur même de la Terrasse de la Main qui Travaille et donne sur la place des Sept Royaumes.

La conciergerie/accueil. Les nouveaux venus peuvent y demander tous les renseignements concernant la marche à suivre à l'intérieur du bâtiment. On est prié de laisser ses armes à l'entrée !

Le poste de garde. Cinq gardes veillent jour et nuit, afin d'éconduire d'éventuels importuns.

La cour. Pendant la journée, c'est là que les experts nommés par les différentes guildes de Laelith examinent les marchandises apportées par les caravaniers.

L'entrepôt. Cette grande pièce est remplie d'échantillons divers et d'objets donnés en gage pour des prêts.

Le parloir/réception. Un comptable accueille les personnes désirant souscrire une assurance ou solliciter un prêt. Il est installé sur une estrade et il n'y a pas de chaises pour les visiteurs...

La grande salle de réunion. Cette grande pièce aux murs couverts de tableaux sur lesquels sont inscrits les tarifs officiels de toutes les marchandises susceptibles d'être vendues à Laelith, accueille chaque semaine la réunion des doyens des guildes. Le reste du temps, elle est utilisée pour les conseils internes à la Haute Guilde.

Les archives. Le centre névralgique de l'institution. Là sont conservés des milliers de documents comptables, des duplicata de contrat, etc. Tout acte commercial doit être enregistré à la Haute Guilde pour être valable...

La salle secrète. Hum... évidemment un observateur très attentif peut se demander pourquoi personne ne connaît l'existence de cette salle. Mais, il n'a pas intérêt à s'y intéresser de trop près, ce serait dangereux pour sa santé... (Pour plus de renseignements, voir ci-dessous "Réunions nocturnes".)

Le secrétariat. Les comptables de la Haute Guilde y travaillent pratiquement en permanence. Ils doivent chaque semaine déterminer l'état des marchés afin de faciliter l'élaboration des cours officiels définis lors des réunions des doyens des guildes.

La chambre du maître. Cette pièce austère ne contient pratiquement qu'un lit très simple et un coffre renforcé et fixé au plancher dans lequel sont conservées les cotisations des adhérents de la Haute Guilde (les doyens). C'est là que le maître se retire chaque nuit pour prendre quelques courtes heures de repos. Un passage secret lui permet d'accéder directement à la salle des archives.

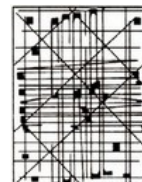
Le bureau du maître. Une table, quelques chaises et... des montagnes de parchemins, voilà le mobilier de cette salle. Seul accroc à l'austérité du lieu : une superbe tenture cousue de fils d'or et d'argent représentant un enfant au

est ravagé par des tics, y vit avec sa femme et leurs treize enfants.

Personnalités

Larnaka : dresseur d'animaux sauvages. Sa ferme d'élevage se trouve en dehors de la ville, mais il a un pignon sur rue, dans une étable au 36 de la rue basse des Chariots.

Maître Gardalon : scribe et comptable. Son échoppe se distingue par l'enseigne qui est dessinée sur la porte et qui n'est compréhensible que sous certains angles de vue.



Koshro : luthier (échelle des Notes Perdues, G10). La qualité de ses œuvres, comme par exemple son "orgue splendide", en fait un des fleurons de l'artisanat qu'envient même les comtes d'Egonzasthan.

Romuald Ripaton : savetier à l'échelle des Cuirs. Tient sa modeste boutique avec beaucoup de soin et d'efficacité en mémoire de son ami Zür Baran qui la tenait avant lui et qui a disparu à tout jamais sans laisser de trace, une nuit d'orage féroce.

Sorbat le Schoum : apothicaire et herboriste (échelle aux Philtres). Il est beaucoup mieux considéré par les habitants que sa voisine la sombre Ritalli qui fait profession d'ensorceleuse. Néanmoins, il arrive fréquemment au client de l'un de faire un saut chez l'autre.

Marquis de Rostelli (16 échelle des Korrigans, G7). Il habite un endroit sombre, situé en bordure de la Terrasse du Châtiment. Une haute porte de bois constellée de visages grimaçants fait fuir les colporteurs. La cloche d'entrée est fêlée et rend un son étrange, qui résonne désagréablement autour de la bâtisse dont toutes les issues semblent obturées. Et le marquis de Rostelli ? Il est pire que sa demeure !

Portraits

Erasmus : artisan armurier. A Laelith, les artisans sont un peu considérés comme des artistes. En tant que tels, on leur autorise une certaine "excentricité". Ne sont-ils pas les chevilles ouvrières de la richesse de la ville après tout ? Erasmus, jeune armurier au talent immense, ne se prive jamais de faire savoir à tous qu'il est le "meilleur". Sa tenue vestimentaire reflète la haute opinion qu'il a de lui-même : cape en hermine des neiges, chausses de cuir écarlate, pourpoint de satin jaune et, pour couronner le tout, turban de soie vert pomme. Et certains artisans portent des habits encore plus voyants ! Quoi qu'il en soit, Erasmus ne se sépare jamais d'Essialine, son épée favorite. Elle lui est souvent utile pour rabrouer les importuns. Il sait qu'il n'a pas grand-chose à redouter de la justice de Laelith ; quoi qu'il fasse, un artisan est toujours présumé avoir de bonnes raisons de le faire.

Cela explique sans doute pourquoi les tavernes ont tendance à ce vider, quand un artisan présente des signes avant-coureur d'ébriété...

Arthur Quarte : grand concurrent d'Erasmus. Leur rivalité est connue de toute la terrasse et la surenchère de leurs défis techniques est suivie régulièrement par un chroniqueur de la place des Sept Royaumes qui en fait le compte rendu en place publique une fois par semaine. Le fruit de leurs prouesses est très souvent exposé aux "Etals de la Belle Oeuvre". A ce jour, Arthur est vainqueur grâce à son "rémouleur de rapières +1 à pédales couplées". Mais jusqu'à quand ? Gageons qu'Erasmus ne restera pas inactif devant ce camouflet !

Ambitions

L'Office Lemainthalien (l'OLA) est un équivalent de la Haute Guilde qui contrôle toutes les relations commerciales entre Laelith et Lemain, y compris l'approvisionnement par les falaises de Vorn. On le dit expansionniste et associé à la confrérie secrète des Marchands Mécontents de Laelith, dont il est le plus fervent soutien.

Histoire vécue

Souvenir d'un bourgeois

Après une vertigineuse ascension par la fameuse falaise de Vorn, la caravane dont je faisais partie parvint à la Porte. Là, alors que je regardais à travers mon chariot, je sus que mon destin était établi : j'allais rester à Laelith pour prospérer ou pour mourir... la sainte aura m'avait atteint, elle m'avait converti !

Question

Pourquoi Gildas d'Elnor s'est-il coupé publiquement la barbe après être sorti du Temple du Crâne ?

Instantanés

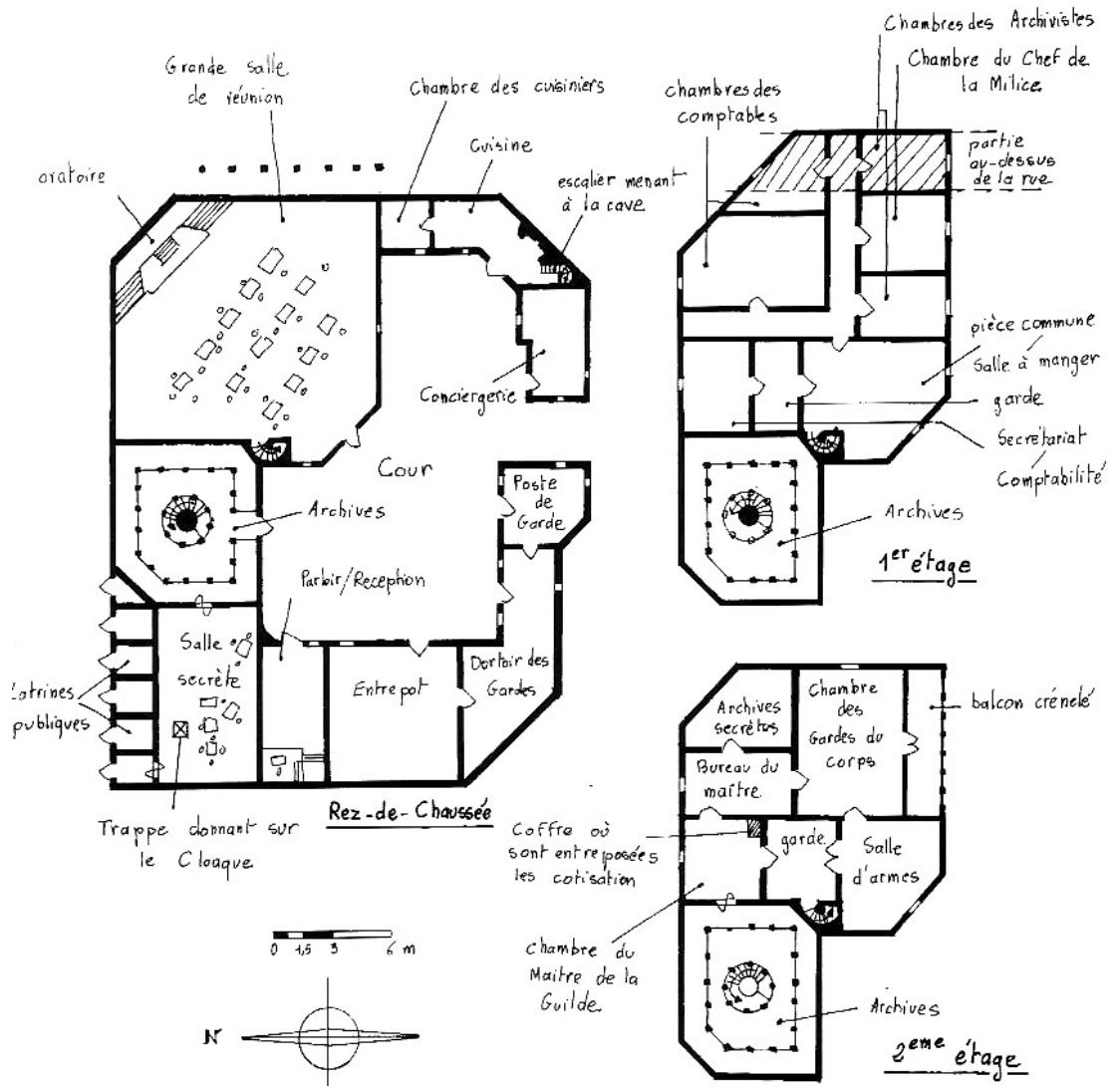
Les francs-tireurs : les aventuriers sont engagés par un riche marchand étranger. Ils doivent cambrioler la demeure d'un négociant de Laelith.

Pour le MJ : peu importe le succès ou l'échec du cambriolage, les Canailles associées demanderont des comptes aux personnages.

La caravane : un groupe de marchands confie la défense et la direction de leur caravane aux aventuriers. Une fois arrivés à Laelith ceux-ci devront s'occuper de toutes les formalités administratives.

Pour le MJ : les personnages rencontreront certainement quelques brigands des alentours de Laelith. De plus une fois arrivés à la Ville sainte, ils pourront découvrir la Haute Guilde et ses habitants...

Gildas est un criminel ! : un petit marchand étranger est convaincu que le maître de la Haute Guilde dirige la pègre de Laelith. Il promet une belle somme aux aventuriers



regard triste qui contemple un bouton de rose.

Les archives secrètes. Dans cette pièce sans fenêtre et à la porte d'acier, le maître conserve toutes les reconnaissances de dettes des débiteurs de la Haute Guilde, ainsi que certains dossiers un peu "douteux" qu'il a été amené à étudier.

Note : toutes les fenêtres du bâtiment sont munies de barreaux. Les portes, sauf exception, sont en chêne renforcé par des ferrures. Une quinzaine de gardes patrouillent en permanence dans le bâtiment et la cour. Au cas où quelques inconscients auraient l'idée saugrenue de cambrioler la Haute Guilde...

Quelques personnalités

Gildas d'Elnor

Ancien marchand, le maître de la Haute Guilde a décidé un beau jour de se mettre au service du Roi-Dieu. Ses compétences incontestables lui valurent d'être nommé au poste qu'il occupe aujourd'hui. Grand et osseux, cet homme d'âge moyen, au visage orné d'un collier de barbe noire respire l'autorité et la confiance en soi. C'est un véritable génie pour tout



ce qui concerne le commerce. Il a toujours l'air d'être absorbé dans ses pensées, ce qui est compréhensible vu les responsabilités qui pèsent sur ses épaules. Il ne prononce jamais un mot inutile, mais quand il parle, sa voix chaude et profonde peut convaincre le plus récalcitrant des hommes. D'une intelligence hors du commun, il méprise les armes et les richesses personnelles. La plupart du temps, il est vêtu d'une robe de lin écri et d'une toge pourpre. Il ne se déplace jamais sans être accompagné par deux gardes du corps.

Ergalth

Mesurant plus de deux mètres, cet homme au visage dur et aux cheveux coiffés en une lourde natte est doté d'une musculature prodigieuse. Ergalth est un ancien assassin aux talents exceptionnels qui décida un jour de racheter sa pesante conscience en proposant ses services à la Cité sainte de Laelith.



Désormais, avec quatre compagnons aussi efficaces que lui il sert de garde du corps à Gildas. Aucune arme n'a plus de secret pour lui et certains prétendent qu'il a tué plus d'hommes qu'il n'y a d'étoiles dans le ciel. Ergalth ne prête aucune attention aux expressions effrayées qu'il ne manque pas de provoquer partout où il passe et se

contente de faire son travail avec un dévouement proche du fanatisme. Comme ses "collègues", il porte une armure de plaque noire et légère et ne se sépare jamais de son arc, de ses dagues et d'une lourde épée à deux mains qu'il manie avec une dextérité impressionnante.

Caldis le Pointilleux

Chef comptable de la Haute Guilde, Caldis est un petit homme maigre et chauve dont le visage revêché n'a sans doute jamais arboré un sourire. Il possède une mémoire prodigieuse et un don extraordinaire pour le calcul mental. Pour lui, les archives ne sont que des papperasses superflues, il connaît tout par cœur ! Agressif et paranoïaque, il n'en est pas moins d'une totale dévotion aux affaires de la Haute Guilde. A signaler qu'il ne se sépare jamais de sa dague et d'une petite fiole de poison : au cas où l'on essaierait de le torturer pour le faire parler...



Agressif et paranoïaque, il n'en est pas moins d'une totale dévotion aux affaires de la Haute Guilde. A signaler qu'il ne se sépare jamais de sa dague et d'une petite fiole de poison : au cas où l'on essaierait de le torturer pour le faire parler...

Bofal

Ancien conservateur de la Bibliothèque Matérialiste

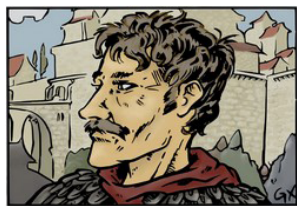
Universelle, ce gaillard rondouillard et jovial occupe la fonction d'archiviste en chef (NB : il y a trois archivistes). D'un tempérament



exubérant et volontiers farceur, Bofal est l'un de ceux qui se donnent la peine de mettre un peu "d'ambiance" dans une institution qui sans lui serait terriblement austère. Il n'est intéressé ni par les richesses, ni par la violence, c'est pourquoi il ne porte pas d'arme et se contente des repas et du gîte pour tout salaire. Ce qu'il adore le plus au monde c'est ranger et il se met parfois dans des colères noires quand il découvre quelque chose qui n'est pas à sa place.

Gunther d'Armélie

Il commande la petite garnison de quinze gardes qui surveille l'édifice. La soixantaine avancée, ce guerrier sur le retour ne regrette qu'une chose : ne pas avoir trouvé la mort au combat. C'est sans doute ce qui explique



l'incroyable témérité dont il fait preuve chaque fois qu'il y a du danger. Il porte en permanence une armure de plaque et une épée longue. Ses hommes se contentent de cottes de mailles et de lances. Tous, cependant, sont des combattants d'élite.

Quand la fin justifie les moyens

Vol et délinquance font partie des risques que l'économie précaire de Laelith ne peut tolérer. Si les caravaniers et les marchands se font trop régulièrement dépouiller - ou même assassiner - le commerce citadin risque d'en subir les conséquences. Il est indispensable que le Milieu

soit soumis à un contrôle officiel. L'ennui, c'est que les voleurs et les assassins n'ont pas l'habitude d'exercer au grand jour ! Comme, de plus, il n'est pas raisonnablement envisageable d'abolir le crime sous toutes ses formes ("Chassez le naturel, il revient au galop !"), il a fallu trouver une solution originale...

Réunions nocturnes

La pègre de chaque terrasse de Laelith est soumise à l'autorité d'une guilde criminelle particulière. L'appartenance à l'une de ces guildes aux noms évocateurs (ex : la Langue Coupée, guilde du Poignard Sanglant, confrérie de la Main Sanglante, les Canailles Associées, etc.) est absolument indispensable lorsque l'on a l'intention de commettre un acte délictueux, quel qu'il soit. Non seulement, ces "associations" doivent accorder leur autorisation préalable, mais, en plus, elles exigent une part non négligeable du butin qui sera récolté (si butin, il y a). Une incartade à ces principes entraîne inévitablement des sanctions sévères (confiscation des richesses extorquées, passage à tabac, etc.). S'il y a récurrence, le coupable est automatiquement condamné à une exécution exemplaire, assortie de sévices divers.

Aussi étonnant que cela puisse paraître, la Haute Guilde exerce également son autorité sur les associations criminelles. En effet celles-ci ont tout intérêt à s'assurer que la ville conserve une certaine prospérité, puisque c'est cette dernière qui leur assure des "revenus" élevés et constants. C'est pourquoi régulièrement les représentants des guildes de la pègre laelithienne viennent rencontrer le maître de la Haute Guilde dans la fameuse salle secrète dont nous avons déjà parlé.

Il y a trois voies d'accès à cette salle. La première est un passage secret donnant sur la salle des archives, c'est par là que passe généralement le maître lorsqu'il se rend aux réunions nocturnes. La seconde est un autre passage secret - celui qu'utilisent les représentants des criminels - qui s'ouvre dans les latrines accolées au dos du siège de la Haute Guilde. La dernière est une trappe blindée s'ouvrant sur le Cloaque et permettant de rencontrer, quand le besoin est, quelques brigands... proprement inhumains ! Inutile de préciser que ces passages sont munis de verrous très solides et de judas, et ne sont jamais ouverts plus longtemps qu'il n'est nécessaire...

La salle secrète, à l'instar de la grande salle de réunion, a des murs couverts de tableaux récapitulant les derniers crimes commis et indiquant la destination et les marchandises transportées des caravanes en partance.

Le maître du crime

Gildas, comme ses prédécesseurs, a pour tâche d'indiquer aux guildes les quotas de crimes qu'elles sont autorisées à commettre pour la semaine à venir. Cela peut aller du nombre d'agressions à main armée "tolérables", jusqu'à la désignation des caravanes qui peuvent être attaquées (en principe, les caravanes "assurées" doivent être épargnées, sauf accord préalable avec leurs propriétaires). Ces consignes, on s'en doute, ne sont pas toujours accueillies avec bonne humeur par la pègre. Mais la Haute Guilde a suffisamment de moyens de pression pour se faire respecter. Néanmoins, ces activités occultes exigent souvent de Gildas qu'il déploie des trésors de diplomatie afin d'éviter toute rébellion.

Bien évidemment le Palais connaît l'existence des réunions nocturnes dans les locaux de la Haute Guilde et approuve la politique de Gildas !

si ceux-ci parviennent à prouver la corruption de Gildas.

Pour le MJ : l'enquête ne s'annonce pas de tout repos ! Quels que soient ses résultats, les autorités ne feront rien contre la Haute Guilde...

Histoire d'argent : un marchand au bord de la faillite engage les aventuriers afin qu'ils récupèrent une reconnaissance de dettes que possède le maître de la Haute Guilde.

Pour le MJ : souhaitez bonne chance à vos joueurs et laissez-les se débrouiller. Peut-être réussiront-ils !

Histoire vécue

"Chez Faas Tifoud, y'a que des p'tits plats qui se mangent entre amis !" Telle est la réclame écrite au pinceau sur les murs du restaurant. D'ailleurs, quand je dis murs, il faudrait plutôt parler de carrosserie car l'échoppe de ce jovial basané de Tifoud est constituée de la moitié de son ancienne carriole ambulante enchâssée dans le mur d'une maison. Il faut dire qu'il faisait une sacrée tempête le jour où sa roulotte a décidé de larguer les amarres et de défoncer, après une course folle, la devanture en bois du sieur Botalon, savetier de son état, sis 48 rue Haute des Chariots. Occis sur le coup, ce pauvre homme ne vit aucun inconvénient à céder son échoppe éventrée à Tifoud. Depuis ce jour, l'enseigne de la boutique trône au milieu de la salle du restaurant, à côté du comptoir où s'affaire le très volubile Faas Tifoud, et on peut y lire :



Le repas pour un prix modique y est fort correct."

Oëmerin Le Naja

"De la nourriture et des lieux où elle se mange..."

Conseil

Lors d'un contrôle, il n'est pas toujours bon d'indiquer son nom usuel ou son surnom. Je connais des gardes tatillons qui s'offusquent si on s'appelle Mandala. On se demande bien pourquoi c'est alors le chemin tout tracé pour la prison et l'interrogatoire musclé.

De même, ne pas hésiter à laisser traîner quelques pièces d'or. Cela peut éviter le piétinement intempestif de votre instrument de musique favori.

Les vilaines maladies de Laelith

"Certes la faillite fait des ravages, mais on ne doit pas oublier d'évoquer la salfaye.

Cette maladie semble être une particularité de notre ville. Je n'ai en effet vu nulle part ailleurs la si caractéristique attitude du patient pris d'une crise de salfaye en phase terminale : yeux fixes voire extatiques, bras dressés vers le haut, cou tendu, jambes fléchies.

La première phase de cette fêlure du comportement pousse le malade à toujours s'approcher des lieux surélevés tels que balcons, promontoires...

La seconde phase compromet son sens de l'équilibre et le rend instantanément sujet au vertige.

La troisième et ultime phase fait prendre au malade l'attitude décrite ci-dessus puis le précipite dans le vide, le patient étant alors convaincu de savoir voler.

Nous citerons quelques lieux où la salfaye semble particulièrement active dans la constitution de l'air ambiant : la Faille, les falaises de l'opprobre, le Belvédère, la fenêtre du second étage dans la maison du chronométrier Sançès..."

Extrait de "Les mauvaises humeurs de l'air" par S.T.Y.

Festivités

La Chasse de la Porte : chasse à courre mensuelle dans les montagnes au nord de la ville qui rassemble la presque totalité des courtisans de la Haute Terrasse et une ou deux fois par an, le Roi-Dieu lui-même. Elle fournit les têtes de monstres qui ornent les panneaux des portes du lazaret.

Instantanés

— Un des prêtres du Pavillon du Crâne en un trait. Il profite de l'hypnose diagnostique pour introduire une suggestion meurtrière vis-à-vis d'un haut personnage, dans l'esprit de voyageurs bien choisis. Déjà, des tentatives d'assassinat (réussies ou non) ont eu lieu. A la demande des gens visés, les PJ vont devoir trouver le coupable. A moins que l'un des assassins malgré lui ne soit recruté dans le groupe...

— Jaloux du prestige du prêtre dirigeant le Pavillon du Poisson d'Argent, un prêtre d'un autre

Cette institution, composée d'un hospice tenu par différentes communautés religieuses de la ville, et de nombreux entrepôts, fait office d'accueil et d'hôpital. Ici les nouveaux arrivants sont tenus à respecter une quarantaine de quelques jours (deux en principe), afin de s'assurer qu'ils ne risquent pas d'introduire une maladie indésirable dans l'enceinte de Laelith.

En fait, le Lazaret a une fonction de filtre : toutes les marchandises importées sont examinées et comptabilisées là, avant d'être envoyées et enregistrées officiellement à la Haute Guilde. Les étrangers sont interrogés sévèrement et les indésirables sont impitoyablement chassés de la cité. A signaler que dans les bâtiments sud du lazaret, où sont également installées des étables et des écuries, une multitude de porteurs se tiennent à la disposition des marchands. Ils ont pour principale fonction de transporter les marchandises à dos d'homme jusqu'aux échoppes des artisans (s'il s'agit de matières premières) ou jusqu'au Grand marché (s'il s'agit de produits finis).

L'ascension de la Falaise de Vorn paraît sans fin. Le martèlement des sabots des ookhabs se mêle au piétinement des humains et humanoïdes en route vers la Cité divine, en un bruit sourd et continu. Qui peine le plus, de ceux qui montent en ahanant le long de la paroi abrupte, ou de ceux qui descendent en serrant les dents d'angoisse au bord d'un affreux précipice ? De temps en temps, un "Montant" s'écroule de fatigue et, si des bras miséricordieux ne le soutiennent, agonise lentement, peu à peu repoussé jusqu'en bas par des pieds indifférents. Ou bien, un "Descendant" glisse et tombe en hurlant dans l'abîme, rebondissant de roc en roc...

"... Soudain, sans avertissement, nous parvînmes au bord du plateau. La foule s'épandait sur une immense esplanade, où de légères barrières séparaient les arrivants des partants. Les loueurs d'ookhabs s'empressaient, récupérant leurs bêtes d'un côté pour les louer de l'autre. En effet, si ces animaux ne paient pas de mine, leur grande robustesse leur permet d'enchaîner une montée et une descente avant de se reposer dans les étables situées au pied de la falaise. Cette aptitude favorise beaucoup l'écoulement du trafic, qui ne s'arrête ni jour ni nuit - sauf, m'a-t-on dit, lors de la fête annuelle du Roi-Dieu.

Nous fûmes un moment désorientés : qu'allaient devenir nos marchandises ? Mais notre inquiétude fut brève : des porteurs nous offrirent leurs services pour transférer le tout vers les entrepôts douaniers, où chacun de nos paquets, dûment étiqueté et numéroté, attendrait jusqu'à un an et un jour que nous venions le récupérer, contre paiement des droits d'importation. Grishak, un caravaanier blanchi sous le harnois, nous expliqua qu'il fallait accepter : ces porteurs, arborant tous l'insigne de leur guilde, étaient gens parfaitement honnêtes (l'administration du Roi-Dieu y veillait : des vols auraient gravement compromis le commerce de la cité). De plus, leurs tarifs, fixés par décret, étaient raisonnables. Enfin, la seule alternative était de repartir immédiatement par la route que nous venions de gravir... Nous laissâmes donc aux porteurs presque tous nos bagages, ainsi que les montures de ceux d'entre nous qui avaient tenu à les conduire jusque-là (les entrepôts douaniers étaient pourvus d'étables).

C'est donc d'un pas léger que nous reprîmes notre marche au milieu des autres voyageurs, vers les imposants bâtiments du Lazaret..."

Hildefons de Castelluisant, Itinéraire de Palladia à Laelith. J&A Editeurs.

Le lazaret, au nord-est, et les entrepôts, au sud-est, limitent la zone d'arrivée des voyageurs qui escaladent la falaise de Vorn. Le lazaret se compose en fait de quatre longs bâtiments d'un étage, les Pavillons, extérieurement semblables en dehors des étendards qui leur valent leur nom, respectivement rouge (Oiseau de Feu), blanc (Nuage), bleu (Poisson d'Argent) et noir (Crâne). Tous quatre sont réunis par des passages couverts.

Avant d'y accéder, les arrivants pénètrent sur la place des Quatre Puissances, ainsi nommée parce qu'ornée des symboles des forces qui régissent la ville. Un crâne en



pierre de près de deux mètres de haut (on raconte qu'il est malsain de vouloir l'examiner d'un peu trop près : quelle est au juste la profondeur de ses orbites ?...). Une fontaine jaillissante à l'eau rafraîchissante (bizarrement, ceux qui en boivent ressentent par la suite un profond désir de proposer leurs services aux prêtres du Poisson d'Argent). Un brasier toujours flamboyant (il paraît que cela porte chance de l'alimenter - mais c'est un brasier magique, et il n'accepte que l'or pour combustible). Et une structure cristalline d'où émane une brise parfumée (mais pourquoi ceux qui s'enivrent de ses effluves ont-ils plus tard de si curieuses idées ?). Des hommes d'armes contrôlés par des prêtres des quatre temples effectuent sur la place un premier tri. Les voyageurs disposant d'un laissez-passer remis lors d'un précédent séjour à Laelith sont immédiatement conduits au-delà du lazaret. Mais attention ! La validité d'un tel document est limitée dans le temps ! Et, attention encore : sur certains laissez-passer, un signe secret indique aux gardes que le titulaire doit être conduit très au-delà du lazaret... jusqu'aux prisons du Roi-Dieu. Ou pire...

Quant aux nouveaux venus à Laelith, ils sont admis dans le lazaret.

"... Nous fûmes d'abord accueillis dans le bâtiment du Poisson d'Argent par des prêtres vêtus de robes bleues. J'appris vite que, dans le lazaret du moins, le statut des prêtres se devine à la nuance de la robe : plus la couleur en est soutenue, plus le grade est élevé. Il nous fallut nous dévêtir à peu près entièrement (chaque Pavillon est divisé en deux parties, une pour chaque sexe) avant d'être examinés, dans une grande salle coupée de tentures, par de jeunes prêtres en bleu clair, des novices. Ceux-ci nous palpèrent, nous pincèrent, nous étudièrent sous toutes les coutures en nous posant les questions les plus indiscretes, exigeant par exemple de connaître le signe astrologique et l'ascendant de chacun de nous. De temps en temps, un jeune prêtre conduisait son patient vers l'un de ses aînés en bleu moyen, un adepte, quêteant un conseil ou une approbation. Une fois, je vis passer majestueusement un personnage d'âge mûr en robe bleu foncé, au milieu des têtes inclinées de ses assistants. Il

lorgna d'un regard pesant l'un de mes compagnons de voyage, un petit jeune homme aux traits remarquablement fins, mais dont la peau très pâle et la maigreur m'inquiétaient. "C'est évidemment une maladie de Ségur et Chevalier" affirma le grand ponton, soulevant des murmures admiratifs. Se penchant vers le voyageur, il entonna d'une voix vibrante une brève incantation. Le corps du malheureux fut secoué d'un spasme violent. Un bref instant, des couleurs normales revinrent à ses joues, puis le pauvre diable tomba raide mort. "Vous constaterez l'efficacité de l'Induction Vitale, commenta le prêtre. Ce malade a été guéri, dommage qu'il n'ait pas résisté à la puissance du sort utilisé", ajouta-t-il avant de repartir, traînant dans son sillage novices et adeptes surexcités..."

H. de Castelluisant, op. cit.

Les Pavillons disposent d'une salle d'examen distincte pour les Laelithiens malades. Ceux-ci viennent consulter de leur propre initiative ou sur le conseil d'un médecin ou d'un apothicaire de la ville. La consultation est gratuite... moyennant le versement d'un don, baptisé "cotisation", aux œuvres de la religion intéressée. Les mauvaises langues prétendent que cet argent est entièrement englouti par la paye généreuse des scribes chargés de la comptabilité des sommes encaissées.

"... Je fus jugé en bonne santé par les prêtres du Poisson d'Argent, qui me remirent un certificat : un morceau de parchemin teint en bleu. L'étape suivante était le Pavillon de l'Oiseau de Feu. Ma première impression fut que la seule différence entre celui-ci et le précédent était la couleur des robes des prêtres : rouges et non plus bleues. Mais je m'aperçus vite que le comportement des prêtres n'était pas le même : peu badauds, ils ne s'intéressaient qu'aux blessures, plaies et fractures. Quelques-uns d'entre eux - quelques-unes, en fait : des prêtresses - s'intéressaient cependant aux femmes grosses d'enfant. Leurs thérapeutiques (attelles, bandages, sutures, cautérisations...) étaient assez peu marquées par les incantations, les breuvages mystérieux et la magie en général. J'ai appris depuis que cela leur valait le dédain de leurs confrères du Poisson d'Argent, qui les traitent de "brutes épaisses rouges", à quoi ils répliquent en les qualifiant de "têtes enflées bleues" : ils ont pourtant souvent besoin les uns des autres pour soigner certains malades. Il est vrai qu'ils se retrouvent dans un commun mépris des gens du Crâne, qu'ils ont surnommés " démons (ou déments ?, les sources sont contradictoires) noirs"..."

H. de Castelluisant

Les Pavillons possèdent aussi un étage, où les malades exigeant un traitement prolongé sont logés dans de vastes salles communes garnies d'impressionnantes rangées de lits. Ces couches sont simples mais propres, les draps en sont changés chaque semaine. Les soins de toilette et l'alimentation sont assurés par des matrones qualifiées. La nourriture doit être bonne et de la même qualité que celle du prêtre dirigeant le Pavillon. Si un malade ne peut manger de la nourriture ordinaire, on doit veiller à lui fournir du vin, du pain blanc, des pommes... selon son état. Il est interdit de refuser l'hospitalisation à un malade, mais tous les hospitalisés doivent signer une déclaration instituant le Pavillon comme leur légataire universel⁽¹⁾.

"... Quand je sortis du Pavillon de l'Oiseau de Feu, la journée tirait à sa fin et nous fûmes invités à passer la nuit sous de vastes tentes dressées dans l'espace séparant les Pavillons. Je pensais qu'à la brune, nous recevions la visite de la police du Roi-Dieu, mais celle-ci ne se montra point. A moins que ?... Il me sembla bien que nous étions un peu moins nombreux à nous réveiller le matin suivant que nous ne nous étions endormis la veille..."

H. de C.

La police du Roi-Dieu chargée d'éliminer les visiteurs indésirables agit en général la nuit, pour éviter d'inquiéter les honnêtes voyageurs. C'est pourquoi la nourriture servie le soir est légèrement somnifère. Les agents de

l'autorité peuvent alors discrètement, sur les indications des prêtres du lazaret (ou d'autres personnes...) séparer le bon grain de l'ivraie. Ce que deviennent les individus ainsi mis à l'écart sort du cadre de cette étude.

Mentionnons l'existence, dans les Jardins du Dénuement, de l'ossuaire commun aux quatre Pavillons. Situés sous le lazaret, les Jardins reçoivent régulièrement leur lot de cadavres jetés, après une cérémonie religieuse succincte, depuis les bâtiments en surplomb. Afin d'éviter les risques de contagion en cas de maladie et ne pas attirer les charognards, le charnier est quotidiennement arrosé à la chaux. Il a très mauvaise réputation : on prétend qu'il héberge plus de fantômes par rapport à sa "population" de morts que tout autre cimetière du monde connu.

"... Au matin du second jour, nous fûmes conduits au Pavillon du Nuage. Là, nous défilâmes l'un après l'autre devant des prêtres vêtus de blanc qui jetèrent sur nous des sorts d'invisibilité partielle : seuls les muscles et la peau devenaient transparents, révélant le fonctionnement de nos organes internes. En cas de besoin, des dessinateurs maniant le pinceau avec une extraordinaire rapidité reproduisaient les images avant que le sort ne se dissipe. Il est curieux de noter que lorsque cet examen révélait une maladie quelconque, les prêtres du Nuage ne semblaient pas pressés de la soigner. On murmure que, pour eux, obtenir de beaux dessins d'une maladie vaut mieux que la guérir..."

H.de C.

En conformité avec la religion mère, l'étage du Pavillon du Nuage n'a pour toit qu'une structure cristalline n'offrant aucune protection contre les intempéries. Il est donc assez peu fréquenté, sinon par les amateurs d'héliothérapie lorsqu'il fait beau, d'hydrothérapie lorsqu'il pleut et de cryothérapie lorsqu'il gèle.

"... Enfin, ceux qui avaient passé toutes les épreuves avec succès furent conduits au Pavillon du Crâne. Là, des prêtres de noir vêtus se contentèrent d'écouter parler les voyageurs ! Chacun de nous se vit proposer de s'allonger sur une couche. Un prêtre se pencha sur moi et, esquissant un geste cabalistique, m'hypnotisa. Cependant, on en faisait autant pour tous les voyageurs. Liés de la sorte à l'impuissance, nous ne pouvions céder quoi que ce soit aux prêtres qui nous donnèrent l'ordre de parler.

Cette épreuve dite "d'hypnose diagnostique" ne dura heureusement pas trop : rassasiés de se voir présenter le plus sombre de nos âmes, les prêtres ne nous gardèrent que peu de temps. Ils avaient pourtant eu le loisir de cataloguer certains d'entre nous comme psychologiquement malades, les maladies allant de troubles bénins à une irréductible opposition au Roi-Dieu, la théobasilophilie. Cette pathologie incurable a une issue dramatique : l'exil immédiat dans le Cloaque, dont un couloir (je le tiens de source sûre) s'ouvre dans les caves du Pavillon du Crâne..."

H.de C.

Parmi les maladies mentales spécifiques de Laelith, la plus curieuse est sans doute la faillite. Vivre au bord d'une faille géante semble en effet avoir sur certains esprits faibles un effet délétère : les patients reproduisent dans leur organisation mentale une sorte de faille. La faillite apparaît donc comme une sorte de schizophrénie, de dédoublement de la personnalité. Sans examen médico-religieux approfondi, on ne peut s'en apercevoir qu'en rencontrant la même personne à plusieurs reprises, à des moments où son comportement est gouverné tantôt par une des deux parties différentes de son cerveau, tantôt par l'autre. Le malade agit vraiment selon les moments comme s'il était deux personnes différentes et même souvent moralement opposées. Le plus étonnant est qu'il croit toujours être dans son état normal, et que c'est l'autre état qui est pathologique. Il est désespéré à l'idée de "basculer" bientôt de l'autre côté de sa "faille" mentale - mais rien n'y fait : il suffit d'une émotion forte ou d'une

Pavillon inocule une maladie relevant de ce Pavillon à une série de voyageurs. Lorsque ceux-ci tombent malades, plus tard, on reproche évidemment au Poisson d'Argent d'avoir mal fait son travail. Les PJ sont engagés par le Poisson d'Argent pour élucider l'affaire.

— Horreur ! L'un des voyageurs a la peste des plateaux (des accès fébriles qui se répètent et s'aggravent jusqu'à ce que mort ou guérison s'en suive) ! Le lazaret est bouclé, avec tous ses habitants, pendant une lune entière. Au bout de ce délai, ceux qui n'auront pas succombé (une personne sur trois) ne seront plus contagieux. Les prêtres des quatre Pavillons vont devoir coopérer pour tenter de se sauver en trouvant un remède. Mais est-ce une maladie mentale (elle fait délirer) ? Les images bizarres observées par le Nuage ne sont-elles pas des illusions ? Faut-il opérer ? (La trépanation est l'un des procédés favoris de l'Oiseau de Feu, ils pensent que le crâne ainsi percé évacuera les fumées malsaines.) En fait, seule une potion faite d'herbes provenant des plateaux (comme la maladie) peut être efficace. Les herbes sont dans les magasins de l'apothicaire du lazaret, mais seul un jeune adepte du Poisson d'Argent a compris leur intérêt. Seulement voilà, personne n'écoute l'avis d'un novice... Les PJ le croiront-ils, pourront-ils l'aider à convaincre l'apothicaire en chef (un prêtre important du Poisson d'Argent) de leur confier des herbes, et si oui, pourront-ils les utiliser sur d'autres qu'eux-mêmes ? Durant la quarantaine, plusieurs événements peuvent se produire (en plus des deux précédents instantanés) : le deuxième jour, un prêtre du pavillon Bleu invoque son dieu durant une cérémonie. L'affaire se passe mal et le dieu envoie une pluie de météorite sur le Lazaret. Le troisième jour, certains pèlerins décident d'abrégier leurs souffrances en se suicidant. Ils se jettent pour se faire en masse du haut de la falaise. Le quatrième jour, un assassin (Siméon) décide de partir en beauté en tuant les prêtres les plus puissants (au rythme d'un par jour) de chaque pavillon. Le cinquième jour, les PJ découvrent un enfant (Arnaud) qui pleure dans un coin. Ses parents sont morts. Il se révélera être le neveu d'Orfal le négociant (voir p. 41). Le sixième jour, des araignées d'Azilian s'échappent de la taverne (suite au décès de leur dresseur Arachnien) et s'attaquent à tout ce qui bouge, etc.

Histoire vécue

"... Il est surprenant de constater combien les enchevêtrements végétaux sont souvent choisis pour être aménagés en retraites discrètes. Les parcs de Laelith n'échappent pas à cette règle. Citons pour mémoire, le cas d'une petite compagnie de maraudeurs talentueux qui découvrit au cours de ses pérégrinations que la partie nord des jardins du Dénuement — la plus inaccessible

— offrait de nombreuses clairières, aussi verdoyantes qu'insoupçonnées. Portés par l'enthousiasme de cette découverte, nos aventuriers décidèrent d'y installer un pied-à-terre... après de menues modifications. Le site définitif fut choisi au voisinage d'un étang peu profond mais poissonneux, dont les eaux se perdaient entre les rochers moussus d'une cascade. Faisant appel à des amis sûrs et compétents, ils entreprirent de raser une petite partie de la forêt pour dégager un espace suffisant. Quelques incantations appropriées étendirent la voûte des arbres, protégeant ainsi des regards et des ardeurs du soleil. Une villa élégante et aérée fut élevée et entourée de jardins fleuris (des modèles du genre, d'un goût très sûr !), contribuant ainsi à la parfaite harmonie du sous-bois. Si l'on ajoute à cela la mise en place de défenses naturelles importées à grands frais (lauriers carnivores de Jadhys, araignées tranche-gorges dressées, lianes digéreuses, champignons...) on comprend mieux alors les raisons de la tranquillité dans laquelle baigne ce petit sanctuaire vert depuis son édification..."

Extrait de "Chronique des Espaces verts" chap. VIII : "Jardins secrets" par Eskardon Minverth, premier jardinier royal.



Le droit d'entrée remis à Doña Juana après son passage des portes du Lazaret par le rachel Barnes. La fouille en règle qu'elle a subie n'a rien révélé de suspect. Et pourtant...

période de sommeil pour que le phénomène se déclenche. Assister à un "basculement" peut être un spectacle des plus curieux... Même s'il est parfois dangereux. Une des "faces" du malade peut très bien haïr violemment les amis et relations de l'autre "face".

"... Après une seconde nuit sous la tente, munis de nos certificats, nous quittâmes sans regret le lazaret. A nous deux, Laelith ! me dis-je avec orgueil !..."

H. de C.

Les passages complétant les citations d'Hildefons de Castelluisant sont extraits de l'Encyclopaedia Laelitha, CCXXIIIe édition.

(1) Ce paragraphe est quasi authentique, à peine démarqué du règlement de l'hôpital Sainte Gertrude de Copenhague au XVIe siècle

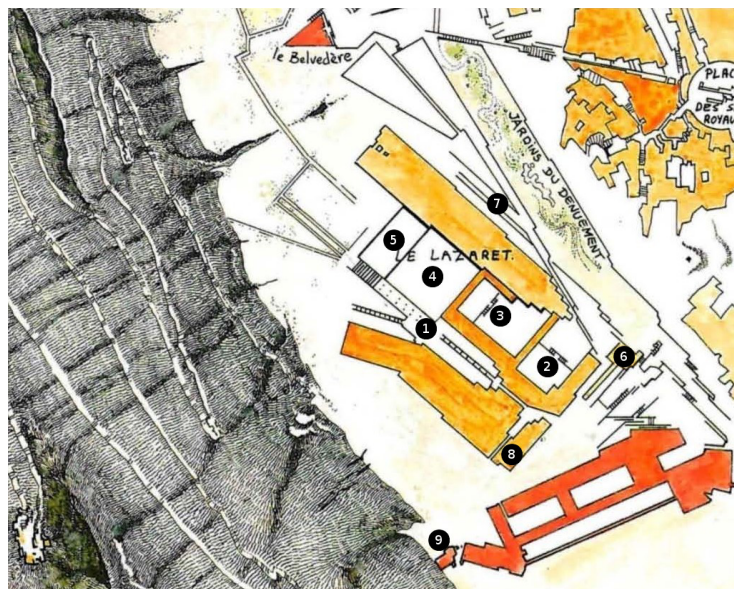
Le Lazaret et ses environs

La falaise de Vorn : Une étroite route à flanc de falaise est la principale voie d'accès à la cité. Le chemin est bondé de monde et les accidents sont fréquents. Les marchands utilisent des Ookhabs (des sortes de boeufs laineux à six pattes) pour transporter des marchandises jusqu'à la cité. Les chutes mortelles sont fréquentes.

Entrepôts : les voyageurs arrivent à la douane de la cité après une ascension de la falaise longue et difficile. Les marchands doivent laisser leurs marchandises aux entrepôts et payer une taxe importante. Après avoir déclaré leurs marchandises, les voyageurs doivent se rendre au Lazaret pour y subir un examen médical. L'ordre de la visite médicale dans les pavillons est généralement le suivant : Bleu, Rouge, Blanc et enfin Noir.

Caserne/Poste du Lazaret : ce gigantesque poste de garde fournit à lui seul l'essentiel du contingent de surveillance du Lazaret. Les soldats affectés à ce poste y vivent au moins trois mois d'affilée, à cause des problèmes de quarantaine. À la fin de leur séjour, ils subissent une visite médicale comme les pèlerins, afin de détecter chez eux d'éventuelles maladies. Ce qui est très rare. Les voyageurs sont obligés de dormir au moins une nuit au Lazaret dans des tentes situées tout autour de celui-ci. La nourriture qui leur est offerte est droguée pour qu'ils dorment profondément. La police du Roi-Dieu profite du sommeil pour éliminer les voyageurs indésirables.

La Déchaussée (non mentionné sur la carte) : cet ancien chemin mulétier date probablement d'avant le Châtiment



On pourrait en déduire qu'à cette époque, les ookhabs n'étaient pas connus. Les morts devaient être plus nombreux encore en contrebas.

Les Jardins du Dénuement. Situés à proximité du lazaret (dont ils "accueillent" le cimetière à ciel ouvert), ils auraient pu constituer le plus grand espace vert de la ville. Mais au cours des siècles c'est un véritable bidonville qui s'est développé parmi les buissons et les herbes folles. Ses habitants, pour la plupart des familles d'anciens marchands ruinés, vivent ici une existence précaire. La plupart sont soit farouches, soit prêts à raconter n'importe quoi pour quelques pièces. Toutefois ils ont leur dignité: ils ne veulent pas être confondus avec les parias de la Terrasse du Châtiment.

1) Place des Quatre Puissances : cette place située au coeur du Lazaret est ornée par les forces des quatre symboles qui régissent la ville : un crâne en pierre de deux mètres de haut (Terre), une fontaine jaillissante (Eau), un brasier toujours flamboyant (Feu) et une structure cristalline d'où émane une brise parfumée (Air). Une fois les quatre pavillons visités, les voyageurs sont enfin autorisés à entrer dans la ville.

2) Pavillon Rouge : ce pavillon est celui des prêtres du temple de l'Oiseau de Feu. Ils y pratiquent une médecine non magique.

3) Pavillon Blanc : ce pavillon est celui des prêtres du temple du Nuage. Les prêtres y jettent des sorts d'invisibilités temporaires afin qu'un assistant puisse rapidement dessiner les organes internes des visiteurs.

4) Pavillon Bleu : ce pavillon est celui des prêtres du temple du Poisson d'Argent. Ils y pratiquent une médecine magique.

5) Pavillon Noir : ce pavillon est celui des prêtres du temple du Crâne. Ils y pratiquent l'hypnose diagnostique afin d'apprendre les secrets des voyageurs. Toute information intéressante est soigneusement consignée et archivée au temple du Crâne.

6) Association citadine des rouisseurs teilleurs de lin de Laelith. Etablie près du lazaret ce local regroupe les propriétaires des différentes échoppes, rouissant et teillant la fleur de lin qui est acheminé par la Falaise de Vorn, avant de la fournir aux tisserands de la ville. Une visite de ses locaux n'aura rien de spectaculaire.

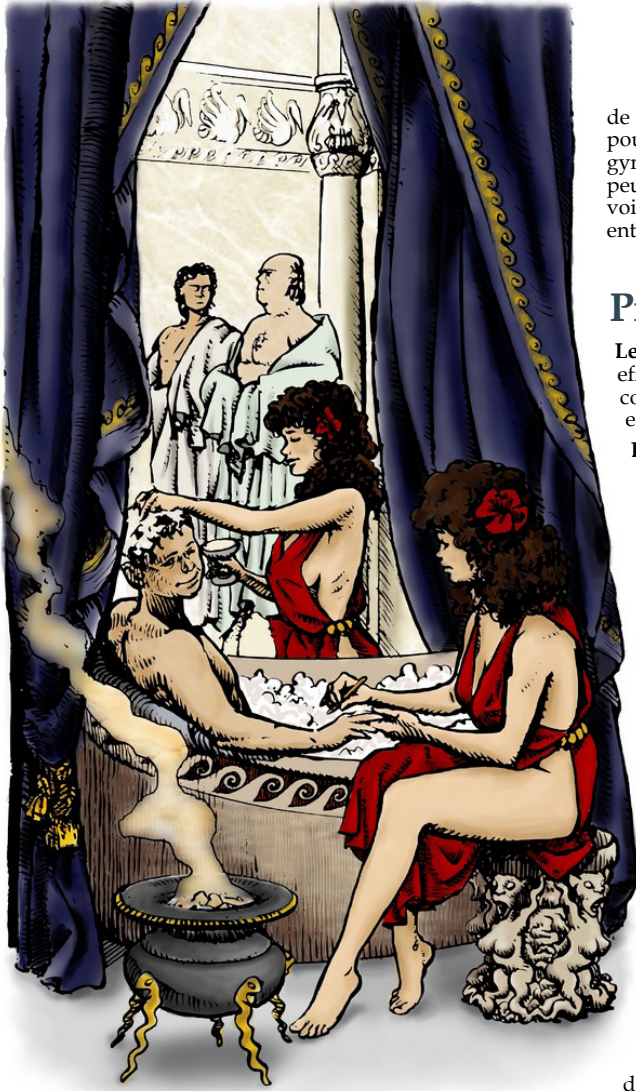
7) La schlitte. C'est une sorte de grand escalier de bois, situé au bord des Jardins du Dénuement, qui permet de descendre des marchandises du Lazaret vers la Haute Guilde sur la Place des Sept Royaumes. Les produits sont entassés dans des chariots sans roues contre lesquels s'arc-boutent des "hommes de bât" qui vont soutenir avec leur dos la descente du chargement, calant leurs pieds contre des butoirs, comme de véritables freins humains. Les accidents sont fréquents, la paye ridicule et l'emploi peu enviable.

8) A la taverne de la Chèvre d'argent, vous pourrez vous reposer de la montée éreintante des falaises. C'est un lieu généralement animé, avec des numéros d'avaleuses de sabres et d'araignées danseuses d'Azilian.

9) La Pyrotechnie du Puy des Ames : cette entreprise fournit les effets spéciaux destinés à émerveiller les pèlerins lors de leur arrivée au lazaret. Rétribuée par la ville, nous lui devons la Féerie du Pèlerin : fumigènes, flammes, vibrations telluriques et trombes d'eau se déclenchant à l'ouverture de la monumentale double porte du lazaret ; on appréciera aussi les têtes de monstres ventriloques qui ornent les portes intérieures et qui clament la puissance des armées du Roi-Dieu.

LE PALAIS DE L'EAU LUSTRALE

UNE MAISON DE BAIN



Scène intime au Palais.
Extrait de la décoration polychrome d'une amphore.

Les thermes sont ouverts tous les jours, du milieu de la matinée au coucher du soleil. Ils sont réservés aux hommes les jours pairs, et aux femmes les jours impairs. A la moindre entorse à cette règle, le directeur est renvoyé. Les bains publics se trouvent en effet sous la responsabilité du Temple du Poisson d'Argent.

Selon les époques, les méthodes d'administration varient énormément. Il y a une centaine d'années, les prêtres exerçaient un contrôle tatillon sur tous les établissements. Résultat : les fidèles des trois autres Temples les désertaient. Après quelques mois, une épidémie de typhus faisait quelques milliers de morts... Puis le Temple renonça à exercer autre chose qu'un contrôle théorique. En quelques mois, la plupart des maisons de bains se transformèrent en maisons closes... le régime actuel se situe entre ces deux extrêmes. Le Temple délivre des "permis d'exercice" aux candidats qui paraissent honnêtes et compétents, prélève un tiers des bénéfices et exerce un contrôle discret sur la qualité de l'établissement.

Les thermes sont un lieu de rencontre fort prisé des riches et des oisifs. Les pauvres ont à peine le temps de venir faire trempette dans la piscine de temps à autre. En revanche, marchands, nobles et riches voyageurs ne manquent pas d'y faire (au moins) une visite hebdomadaire. Certains viennent tous les jours.

Le prix dépend des services demandés. Quelques pièces

de cuivre pour un simple bain, cinq pièces de bronze pour le circuit complet, et autant pour avoir accès au gymnase. Les massages, le restaurant et autres "extras" peuvent faire monter le total jusqu'à une pièce d'or, voire davantage. Tout cela est réglé au vestiaire, en entrant.

Présentation des lieux

Le vestiaire. Pavé de marbre, il peut accueillir les effets d'une centaine de personnes. Derrière le comptoir, un escalier mène au sous-sol. Un autre escalier mène à l'étage.

La piscine. Le dôme vitré qui recouvre la pièce est très beau ; il a été réalisé dans l'esprit de celui du temple du Poisson d'Argent. L'immense bassin circulaire est rempli d'eau glacée, constamment renouvelée par un jeu complexe de tuyauteries.

La salle tiède. Décorée de somptueuses mosaïques à la gloire de l'Eau et de la Propreté (comme d'ailleurs la plupart des autres pièces), elle permet de se sécher et de se préparer "en douceur" à la pièce suivante.

La salle chaude. La température dépasse les 30°. S'y trouvent une douzaine de petites piscines d'eau chaude. On s'y relaxe avant de continuer le parcours, ou de revenir en arrière.

Le bain de vapeur. Comme il se doit, humide et surchauffé.

L'étouffoir. Ici, ni vapeur, ni bassins, juste un grand fourneau au milieu de la pièce, et une température largement supérieure à 50°. On n'y séjourne guère longtemps...

La source miraculeuse. Une petite salle dont l'accès coûte une pièce d'argent. Une fontaine d'eau chaude et soufrée alimente une petite piscine. On dit qu'elle guérit les rhumatismes.

Le gymnase. Cette grande salle propose tout le matériel nécessaire aux clients désireux de prendre de l'exercice.

L'étage abrite l'administration, les salles de massages, le salon de coiffure, un petit restaurant et une "salle de relaxation" qui n'est autre qu'un salon-bibliothèque confortablement aménagé où l'on se rencontre entre gens du monde. C'est un excellent endroit pour une conversation discrète. Beaucoup d'alliances s'y sont conclues... Au total, entre les manucures, les masseurs, les coiffeurs, les préposées à l'épilation, les serveurs etc., on arrive à une moyenne de deux employés par client.

Le sous-sol. Son aménagement représente une remarquable prouesse technologique. Le sol des salles destinées à être chauffées est en fait un faux plancher, un mètre au-dessus du vrai. Dans l'espace entre les deux circule de l'air chaud, produit par un gigantesque four à bois alimenté par une nuée d'esclaves. Des conduits ménagés dans les murs permettent de chauffer également l'étage. Juste au-dessus du four, d'immenses cuves à eau sont le point de départ d'une série de canalisations prodigieusement compliquées (l'eau débouche d'abord dans les salles chaudes, se refroidit petit à petit avant d'alimenter la piscine et de revenir dans les cuves).

A noter : cuves et canalisations sont en plomb - un mélai bon marché et malléable. Il n'est pas recommandé de boire l'eau qui en sort. Ni de s'y baigner trop souvent, d'ailleurs. Personne à Laelith ne s'en est encore rendu compte, mais les cas de saturnisme (intoxication au plomb provoquant toutes sortes de troubles allant des hallucinations à la paralysie en passant par l'idiotie) sont 30% plus élevés chez les clients réguliers des thermes que dans le reste de la population.

Sources : Dictionnaire de l'Archéologie, Guy Rachet, collection Bouquins, éditions Robert Laffont.

Personnalités

Vernan Freccen, 55 ans, le directeur. Aimable, mais surmené. Il est soumis à une double pression : d'une part du Temple, mais surtout de l'association de marchands qui possède les bâtiments, et qui exige un maximum de bénéfices. Il tient à veiller à tout personnellement, et ses subordonnés se demandent combien de temps il pourra soutenir des journées de 20 heures sans s'effondrer.

Grender et Joend, préposés au vestiaire. Un couple d'une quarantaine d'années. Peu de gens le savent, mais il y a quelques années, c'est Grender qui dirigeait l'établissement. Le consortium de marchands l'a remplacé par Freccen, mais lui a procuré cet emploi par charité... et aussi pour rappeler à Freccen ce qui l'attend s'il n'est pas efficace. Joend est une aigrie, qui passe l'essentiel de son temps à houspiller son mari.

Berpad Cerdian, chef comptable. Il dissimule un cœur d'Harpagon sous des dehors souriants. Il traque le moindre bénéfice annexe avec une véritable férocité. Il a pris l'habitude de renvoyer périodiquement les employés jugés "non rentables". Freccen est craint mais respecté. Lui est franchement détesté. Il pense à remplacer Grender, une perspective qui terrorise ce dernier.

Merrana Nerven, directrice de l'étage. Jolie et élégante, cette ex-tenancière de bordel sert d'hôtesse aux riches visiteurs et veille à la bonne conduite des employées (qui l'aiment bien, dans l'ensemble). Elle s'occupe aussi du recrutement. Accessoirement elle renseigne le Temple sur le fonctionnement de l'établissement (tout le monde le sait, et s'en moque).

Anterdj Kordath, chef chauffeur. Il règne sur le sous-sol et les esclaves. Grand et maigre, il a perpétuellement l'air "ailleurs", et effectivement il y est, par la grâce d'une drogue qu'il se procure à la taverne du Chat Pourri. Il passe des journées entières à rêvasser devant la grande chaudière, une attitude que n'apprécie pas du tout Cerdian. A votre avis, prépare-t-il un incendie ou se contenterait-il de sacrifices humains ?

Instantané

Freccen craint pour sa sécurité. Il engage le PJ comme gardes du corps. Hélas, peu après, quelqu'un remplace ses sels de bain par un poison violent. Qui est l'assassin ? A votre idée, il peut s'agir de Cerdian, pour prendre la place de son supérieur, ou de Joend, devenue complètement folle à force de ruminer sa rancoeur.

LA MAISON D'ERBENI LE TAILLEUR

37 ÉCHELLE DES ATELIERS

Portraits

Ordener, maître marchand. Pour quelqu'un qui est arrivé de fraîche date à Laelith, il n'est pas toujours facile de différencier un grand prêtre d'un maître marchand qui dirige une fabrique ou un comptoir commercial. Prenons par exemple Ordener, le patron de l'une des joailleries les plus cotées de la cité. La quarantaine grisonnante, il porte beau et aime à se déplacer - lui aussi - en chaise à porteurs et accompagné par une escorte armée. Mais, à la différence des prêtres et des grands prêtres, il n'a pas le droit de revêtir une toge et il doit se "contenter" d'une robe richement décorée et de couleurs vives. Comme nombre de ses pairs, il n'hésite pas à parer tout ce qui lui appartient (et cela vaut pour ses gardes personnels) de quelques échantillons produits par ses ateliers. Une bonne publicité n'a pas de prix ! En fait, le meilleur moyen de reconnaître un maître marchand consiste à regarder sa bourse, qu'il évite généralement de dissimuler : elle atteint parfois la taille d'un petit sac et regorge de pièces d'or...

Domril Stango, maître assassin. Il est chef de la Strang, une communauté homosexuelle d'assassins Thugs qui travaillent au lacer. Il est habillé comme un artisan : un pantalon rouge et blanc de boucanier, une chemise bouffante bleu azur et un turban de soie jaune citron : il est doublé d'un sosie qui le remplace, lui et ses habits voyants, quand Domril doit être discret (2 chances sur 6 de rencontrer le vrai). Les soirs où il doit rencontrer Gildas, les habits ternes et crottés qu'il enfiler rendent effectivement presque invisible. Sa notoriété et son exubérance semblent signifier que sa guilde bénéficie d'appuis en haut lieu ; pour preuve, s'il en fallait, il possède, sous un faux nom, un salon particulier loué à l'année dans une annexe des Mille Fleurs, pour ses orgies.

Brève de taverne

- Bon ! Que les dragons soient rouges, que les hobbits aient du poil aux pattes je veux bien. Mais que quelqu'un m'explique pourquoi les ogres ont les dents vertes !

- Euh, les dents vertes. Ah non, ça je vois pas !

- Toi, tu resteras toujours aussi bête... Remarque, moi je sais pas non plus, mais au moins je m'interroge. Tu saisis la nuance ?

Erbeni est un petit tailleur dont la clientèle est essentiellement composée d'ouvriers.

Il vit avec sa femme et ses deux fils dans une petite maison étroite.

Les lieux

Rez-de-chaussée : c'est là qu'est installée l'échoppe où travaillent Erbeni et ses fils pendant la journée. La fenêtre donnant sur la rue est équipée d'un volet rabattable qui sert de comptoir. La remise est remplie de toiles prêtes à être taillées. Une enseigne représentant une paire de ciseaux surplombe la façade.

Premier étage : cette grande pièce tient lieu, à la fois, de salle à manger, de cuisine et de chambre pour les fils (qui dorment dans le même lit).

Deuxième étage : c'est dans la chambre des parents que Erbeni tient ses livres de comptes. Une table en bois grossier lui sert de bureau. Un rouet permet à son épouse d'occuper son temps libre à filer la laine. Les économies du ménage (quelques dizaines de pièces d'or) sont dissimulées derrière une pierre mobile du manteau de la cheminée).

La courette : elle donne sur l'arrière d'autres maisons ; elle est encombrée d'immondices.

Les habitants

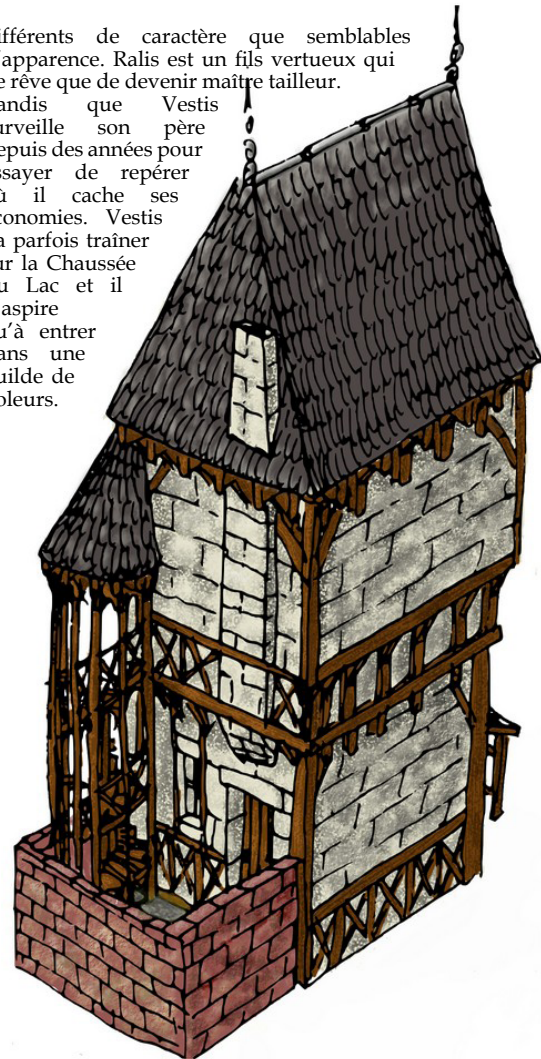
Erbeni le tailleur : ce vieil homme (40 ans !) maigre et moustachu a connu des temps difficiles. D'un naturel craintif, il redoute les colères des puissants et ne pense qu'à son travail. Il espère bien que ses fils prendront sa succession.

Lyvia, la femme d'Erbeni : cette femme fanée et édentée (35 ans) n'a plus toute sa raison. Victime de carences diverses, elle a lentement sombré dans une hébétude dont elle n'émerge que pour préparer les repas et filer la laine, tout en marmonnant des histoires incompréhensibles.

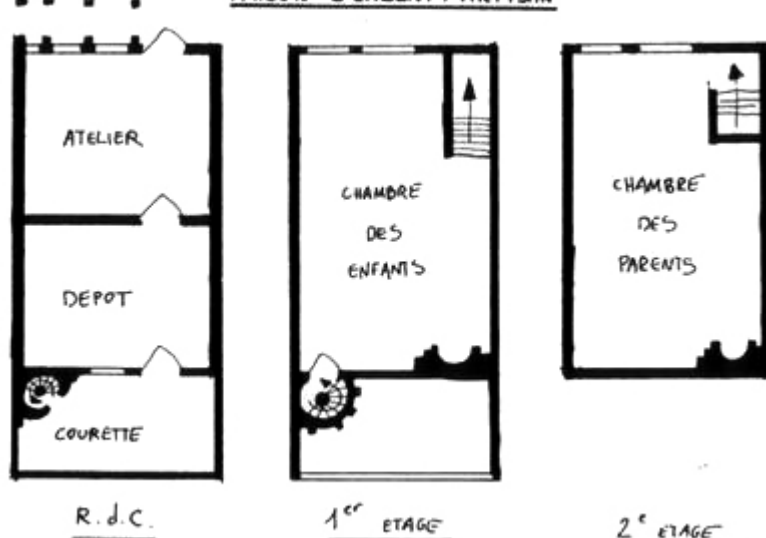
Ralis et Vestis, les fils : ces frères jumeaux sont aussi

différents de caractère que semblables d'apparence. Ralis est un fils vertueux qui ne rêve que de devenir maître tailleur.

Tandis que Vestis surveille son père depuis des années pour essayer de repérer où il cache ses économies. Vestis va parfois traîner sur la Chaussée du Lac et il n'aspire qu'à entrer dans une guilde de voleurs.



MAISON D'ERBENI, ARTISAN





Brève de taverne

- Hé ! le mago ! Toi qui sais tout ! Tu sais pourquoi les ogres ont les dents vertes ?

- Les dents vertes ? Qui t'a raconté une connerie pareille ?

Lors des mois chauds, Laelith resplendit au soleil telle une fleur aux mille pétales multicolores. Dès l'aurore, les ruelles de la Main qui Travaille grouillent de monde et il faut jouer des coudes et des épaules pour se frayer un passage au sein de la foule qui se presse autour des échoppes.

Ici, Agrod le potier travaille au tour un vase qui s'annonce déjà comme un futur chef-d'œuvre, et chacun de ses gestes à la précision légendaire soulève l'enthousiasme des amateurs qui applaudissent à ses prouesses.

Là, Yavel le sculpteur met la dernière main à une superbe nymphe de marbre bleu que les badauds contemplent dans un silence respectueux.

Sur le parvis du musée des Etals de la Belle Oeuvre dressé au centre de la place des Sept Royaumes, deux chevalets portant des toiles vierges ont été disposés côte à côte.

Un barbu à la forte carrure se tient debout derrière l'un d'eux.

Tout en préparant sa palette, il jette des regards haineux

en direction du deuxième chevalet.

Derrière celui-ci, un jeune demi-elfe, svelte et gracieux, a pris place et accapare l'attention d'une bonne partie de l'assistance.

Devant les chevalets, trois sièges sont disposés, occupés par des hommes d'un certain âge vêtus de robes blanches maculées de taches de couleurs.

Soudain, le plus âgé se lève et brandit un pinceau de bronze.

"Moi, Le Van Warol, Premier Pinceau de la Guilde des Peintres de Laelith, je parle ici au nom de notre Grand Maître, Le Van Alfart.

Aujourd'hui, mes confrères et moi allons rendre un jugement plastique et esthétique.

Le Van Belem (il désigne le barbu) ayant été provoqué en duel pictural par Edhelran le demi-elfe, ils vont être soumis à l'épreuve du portrait, afin que nous puissions désigner le plus talentueux des deux."

LA PROSPERITE

PRÉSENTATION

Table de rencontres

- 1 - Un groupe de gardes interpelle brutalement les personnages. Il semble que l'un d'entre eux ressemble comme un frère à un meurtrier condamné à la pendaison qui vient de s'échapper.
- 2 - Une jeune fille de marchand (12 ans) tombe éperdument, et instantanément, amoureuse de l'un des personnages. Elle veut épouser sans délai l' élu de son cœur. Elle ne plaisante pas ! Si celui-ci refuse son affection, elle se met à hurler au viol et peut même inciter ses robustes frères à corriger le "goujat".
- 3 - Un escroc tente de vendre aux personnages une carte représentant une partie du Cloaque où est caché un trésor fabuleux. Lancez un d10 : de 1 à 8, la carte est fautive ; 9, elle est exacte mais il n'y a pas de trésor ; 10, il y a "peut-être" un trésor.
- 4 - Des "citadines" avenantes essayent d'enjôler les personnages afin de dérober leurs bourses. Elles ont les ongles enduits d'un puissant soporifique.
- 5 - Un homme se fait bastonner par trois individus patibulaires. Lancez un d10 : 1 à 5, c'est un voleur corrigé par des marchands ; 6 à 10, c'est un marchand agressé par des voleurs (récompense possible si on lui vient en aide).
- 6 - Cinq gardes-percepteurs accostent les personnages et demandent à voir leurs quittances pour la taxe d'entrée en ville. Puis, ils exigent les factures de toutes leurs armes et effets. Si les personnages ne les ont pas (ce qui est très probable), ils demandent le paiement immédiat d'amendes équivalentes à la valeur estimée des articles "introduits en fraude". En cas de refus, ils confisquent !
- 7 - Un ivrogne s'accroche au cou d'un personnage et semble le confondre avec un certain Borgnol de ses amis. Prenant la foule à témoin, il annonce bruyamment que son "vieux copain" est le plus grand voleur qu'il ait jamais connu. Mais ce n'est qu'au moment où il déclare que Borgnol est à Laelith pour dérober le trésor du Roi-Dieu, qu'une troupe de gardes fait son apparition.
- 8 - Des voleurs astucieux jettent un large filet de corde sur les personnages et les menacent avec des arbalètes. La bourse ou la vie ?
- 9 - Un mendiant déguenillé veut à tout prix lire les lignes de la main d'un personnage. Il connaît tout le monde en ville et peut faire un excellent guide.
- 10 - Un riche marchand cherche des hommes pour l'escorter en ville. Si les personnages acceptent cette mission, il leur fera signer un contrat qui semble en bonne et due forme. En fait, il faut lire très attentivement une petite ligne située en page 13 pour découvrir qu'il s'agit d'un acte d'engagement pour 20 ans dans la garde de Laelith. Le riche marchand n'est qu'un sergent recruteur particulièrement habile...

Ce quartier à l'ambiance frénétique et bigarrée est le centre commerçant de Laelith. C'est là que se retrouvent inévitablement tous les marchands et les caravaniers qui viennent à la ville pour affaires. Les rues sont infestées de mendiants et de coupe-bourses mais leur ardeur n'a rien de comparable avec celle des gardes-percepteurs qui ont pour tâche de prélever la "Part du Roi-Dieu" sur tous les actes commerciaux conclus dans l'enceinte de la cité. La Terrasse de la Prospérité a une importance vitale pour l'économie de Laelith. Néanmoins malgré de nombreuses patrouilles de gardes, il est extrêmement difficile de maintenir l'ordre au sein de la société cosmopolite qui fréquente ce quartier...

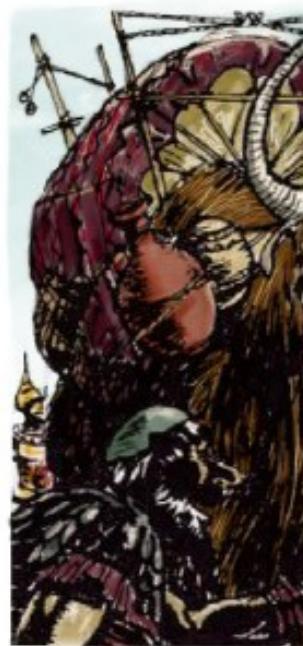


Suivez le guide

- 1) **Le Théâtre** (J6, K6). C'est dans cet édifice aux proportions titanesques que sont organisés les plus grands spectacles. Parmi ceux-ci, on peut citer les étonnants "duels cléricaux" au cours desquels des prêtres de cultes affiliés ou antagonistes règlent leurs comptes en public, lors de joutes oratoires, magiques ou - tout simplement - physiques. Autrement, cirques ambulants, baladins et poètes voyageurs se relaient pour animer ce haut lieu de

la culture citadine.

- 2) **Le Grand Marché** (K6, K7). Alors que les matières premières sont généralement vendues par les caravaniers dès leur arrivée à la Terrasse de la Main Qui Travaille, les produits finis, ainsi que l'artisanat local sont mis en vente au Grand Marché. Celui-ci fonctionne de jour comme de nuit, et connaît une cohue permanente. Il convient de rappeler que les artisans de Laelith sont considérés comme les meilleurs du monde connu. Ce qui n'empêche pas que l'on puisse y trouver des marchands d'esclaves, des camelots et des escrocs de tout acabit. Ces derniers préférant en principe attendre la nuit tombée pour officier en toute quiétude.
- 3) **La place du Piloni** (L6). Si quelqu'un commet un crime bénin, il a de grandes chances de se retrouver un jour sur l'estrade gigantesque qui trône au centre de cette vaste artère. Il n'y a pas moins de 1200 places





"Sur cet instantané, vous pouvez voir au centre, Montjoie Kénavo dans ses oeuvres.

Ce pickpocket qui sévissait au Théâtre, dans les coulisses du spectacle, a été arrêté par un de vos collègues et tient maintenant le haut de l'affiche des suppliciés, place du Pilori.

Dans quelques jours, il aura fini de faire parler de lui."

Extrait d'un cours du Premier fouineur Lamb.

Portrait

La Barabie Lamonzie Montastruc, comte de l'échelle du Quatre Faces. Personnage au comportement original, il refuse, malgré son rang, de vivre avec ses confrères à la Haute Terrasse.

En fait, il préfère avoir les coudées franches et noyer, dans la foule des marchands, ses activités de Premier Maître de la Fraction Armée Insurrectionnelle. La FAI a pour but de renverser Teaphanerys XIV et son monarchisme éclairé afin de le remplacer par une démocratie où la religion ne serait plus l'opium du peuple. Sous des dehors collet monté et un accent très british se cache l'âme d'un humaniste que l'utopie pousse à l'action. En vrai meneur d'hommes, il n'hésite pas à faire le coup de feu avec ses troupes quand l'attentat devient nécessaire pour préparer le Grand Soir. Cette organisation, bien que marginale, a déjà à son actif plusieurs actions d'éclat telles qu'un attentat à l'explosif à la prison générale, l'assassinat du légat Filipon d'Agramor, le vol d'une relique sainte exposée au temple du Poisson d'Argent...

Le Roi-Dieu est mécontent, les fouineurs sont sur les dents, mais jusqu'à présent, la FAI n'a toujours pas été repérée.

Guilde des Routards

Chez KKK : un ami installé récemment. Allez-y de notre part, il vous fera certainement 20% (de plus).

de pilori disponibles pour les tricheurs, les voleurs et les menteurs. L'ennui, c'est qu'il arrive parfois que l'on oublie d'en détacher quelques uns, une fois leur peine purgée. Ce qui équivaut, ipso facto, à les condamner à mort. Les squelettes des dernières victimes de ces "oublis" en témoignent...

4) **L'échelle du Quatre Faces** (K7). Une antique légende prétend qu'en creusant les fondations de cette rue, les terrassiers auraient mis à jour un étrange tétraèdre en pierre d'un mètre cinquante de haut. Nul ne sait aujourd'hui ce qu'est devenu cet objet.

5) **La Fontaine neuve** (K7). Il y avait à l'origine sur cette place une fontaine sculptée d'un mauvais goût intolérable. Depuis, on lui a substitué une magnifique oeuvre d'art représentant le Roi-Dieu Gwanul III chevauchant un rocher porté par des esprits du vent (stylisés !), tout en lançant des éclairs et en crachant de l'eau par les oreilles. On prétend que jeter une pièce d'or dans la fontaine porte bonheur. Attention, l'eau n'est pas potable.

6) **L'échelle de l'Auberge Qui Pue** (L8). Cette rue tire son nom d'un fait divers qui défraya les chroniques il y a quelques décennies. A l'époque, le patron d'une auberge réputée avait pour très désagréable habitude de servir des plats concoctés à partir de morceaux de viande prélevés sur des clients désargentés. Il entreposait généralement les restes de ses victimes dans sa cave. C'est l'odeur nauséabonde qui émanait de cette dernière qui permit l'arrestation de l'assassin. Aujourd'hui, cette rue est bordée d'auberges adaptées à tous les goûts et à toutes les bourses. Il paraît cependant que le fantôme de l'aubergiste fou hante les chambres de certaines d'entre elles les soirs de pleine lune...

7) **L'échelle des Pendus** (L6). C'est une ruelle encaissée et pentue où sont exécutés les criminels condamnés à la pendaison. On peut y louer une chambre pour trois fois rien...

8) **L'échelle des Scribes-Echevins** (I8). Vous avez besoin de rédiger un contrat ? Les scribes sont là pour ça. Spécialisés dans les alinéas à double sens et les "petits

caractères en bas de page" ils peuvent répondre à tous vos problèmes juridiques.

9) **L'échelle Tol Kien** (J7, K7). Le grand conteur originaire de Brie sur Comté a jadis vécu au numéro 18 de cette rue. Au numéro 26, "la maison du hobbit" est un petit musée tenu par des gens du cru. On peut y admirer une étonnante collection de tableaux en poils de pied.

10) **L'échelle des Paladins** (K6). Au numéro 40 de cette échelle, un bel hôtel particulier héberge discrètement la Grande Courtisane et certaines réunions de sa guilde.

11) **Echelle du Pont des morts** (L6). Si un de vos proches décède entre les murs de la Ville sainte, vous pourrez toujours le faire inhumer par la famille Bishoff. La cérémonie funéraire sera onéreuse mais les obsèques seront irréprochables. Ainsi en fut-il du noble Irtaque dont nous avons conservé un croquis "pris sur le vif".

Les Ambassades des Six Provinces

12) **Le palais de Kaoca** (L5). Situé échelle des Illusionnistes, l'office de tourisme est complété d'un salon où l'on peut déguster des spécialités, mais pas en acheter.

13) **Le cercle du Matriarcate d'Olizya** (L6). La situation de la délégation diplomatique n'est pas toujours facile à vivre, les provocations étant nombreuses.

14) **Le Petit Duché d'Agramor** (K6). Représentation du grand duc d'Agramor. Pour y entrer, vous devrez déposer toutes vos armes et parfois plus...

15) **Comptoir de Jadhys** (J6). Vous ne trouverez aucun Chupl'z dans cette ambassade mais des gopnelauns qui leur servent d'intermédiaires.

16) **Ecole des Pierres sacrées** (J7). Ce bâtiment dont les pierres ont été amenées une par une d'Egonzasthan est un bel exemple des techniques architecturales de la Fédération.

17) **Ambassade d'Azilian** (K5). A déconseiller aux arachnophobes pour son petit marché des spécialités à huit pattes.

L'ACADÉMIE ROYALE DU BEL ART

LA GUILDE DES COURTISANES

Le peigne de succession

"... Au jour de la mort de Nadayat, grand fut le chagrin de Carmine car grand était leur amour. Heureusement pour mon aïeul, la toute jeune académie requérait toute son énergie et elle s'y consacra avidement. Puis arriva ce petit coffre de bois odorant délivré par, distinction suprême, un membre de la Garde pourpre. A l'intérieur, sur une soierie cramoisie, reposait un peigne à cheveux, de ceux que Carmine affectionnait tout particulièrement : élancé avec trois dents bien galbées, il était taillé dans une matière minérale étrange, grise, dure et terne, comme ces pierres que l'on voit dans certaines pièces du Palais. Sur la partie charnue du peigne étaient gravés les parafes emmêlés de Nadayat, Carmine Félinea. Comment cette marque, signe de reconnaissance connu d'eux seuls se trouvait-elle sur ce morceau de caillou ? Ma grand-mère saisit le peigne d'une main tremblante. A son contact, la pierre grise réagit et comme un feu qui renaît de sous la cendre, un éclat rouge perla puis embrasa le peigne, qui devint entièrement écarlate, flamboyant comme un rubis de la plus belle eau.



Le peigne de Nadayat avait désigné pour la première fois la Grande Courtisane, celle qui entre toutes était la plus compétente à diriger la guilde. A la mort de Carmine, le peigne choisit Mélissa parmi les candidates possibles, car elle était diplomate et que le monde devenait intransigeant ; plus tard il choisit Ardente car elle était guerrière dans l'âme et que les courtisanes devaient prendre de force ce qu'on leur refusait... Ainsi depuis toujours l'âme de Nadayat le Précieux veille à la destinée des courtisanes..."

Extrait de "Les fleurs d'ombre et de lumière" par Félinea la Jeune.

Instantanés

Guet-apens galant : les aventuriers sont chargés d'organiser un guet-apens. Il s'agit de faire semblant d'enlever une jeune fille (une courtisane, mais les PJ l'ignorent) au moment où passe un certain noble de la Haute Terrasse. La tentative doit être suffisamment convaincante pour que le noble en question vienne au secours de la jeune fille. Le but de l'affaire est que le noble rencontre la jeune fille et en

Si par hasard, vous veniez à vous enquérir, dans les rues de la Ville sainte, de l'existence d'une éventuelle guilde de courtisanes, vous n'auriez aucune réponse, sinon une moue de totale incompréhension... Dans le meilleur des cas, pourra-t-on vous indiquer la Maison des Mille Fleurs, et encore, uniquement si votre mise laisse présager d'une bourse apte à en assumer le coût.

Et pourtant !... C'est sous la couverture la plus anodine qui soit, celle de la respectable académie royale du Bel Art, que se cache ladite guilde, une des mieux dissimulées des institutions de Laelith.

Par la volonté de Nadayat le Précieux

L'académie royale du Bel Art fut inaugurée sous le règne de Nadayat le Précieux, par le Roi-Dieu en personne. Il lui accorda le droit de s'établir sur la Terrasse de la Prospérité, échelle des Paladins, à proximité du Théâtre. Nadayat était amateur d'art et de "belles choses" d'une manière générale. A ses titres officiels et ses rôles officiels, il ajouta celui de mécène en finançant, entre autres, la construction des bâtiments de l'académie, ainsi qu'en lui accordant un revenu suffisant pour en faire débiter les activités. C'est pourquoi le vaste hall d'entrée de l'académie s'orne d'une gigantesque et superbe statue en pied de Nadayat, dans l'une de ses attitudes favorites, bien campé sur ses deux pieds, les bras ouverts face à la foule et le sourire aux lèvres.

Telle qu'officiellement établie à sa fondation, la mission de l'académie royale est de promouvoir et de protéger toutes les formes d'art connues, existantes et à venir ; de procurer à de jeunes gens talentueux les possibilités de développer leur potentiel artistique dans un environnement de qualité, et d'en assurer la diffusion auprès du public. En clair, l'académie du Bel Art est à la fois un musée d'arts plastiques, une entreprise de spectacles gérant les activités du Théâtre de Laelith (chant et musique sacrés, poésie, comédie, tragédie, danse, mime, etc.) et une école où sont enseignées toutes ces disciplines.

La renommée de l'académie est telle aujourd'hui, en matière de "qualité artistique" que nombre de familles nobles ou riches considèrent qu'il est de bon ton pour leurs enfants, quelle que soit la carrière à laquelle ils se destinent, d'y prendre quelques cours. Ouverte à tous, l'académie offre depuis toujours deux particularités :

- Le prix des cours est calculé après enquête sur les revenus ou la notoriété de la famille des étudiants (l'inscription coûte beaucoup plus cher à un fils de riche marchand qu'à une jeune fille de milieu modeste), et un certain snobisme veut que l'on paye le plus cher possible ;
- Elle accorde à certains éléments de valeur, mais démunis, (uniquement des femmes, selon la volonté du fondateur) une bourse leur permettant de suivre les cours, et seules les jeunes filles y sont acceptées comme pensionnaires.

De plus, même si les cours sont assurés par les plus grands artistes laelithiens ou étrangers (hommes et femmes, sans distinction), l'ensemble du personnel assurant l'administration de l'académie est composé de femmes. La conservatrice du musée, la directrice de l'académie et la régisseuse du Théâtre forment un triumvirat présidant aux destinées de la fondation Nadayat.

Une couverture idéale

Hormis les personnalités influentes de la Ville sainte (Roi-Dieu, grands prêtres, maîtres de certaines guildes...), personne ne sait que derrière l'académie royale du Bel Art se cache la guilde des courtisanes. De tout temps et dans toutes les civilisations, on a toujours vu des femmes (intelligentes, belles, ambitieuses...) conseiller leurs maris ou amants dans leurs décisions, en les poussant à faire certains choix grâce à des méthodes... qui leur sont



Vol de nuit, la face cachée de la courtisane.

personnelles.

A Laelith (et dans d'autres villes, bien sûr), c'est la guilde des courtisanes qui veille à exploiter au mieux cet attrait naturel des hommes pour des jeunes femmes pleines de charmes et de bon sens.

Le but réel de la guilde est très simple et s'exprime en un seul mot : le Pouvoir, c'est-à-dire maîtriser totalement les destinées de la Ville sainte. La tâche de la guilde est de placer des courtisanes (en tant que concubine, femme légitime ou simplement conseillère écoutée) aux côtés de tous les hommes importants et qu'elles influent sur leurs décisions dans le sens qui intéresse la guilde. Il est bien entendu que l'ambition des courtisanes reste dans le cadre de la sûreté de la ville (ce n'est en aucun cas une organisation subversive). Plus Laelith est riche et puissante, plus la guilde le sera elle-même !

En réalité, au cours des siècles, les courtisanes ont été plus ou moins bien implantées. Certaines époques ont vu l'ensemble des compagnes des maîtres de guildes (la Haute Guilde en particulier) et des grands prêtres (même le Roi-Dieu, Nadayat en est un exemple) être issues de la guilde. D'autres périodes les ont vues végéter et survivre péniblement. Néanmoins, l'académie a toujours subsisté et son rôle réel est toujours resté ignoré du grand public, malgré les rumeurs qui ne manquent pas de se répandre épisodiquement.

Recrutement et fonctionnement

La guilde recrute deux types de femmes, destinés à des fonctions différentes :

- Les Gestionnaires : pas forcément séduisantes (quoique cela ne soit pas incompatible), ce sont elles qui font fonctionner la maison (administration, finance, politique, relations publiques...);
- Les Missionnaires : très belles, cultivées, racées ; c'est "l'armée" de la guilde.

Ces femmes peuvent venir de deux origines distinctes. Soit directement du milieu artistique et avoir, en plus d'un don pour la danse, la peinture ou toute autre discipline, des ambitions compatibles avec celles de la guilde. Des professeurs particuliers leur enseigneront dans ce cas la pratique de l'art de faire les poches d'autrui ou de crocheter une serrure réticente (car il faut parfois accéder par ses propres moyens à des documents ou des renseignements importants). Soit indirectement d'une guilde de voleurs de la ville, après avoir été "découvertes"

par un chef de bande et orientées vers les courtisanes. Il s'agit de jeunes filles belles et ambitieuses, la plupart du temps intelligentes. A l'académie, si elles acceptent d'y rentrer, leur éducation sera complétée, elles apprendront à se tenir en société, ainsi que la pratique d'une discipline artistique. Toutes étudieront des "méthodes de travail" propres à cette profession, telles que le ventriloquisme ou comment détourner l'attention de quelqu'un. Dans tous les cas, ce passage par les cours de l'académie permet aux apprentis de côtoyer des fils de familles riches ou nobles et de sceller un certain nombre de contacts qui pourront se révéler fort utiles par la suite.

Même les jeunes filles prometteuses n'accèdent pas immédiatement à la connaissance de la guilde. Lorsqu'elles en sont jugées aptes, lorsque l'on est "sûr" d'elles, elles apprennent l'existence et la raison d'être de la guilde. Jusqu'alors, même si des missions leur avaient été confiées, les futures courtisanes en avaient ignoré la raison exacte. A partir de ce moment, des connaissances spécifiques pourront leur être enseignées (hypnose, soins des maladies "spéciales").

La conservatrice du musée, la directrice de l'académie et la régisseuse du Théâtre sont choisies indifféremment parmi les gestionnaires ou les missionnaires. Chacune d'elles désigne celle qui sera le plus apte à lui succéder, parmi les courtisanes désireuses d'occuper ce poste. La Grande Courtisane (désignée par le peigne de succession) est responsable des activités propres à la guilde. Le triumvirat la conseille et applique ses décisions.

Les revenus de la guilde

La guilde des courtisanes tire l'essentiel de ses revenus des activités de ses membres. Il n'est pas rare de voir certains Temples ou institutions de Laelith faire des dons substantiels à l'académie, ainsi que de riches marchands... D'habiles courtisanes, "bien placées", y veillent auprès de leurs "protecteurs". Cette source de revenus est importante, mais la guilde doit pouvoir subvenir "directement" à ses besoins (par exemple au cours des périodes peu fastes pour elle). Voici comment :

- Les étudiants de l'académie paient tous leurs cours (sauf les boursiers, bien sûr) ;
- Les recettes du Théâtre sont conséquentes, et le musée organise des ventes aux enchères d'œuvres célèbres.
- Certaines courtisanes, principalement lorsqu'elles sont âgées, travaillent au lazaret comme gynécologues.

Ayant les compétences indispensables pour exercer, elles sont à même d'éviter aux courtisanes "en règle avec la guilde" les problèmes de santé, de soigner les maladies dites sexuellement transmissibles ou d'écourter une grossesse non désirée. Ces spécialistes sont, moyennant honnête rétribution, au service du public. Elles sont installées dans le pavillon du Poisson d'Argent, suite à des accords passés avec le grand prêtre.

Les courtisanes de Laelith

La courtisane est par nature individualiste, préférant travailler seule et acceptant difficilement d'être dirigée. Pourtant elle sait reconnaître où est son intérêt. De ce fait, et à cause des innombrables services et "facilités" que l'organisation peut leur accorder, les courtisanes laelithiennes sont d'une loyauté totale envers leur guilde. Mais cela n'empêche pas qu'elles s'estiment perpétuellement en compétition avec les autres courtisanes (en fait, deux courtisanes sur une même "affaire" ne coopéreront pas, sauf si on leur en donne l'ordre).

Les courtisanes confirmées peuvent se reconnaître entre elles grâce à une tresse à quatre brins dissimulée dans leur coiffure. Non identifiable au premier coup d'œil pour qui ne la cherche pas, cette tresse est le signe d'appartenance le plus discret et le plus efficace qui soit.

Pour la petite histoire...

A l'origine des courtisanes laelithiennes il y eut Carmine et Félinea, des sœurs jumelles à qui tout souriait : elles étaient belles, intelligentes, cultivées et très douées pour la danse sacrée. Pourtant, l'amour sincère qui les liait fut mis à rude épreuve le jour où Félinea fut atteinte d'une terrible maladie qui la laissa défigurée à jamais. Dès lors, elle refusa de paraître en public et vécut dans l'ombre, apprenant auprès d'amis nocturnes l'art des monte-en-l'air.

De son côté, Carmine s'intéressait à un assesseur du temple du Poisson d'Argent, un certain Nadayat dont l'ambition visait à succéder au grand prêtre, décédé récemment. Mais un rival sérieux, Julian, était aussi sur les rangs. Les jumelles mirent au point un plan pour aider leur favori. Félinea vola le pendentif d'argent du défunt grand prêtre (le symbole de son rang) et le cacha dans les appartements de Nadayat. Elle laissa suffisamment de traces pour créer une filière remontant jusqu'à Julian et fabriqua des preuves désignant ce dernier comme instigateur d'un complot visant à discréditer Nadayat. Quand les fouineurs lancés sur l'affaire découvrirent le pendentif chez Nadayat, ils trouvèrent également les indices laissés par Félinea. Ils remontèrent la filière et le piège se referma sur Julian.

Nadayat devint grand prêtre du Poisson d'Argent et ce n'est qu'une fois devenu Roi-Dieu que les deux sœurs lui avouèrent une des clés de sa réussite. Par amour, il su être magnanime...

Un peu de technique

Créée à l'origine dans le cadre d'un jeu de rôle médiéval-fantastique où les classes de personnages et leurs dérivés sont un des aspects prépondérants des règles, la courtisane est, bien entendu, utilisable dans tous les autres jeux d'ambiance et d'époque équivalentes.

Ce personnage est évidemment une femme, essentiellement citadine ; elle utilise ses connaissances et compétences pour "régner" à travers les hommes riches et puissants. Ses deux objectifs sont : l'Argent et le Pouvoir.

Pour AD&D, la courtisane est considérée comme une sous-classe de voleur ayant accès à la fois aux compétences des voleurs et des compétences spéciales (séduction, déguisement, baratin, ventriloquisme, détourner l'attention, expression au choix et hypnotisme à haut niveau). Consulter CB n° 29 pour plus de détails.

Dans tous les cas, c'est au MJ de déterminer quelles possibilités d'actions il donnera à une courtisane et à une guilde de courtisanes en général, en fonction de sa propre campagne.



tombe, bien entendu, amoureux.

La mission peut comporter plusieurs phases :

- Enquête et filature pour déterminer les habitudes et les goûts de la "victime",
- Mise au point du guet-apens et réalisation,
- Quitter les lieux vivants et sans faire de vagues.

La guilde des courtisanes peut prendre en charge la première phase, mais ne se "salira" pas les mains pour la réalisation.

Faites-la taire ! : les aventuriers sont engagés par un intermédiaire (à la solde des courtisanes) afin d'éliminer une jeune femme, réfugiée chez un riche marchand, et qui doit quitter la ville en emportant des bijoux soi-disant volés.

En fait, il s'agit d'une courtisane ayant l'intention de quitter la guilde et sur le point de "faire des révélations". Ces "révélations" concernent des affaires réalisées par la guilde des courtisanes sans l'accord de la Haute Guilde... D'où problèmes si cela vient à se savoir !

- Attention, cette mission peut se révéler un piège pour les PJ : s'ils en apprennent trop, ils deviendront un danger potentiel pour la guilde des courtisanes qui devra les faire éliminer !

Défi : depuis quelque temps Laelith est le cadre d'une série de vols audacieux dont on n'arrive pas à trouver les auteurs. Il s'agit en fait d'un "concours" entre membres de guildes : des voleurs de la Langue coupée contre quelques courtisanes. Des deux apprentissages, lequel est le plus efficace ?

Des épreuves doivent les départager :

- Se procurer un objet sacré d'un des temples (et le rendre discrètement le lendemain ou le redéposer dans un autre temple) ;
- Faire une promenade dans le Cloaque, d'un point à un autre de Laelith ;
- Coller une affiche ou peindre un graffiti sur un mur de la Haute Terrasse ou ailleurs...

Il s'agit d'un défi personnel, les guildes concernées ne sont pas au courant et réprouveraient ce genre de pratiques qui peut menacer leur sécurité. Les PJ doivent appartenir à une guilde de voleurs. S'il y a une courtisane avec eux, elle se présentera comme un voleur et ils "joueront" pour son camp.

Les PJ peuvent être d'un côté ou de l'autre, participant au défi ou cherchant à comprendre ce qui se passe pour le compte d'une guilde ou même de la Haute Guilde. S'ils participent, ils pourront se trouver confrontés à d'autres "joueurs" voulant leur mettre des bâtons dans les roues.

UNE FAMILLE DE PASSEURS DE MORT

R.I.P : les cimetières à Laelith

"Il n'y a pas à proprement parler de cimetière à Laelith. Suivant la tradition, les morts sont parés de leurs plus beaux atours et précipités dans la Faille, leurs corps étant confiés aux flots tumultueux de l'Inlam... Dans les faits, les corps sont récupérés par des nains qui vivent au pied de la Grande Cascade et s'enrichissent ainsi à peu de frais. Saluons au passage l'astuce dont fait preuve ce peuple lorsqu'il s'agit de s'enrichir ! Cependant, il existe quelques cimetières privés à Laelith, Ce sont des concessions de terre, encloses derrière de hauts murs, où sont enterrés les morts dont les familles ne souhaitent pas confier le corps au torrent. Ces cimetières, souvent de petite taille, sont également appelés "nécropoles" et on les dit hantés par des spectres gluants à souhait. Pour y avoir brièvement séjourné, je puis affirmer que cette information est totalement erronée. Il ne s'agit pas de spectres mais d'ectoplasmes."

Extrait de "Les esprits ont-ils une âme ?" par Ermold Le Noir.

Instantanés

— Un mystérieux individu recrute les aventuriers afin qu'ils s'introduisent en fraude dans le jardin d'Olam et dérobent un couple de "slurpy". Les aventuriers devront mater ces bêtes vicieuses ainsi que les serviteurs qui veillent autour de la maison de leur maître...

— Les aventuriers sont contactés par un homme mystérieux (membre d'une guilde de voleurs) qui leur demande de surveiller le corps d'un vieillard, confié aux bons soins de la famille Bishoff. Il faut s'assurer que personne mis à part Olam ne puisse y accéder, car avant de décéder, l'homme a dissimulé dans une dent creuse un mini parchemin très important. Après avoir fait échouer les tentatives d'une bande rivale, les aventuriers devront suivre le corps jusqu'à sa chute dans les Cheveux de la Déesse et le disputer ensuite à une bande de nains pillards avant de le ramener à Laelith.

Contrairement à la plupart des cités connues, il n'existe pas véritablement de cimetières à Laelith. Les corps des défunts, une fois embaumés et revêtus de leurs plus beaux atours, sont jetés dans l'Inlam, le fleuve qui gronde au fond de la Faille. Ballottés par un courant d'une grande violence, ils sont emportés jusqu'aux Cheveux de la Déesse, lieu de passage obligé qui les mène dans l'Au-Delà. La pratique de l'embaumement, ainsi que la cérémonie qui l'accompagne, sont l'apanage de la guilde des Passeurs de mort. A côté de cet établissement existe une officine indépendante, tenue par une famille qui ne l'est pas moins. Bien qu'exerçant sensiblement le même travail que la guilde des Passeurs de mort, elle n'est aucunement inquiétée car elle bénéficie de solides appuis. En effet, le travail réalisé par Olam Bishoff, son patriarche, est d'une telle qualité que ce dernier est devenu l'artisan officiel de la plupart des familles nobles de la ville...

Présentation des lieux

La famille Bishoff officie dans un bâtiment de vastes proportions, dont la forme évoque celle d'un mausolée. Il se prolonge par un très grand jardin dont l'arrière donne sur la Faille. Dans ce jardin, entouré de hauts murs, se déroulent les cérémonies funéraires précédant la Grande Chute. Une brume permanente, montant de la Faille, donne à ce jardin un aspect fortement "magique". Les murs extérieurs de la maison, ceux qui donnent sur la rue, sont recouverts de plaques de marbre exprimant la reconnaissance de familles dont les morts ont été particulièrement bien traités (par exemple : "Reconnaissance éternelle pour embaumement très réussi. Signé : Thagor l'héritier"). Les angles de la façade de la maison sont percés de niches dans lesquelles figurent des statues en marbre rare représentant deux divinités tutélaires : Stallg le Pourvoyeur de Maladies et Arpont le Gardien des Morts, le premier dépêche les vivants au royaume des morts, le second les empêche d'en revenir.

Les habitants

Cette entreprise familiale pratique un art complexe et mystérieux. Olam Bishoff, un vieillard acariâtre et sec comme un sarment de vigne, est le patriarche de la famille. Il est le détenteur du secret des Grands Embaumements. Sa technique est à la fois unique et inimitable. L'âge venant, il ne pratique plus que dans les grandes occasions, ou pour des clients "particuliers". La rumeur prétend que son bras gauche, dont il ne se sert jamais, aurait en fait été embaumé par ses propres soins... Son fils, Throm Bishoff, s'occupe du tout-venant (il est pour cela assisté de ses quatre frères cadets et de quelques apprentis) et gère les comptes de la maison. Myna Bishoff est la femme d'Olam. Agée d'une vingtaine d'années seulement et belle comme une aurore, c'est la huitième épouse du terrible vieillard.



La pauvre fille souffre visiblement de ce mariage imposé par des parents désargentés...

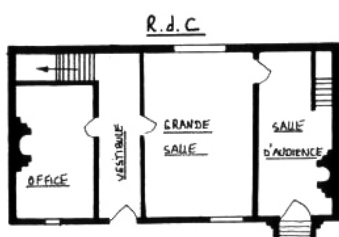
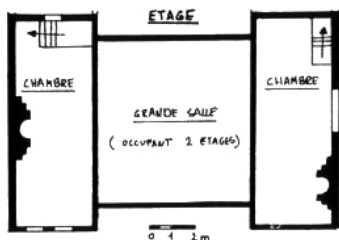
Ce qui se passe autour

Personne n'a jamais pu percer le secret des extraordinaires embaumements exécutés par Olam Bishoff. La présence, dans un coin reculé de son jardin, de sortes de petites niches entourées de hautes grilles confirmerait l'hypothèse selon laquelle il élèverait en grand secret des "slurpy", une sorte de gros lombrics quasi mythiques et vaguement télépathes, dont il se servirait pour éviscérer "proprement" ses clients. A proximité de la Faille, se trouve l'endroit où se déroulent les cérémonies mortuaires. Tandis qu'un clerc prie pour l'âme du trépassé, un treuil soulève son corps momifié et le précipite au fond de la Faille. A l'issue de chaque cérémonie, Olam délivre à la famille du défunt un parchemin certifiant que le corps a été embaumé puis projeté dans la Faille selon le rite sacré et en présence d'un clerc assermenté. Le bas du parchemin est réservé à la facturation, la liste des opérations étant décrite de manière très succincte.

LA MAISON D'ORFAL LE NÉGOCIANT

67 RUE QUI QU'EN PEUT

Orfal vit dans une maison d'assez belle taille installée au fond d'une cour entourée par les demeures d'autres négociants. Construite peu de temps après le Châtiment, elle n'a donc pas eu à respecter les limitations en surface imposées aux constructions récentes. Contrairement à la plupart des autres maisons, elle est bâtie sur un soubassement en pierre.



Les lieux

Rez de chaussée : la salle d'audience est la pièce où Orfal reçoit les marchands qui souhaitent faire affaire avec lui. Toute la famille vit le plus souvent dans la grande salle, qui peut être compartimentée grâce à des tapisseries montées sur des tringles. Le chauffage est assuré par un foyer central dont les fumées sont aspirées par un trou aménagé dans le toit. L'office abrite la réserve de nourriture, on y fabrique parfois des fromages. Le vestibule est aménagé avec des patères sur lesquelles on peut déposer les manteaux et les bottes. L'escalier qui monte à la chambre des maîtres de maison se trouve en face de la porte. Celle-ci est munie d'une serrure très rudimentaire, mais une barre de bois permet de la "barricader" pour la nuit.

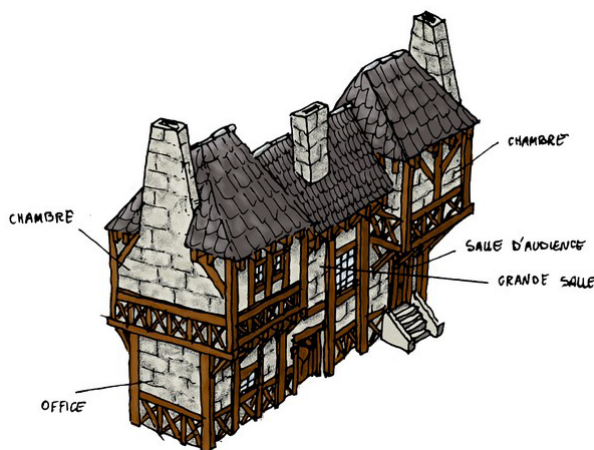
L'étage : dans la chambre des parents, on trouve un grand lit à baldaquin, une commode et une petite chaise (les économies d'Orfal sont cachées dans l'un des montants du lit). Les enfants dorment sur des lits en bois au matelas

de paille.

Les habitants

Orfal : ce gros barbu rougeaud a fait fortune en étant courtier en cuirs. Il est l'interlocuteur privilégié des marchands itinérants qui souhaitent vendre leurs peaux aux grands artisans de la Main qui Travaille. Il est souvent en relations avec la Haute Guilde. Les scrupules ne l'étouffent pas, mais il craint par-dessus tout d'être mis au ban de sa profession, aussi est-il d'une extrême prudence. Il ne se sépare jamais d'une dague ouvragée, qu'il dissimule dans une manche de sa robe de velours.

Syllia : l'épouse d'Orfal est beaucoup plus jeune que lui. Jolie, mais d'une grande pauvreté, elle fut heureuse de pouvoir épouser le négociant quand celui-ci se retrouva veuf. Elle est enceinte et tisse beaucoup.



Offalia : fille d'Orfal, cette jeune damoiselle d'une quinzaine d'années est une vraie peste ! Elle déteste les étrangers, Laelith, ce qu'on lui sert à manger, sa belle-mère, son frère, etc. Insupportable !

Glizarius : fils d'Orfal, ce jeune homme austère est novice au temple du Crâne. Dévot jusqu'au fanatisme, il n'est pas d'une grande intelligence.

Instantané

Le serpent qui se mord la queue : un inconnu demande aux aventuriers d'enquêter sur Orfal et même de visiter nuitamment son domicile pour y trouver d'éventuels documents compromettants. Il semblerait en effet que le négociant se livre parfois à des menées malhonnêtes.

Pour le MJ : l'Inconnu en question n'est autre qu'Orfal lui-même, déguisé. Il craint d'avoir commis des imprudences dans ses transactions "occultes". Il veut se servir des aventuriers pour s'assurer qu'il ne risque rien. Une fois qu'ils auront accompli leur mission, il a l'intention de les faire assassiner pour supprimer des témoins trop gênants...

Histoire vécue

"Je ne suis qu'un simple porteur d'eau de la Terrasse de la Prospérité, Enail Garaak, gopnelaun de la très sainte cité de l'aelith.

Tout commença par un bel après-midi où les rues étaient bondées. Lourdemment chargé, j'avais péniblement et bousculais un immense guerrier en trébuchant dans ses pieds, il me jeta un regard froid et je me retrouvai soulevé de terre, en fâcheuse posture. J'eus la plus grande peur de ma vie lorsqu'il dégaina avec son autre main une lame d'un pied de long.

Soudain... très mal à la tête, douleur intolérable... je porte mes mains aux tempes. Le guerrier commence à pleurer des larmes de sang, à saigner du nez et des oreilles, un mince filet rouge coule de sa bouche. Il s'écroule d'un bloc, me laissant au sol plus mort que vivif. Et sur son poignet, quel effroi !... le sinistre tatouage du stylet rouge ! Pauvre de moi, je venais d'envoyer dans un autre monde un membre de la guilde du Poignard sanglant. Et devant témoins ! Pétrifié, j'attendais la garde. C'est alors qu'une voix douce résonna dans ma tête, m'invitant à la suivre.

Ce que je fis. Je me retrouvai alors ici même à l'Académie Tolérée de Magie sous la protection de dame Silveriane, grande magicienne de la maison elfique. Je découvris avec curiosité et un peu de crainte mon pouvoir. Il paraît que je suis un des meilleurs mentalistes existants ; c'est bien possible mais je ne veux qu'une chose : retourner dans mon quartier et vivre en paix".

LA FAÏ

UNE FAUTE RAISONNÉE

"Anemates à la suite de l'attentat m'avait dit en termes on ne peut plus directs : "Mon vieux Lamb, ce sera eux ou vous... Vous avez quinze jours."

Ma première piste passa par la boutique de Gucci, 3 place de la Zyglute. Le double trafic de ce vieil érudit anarchiste avec l'échelle Tol Kien m'avait toujours semblé suspect et son enseigne m'intriguait depuis longtemps : sur sa porte, un parchemin disait "Sais tout, lis tout, dis tout". Une main anonyme avait rajouté "Pour très cher". Mon sixième sens sentait là un message caché. Ma planque dura six jours et ne m'apporta rien, si ce n'est une tenace odeur de légumes pourris due aux immondices où je m'étais caché. En fait, je le confesse, j'étais complètement dans l'erreur. Ce vieux hibou n'avait rien à voir avec mon affaire.

Pas plus que l'auberge de la face Deux dans l'échelle du Quatre Faces, où je séjournai quatre jours dans une chambre un peu carrée. L'accueil faussement convivial du tenancier m'avait fait suspecté une embrouille. Mais rien... Ma troisième tentative pourtant fut la bonne. A nouveau, je me laissai guider par mon instinct et là, je levai le lièvre. Il s'appelait Kirguiz, un ranger reconverti en enquêteur qui tenait boutique 5 rue Coq-Héron. Membre de la FAÏ, il exerçait ses talents en pistant les histoires graveleuses des notables de la ville, afin de pouvoir les faire chanter au profit de la Fraction. Il avait déjà fait "tomber" plus de quinze personnes dans ses filets.

Je débusquai le quatorzième jour le repère des terroristes : le restaurant Klo, une petite auberge à la mode des montagnes du nord. L'arrière-salle, celle des habitués, hébergeait les réunions secrètes. Matala, le propriétaire, était tout dévoué à la cause depuis que son père Kroiszvitch avait disparu dans la fosse du Tolinol Goinfre pour raison d'État - en fait une sombre affaire de racket officieux auquel il avait refusé de participer.

Me croirez-vous si je vous avoue m'être laissé gagner par leurs idéaux ? Ils n'étaient pas les dangereux terroristes qu'on prétendait. Un jour, ils prouveront leur bon droit... je présentai donc à Anemates le seul échec de ma carrière et je fus viré..."

Extrait de "Les vérités d'un Premier fouineur" par Pitol de Loin.

LE NUAGE

PRÉSENTATION

Table de rencontres

- 1 - Un mendiant accoste les personnages et tente de se faire passer pour un érudit (ou un être-brouillard si la rencontre se produit dans la strate des Brumes). Il se propose de leur révéler les "grands secrets de l'existence" en échange de quelques pièces. Marchandage possible.
- 2 - Un courtier en location désire engager un personnage pour un spectacle théâtral organisé sur la place sous la Haute Terrasse. L'aventurier aura pour tâche d'incarner un célèbre héros de la mythologie de Laelith. En fait, il devra affronter sur scène - sans trucages ! - quelques monstres choisis par le maître de jeu. Le salaire n'est versé qu'en cas de victoire totale.
- 3 - Un scientifique dérangé (respectable en apparence) propose aux aventuriers de participer à une importante expérience médicale. En contrepartie d'une belle somme d'argent, ils n'ont "juste" qu'à goûter quelques petites potions. Bien sûr, ces dernières risquent fort de provoquer quelques effets secondaires désagréables (changement de couleur, apparition d'écaillés ou de poils disgracieux, etc.).
- 4 - Un groupe d'une vingtaine d'étudiants prend les personnages pour des "petits nouveaux". Ils tiennent absolument à leur faire passer la traditionnelle épreuve du bizutage...
- 5 - Les personnages remarquent qu'ils sont suivis par un individu suspect qui les observe en prenant des notes. C'est un professeur d'ethnologie de l'Université Matérialiste Universelle qui prépare une thèse ayant pour titre provisoire "les aventuriers : symboles de la dégénérescence d'une race".
- 6 - Un preneur de paris du Promontoire de l'Envol aborde les personnages (il est honnête).
- 7 - Un mystique bègue propose un marché aux aventuriers. Pendant trois heures il leur parlera de philosophie. S'ils s'endorment, ils paieront une somme convenue ; sinon, c'est lui qui paiera (Vous pouvez jouer en "temps réel").
- 8 - Une bande de fêtards prend par la main les aventuriers et les entraîne dans des réjouissances. Tout se terminera par une bagarre générale et l'intervention de la garde.
- 9 - Un apprenti sorcier essaye une formule ou un bâton magique. Effets incontrôlés et panique assurée !
- 10 - Un loueur propose aux personnages une villa, des filles, des garçons, des spectacles, etc. Le tout à un prix exorbitant. S'il essuie un refus, il n'hésitera pas à exprimer vigoureusement son mépris ("Allez donc, eh pauvres... !"). Il est évidemment accompagné de sa garde personnelle qui ne manquera pas de surenchérir aux insultes de son patron...

Personnalités

Jérôme Boam : nain expatrié des mines de Vorn, il s'est reconverti

Lorsque l'on arrive à la Terrasse du Nuage en franchissant la célèbre rue sous les Murs, on découvre d'abord un petit quartier dont les toits des maisons disparaissent dans une brume perpétuelle : la strate du Plafond Bas. C'est là, entre écoles et bibliothèques, que vivent les étudiants et les scientifiques. Ceux-ci sont profondément convaincus de leur supériorité intellectuelle, puisque leur lieu de résidence domine le monde visible. Ils n'ont souvent que mépris pour ceux qui habitent les autres quartiers, qu'ils soient sous les nuages (et donc en dessous du leur) ou au-dessus ("Des esprits fumeux !").

En montant, on entre dans la strate des Brumes, qui englobe la rue et le temple du Nuage. C'est un lieu de prédilection pour tous les mystiques, et notamment ceux qui sont à la recherche des êtres-brouillard qui pourront prêter vie à leurs fantômes. Lorsque la brume est rare (ce qui est exceptionnel), ils se terrent dans des maisons enfumées par l'encens, à l'abri des faux semblants du monde réel. Ces jours-là, seuls les mendiants et les illusionnistes circulent dans les rues.

Enfin, bordant la place sous la Haute Terrasse, il y a la strate de la Blanche Chaussée. C'est une zone de transit, une espèce de bidonville de luxe. Car seuls les plus riches bourgeois et les apprentis magiciens y résident. Leur but n'est pas de rester là ; ils veulent accéder au quartier noble ou aux Pics des Mages.



Personne ne possède rien en cet endroit ; on se contente de tout louer - très cher le plus souvent - pour bien montrer que l'on va bientôt partir et que l'on n'est pas dans le besoin.

Suivez le guide

La strate du Plafond Bas

- 1) Les Jardins supérieurs (I7). On y trouve cent soixante-douze espèces d'arbres fruitiers, de grandes allées et de nombreux

bancs où les philosophes viennent s'asseoir et discourir. Le plus étonnant, c'est que malgré un temps couvert en permanence, les arbres produisent des fruits délicieux. La science ne connaît aucune limite...

- 2) Le jardin des Répartiteurs (J5). D'un tout autre genre, cet asile de verdure est plein d'activités ludiques et lucratives. A noter : le jeu du "tout ce qui reste en l'air est à moi, tout ce qui retombe est à toi" est truqué : les arbres sont truffés de sorts de lévitation, cachés dans la brume...

- 3) Le quartier Basse-Eau (H7). La description détaillée de ce quartier se trouve dans les pages suivantes.

- 4) La Bibliothèque Matérialiste Universelle (I6). La plus belle et la plus grande de toutes les bibliothèques. Elle contient plus de 80000 tomes, 13000 parchemins, 5000 partitions et bien d'autres merveilles encore. Tous les faits mentionnés dans les ouvrages sont censés avoir été prouvés et vérifiés. Ainsi, ne contient-elle aucun livre sur les mythes, les légendes ou les religions non officielles.

- 5) L'Université Matérialiste Universelle (I6). Elle forme des mathématiciens, des médecins, des dialecticiens et des politiciens. Elle accueille plus de deux cents étudiants et une vingtaine de professeurs de grand renom.

- 6) Le Promontoire de l'Envol (H7). Régulièrement, des scientifiques viennent y tester des engins mécaniques qui sont censés permettre à l'homme de voler sans magie, ni monture ailée. Plus bas, on trouve un lieu appelé le Pavé Rouge des Sots.

La strate des Brumes

- 7) Le Temple du Nuage (I5). Cette merveille architecturale aux murs couverts de sculptures et de bas-reliefs est l'un des plus beaux monuments de Laelith. La grande salle d'entrée est ouverte à tous les fidèles et les petites cellules qui en font le tour sont destinées aux clercs qui donnent à leur enseignement. Le reste du bâtiment, hormis les murs d'enceinte, est constitué d'escaliers vertigineux, de passerelles étroites et de terrasses de tailles et de formes variées. Plus de 20% de ces échafaudages ne sont que de simples illusions. Un prêtre désireux d'enseigner au temple doit toujours monter le plus haut possible avant de redescendre. Pour l'aider dans son ascension (qui symbolise son élévation spirituelle), il peut aller consulter les célèbres "Conseils d'Escalade du Père Santos" à la Bibliothèque de la Foi.





Cours de vol sportif (appelé parfois relatif) par le professeur Jeovah Dutu.
Contrairement à ses élèves, il ne vole plus. C'est probablement pour cela qu'il est aussi vieux.
Dans le bas de l'image, les deux assesseurs aux règles de bienséance poursuivent le contrevenant déjà envolé.
Croquis de mémoire d'un témoin présenté par l'Accusation au procès.

8) La Bibliothèque de la Foi (H5). Il ne faut pas se laisser déconcerter par l'apparence de cet endroit. Il s'agit d'un simple cube de pierre évidé, sans cloisons intérieures. Prodige architectural dû au talent d'un antique magicien (Khor le Buzier) ce bâtiment abrite des trésors de connaissances. Les milliers de livres, papyrus et documents divers qui y sont empilés sans ordre forment des murs instables, des pièces temporaires, des tunnels aléatoires et des collines éphémères. Seule une foi indestructible peut guider un visiteur jusqu'aux informations qu'il recherche.

La strate de la Blanche Chaussée

9) La place sous la Haute Terrasse (F5, F6). Il n'est pas un jour sans attractions sur cette place. Et les spectacles valent le détour !... Ils ont pour but d'attirer l'attention des nobles, des mages et du Roi-Dieu qui habitent la Haute Terrasse. Alors chaque matin l'endroit est vendu aux enchères pour la journée à un "locataire" qui s'applique à organiser des réjouissances fabuleuses et exotiques. Quitte à être ruiné le soir venu...

10) Le Marché des Locations (F6). Les commerçants de cette place proposent deux types de service. Il y a ceux qui offrent en location toutes les menues marchandises qu'ils ont en boutique (essentiellement des petits objets d'utilité courante). Puis, il y a les courtiers en location, qui prennent les commandes concernant les produits rares

et vont les acheter en ville pour leurs clients. Les tarifs de location sont fixés par des enchères dont le plancher inférieur est imposé par des conventions collectives.

Les êtres-brouillard

Personne n'est vraiment sûr de l'existence de ces êtres. Ils sont censés se manifester par temps de brouillard et acquérir de la consistance lorsqu'ils rencontrent une personne suffisamment croyante pour leur insuffler ses convictions.

Certains mystiques racontent qu'ils ont pu toucher un être-brouillard à la suite de longues discussions philosophiques. Le crédit à accorder à de telles déclarations est sans doute à tempérer quand on sait que la strate des Brumes est habitée par de nombreux illusionnistes qui ne dédaignent pas la plaisanterie...

Il existe aussi des bandes de mendiants qui profitent de la brume pour jouer aux fantômes et demander de la nourriture en échange de conversations ésotériques. Il paraît cependant que l'on découvre, de temps à autre, des cadavres de gens à l'expression terrifiée, ne portant aucune trace de blessures.

Toutefois, on les a toujours trouvés au bord de la faille, face à la Terrasse du Châtiment, alors que le brouillard recouvrait également ce quartier.

dans le commerce du vin, avant de devenir Responsable de Cave à la maisonnée de Mitrias. Il est toujours accompagné d'une chouette. Il entretient d'étroites relations avec son ami Bidouyou qui est cafetier.

Le Chenu : jardinier aux Jardins Supérieurs. Il doit son nom à son extraordinaire connaissance du monde végétal et à son grand âge. Les cheveux gris dressés en couronne sur sa tête font irrésistiblement penser au feuillage d'un olivier.

Olias of Sunhallow : clerc-prédicateur. Tout son charisme est dans sa voix : s'il entreprend de vous expliquer ce qu'est un bouton de culotte, vous verrez immédiatement défiler devant vous la garde-robe du Roi-Dieu ou bien les manufactures à l'air vicié où triment des couturières faméliques, ou encore des centaines d'autres visions...

Moïse Tcharack : technomage. Nul ne sait vraiment d'où vient l'intitulé de sa fonction. En tout cas, il travaille pour l'administration du Roi-Dieu et surveille l'affichage et l'application des édits. Il s'occupe aussi des contentieux et autres taxes impayées ; dans ce cas il est accompagné de trois gardes-percepteurs patibulaires et bien armés.

Bental Tartan : fabricant de voiles. Fournisseur officiel du temple du Nuage, il commerce presque uniquement avec les légats de Mitrias à qui il fournit toutes sortes de toiles et de tissus, de la chasuble à la toile pour machine volante.



La nacelle à pigeon

"... Messire Altarios IV, grand duc d'Agramor était bien connu pour sa paresse. En outre, il détestait les chevaux qu'il considérait comme des animaux stupides, bruyants et mal odorants. Avec le tact qui le caractérisait, il ordonna (sous peine de mort en cas d'échec) à son magicien personnel, Goliaden, de lui inventer un nouveau moyen de transport sûr, pratique et qui soit adapté à son rang.

Le mage imagina alors une nacelle en bois de rose artistiquement décorée qui serait suspendue à un pigeon aux proportions gigantesques qu'il avait créé grâce à son art. Altarios fut fou de joie à la vue de cette merveille et il s'empressa de l'essayer. Tout alla pour le mieux pendant des mois. C'est alors qu'un beau jour d'automne, le pigeon de la calèche ducal ressentit le besoin de migrer plus au sud. En quelques coups d'ailes il disparut à l'horizon et l'on n'entendit jamais plus parler de lui ni de son passager. Goliaden profita du chaos politique qui succéda au départ précipité du duc, pour se faire nommer souverain d'Agramor par les ministres d'Altarios qu'il intimida grâce à quelques sortilèges de second ordre.

C'est ainsi que naquit la dynastie des Goliaden. Si Agramor n'a jamais plus fabriqué de nacelles à pigeon, il en a existé bien des variantes dans d'autres royaumes : nacelle à dragon, nacelle à rouge-gorge géant, calèche à aigle, etc. Elles se sont cependant avérées assez dangereuses à l'usage..."

Extrait de "Mes voyages" par Anvlin d'Estenar.

L'arbalète-fusée

On connaît le goût du peuple nain pour les métaux précieux et les gemmes. Cette attirance naturelle peut cependant devenir un vice lorsqu'elle pousse ses victimes à mettre leur vie en péril. C'est ce qui arriva à Celianthril, fils de Galianthril, un nain de bonne famille qui s'était fait remarquer dès son plus jeune âge pour ses idées fantasques. Cette propension à la rêverie lui avait valu les foudres de ses compatriotes et il s'était bien vite retrouvé au ban de la société naine. Un soir qu'il rêvassait en contemplant les cieux étoilés, il conçut le projet fou d'inventer une machine qui lui permettrait d'aller



décrocher les "joyaux qui décorent la voûte céleste" (sic). Aussitôt dit, aussitôt fait.

Pendant des mois de dur labeur il fabriqua une gigantesque arbalète sur laquelle il plaça un long cône pointu (afin qu'il se "plante" dans le ciel !) et creux dans lequel il installa quelques sièges. Avec l'aide de villageois, il fit tendre la corde de l'arbalète au maximum et monta dans son engin, non sans quelque appréhension... Le signal du départ fut donné et l'arbalète géante se détendit avec fracas. L'appareil du nain s'éleva dans les airs jusqu'à ne plus être qu'un petit point dans l'azur et, pendant un instant tout le monde pensa que le projet se présentait sous les meilleurs auspices. Mais bientôt, l'engin commença à redescendre... Il se planta profondément dans le sol à quelques centaines de lieues de son point de départ. Est-il besoin de préciser que Celianthril ne survécut pas à cet atterrissage brutal ?

Quoi qu'il en soit, son invention fut reprise quelques jours plus tard par un chaman orque qui, après quelques années de réflexion, finit par comprendre comment cette "flèche" était arrivée là. Il trouva l'idée bonne et fit fabriquer une nouvelle arbalète géante, moins puissante cependant que celle employée par Celianthril. Après quelques essais (773 morts) il remarqua que le taux de mortalité était particulièrement élevé chez les passagers. Il en fallait plus pour l'arrêter et il décida un jour de monter à bord de son engin avec 96 de ses guerriers (on prétend que pas même un hobbit n'aurait pu se glisser entre eux !) pour aller attaquer la célèbre cité de Bahanjur-Kazbam.

Ce fut certainement l'attaque la plus rapide de l'histoire, les habitants de la ville visée virent le gigantesque projectile survoler leurs remparts avant d'aller s'écraser contre une montagne voisine, puis disparaître dans un lac. Il n'y eut aucun survivant...

Extrait de "Tire-bouchons, tapettes à mouches et autres machines démoniaques" par Ladamundus le Pieux.

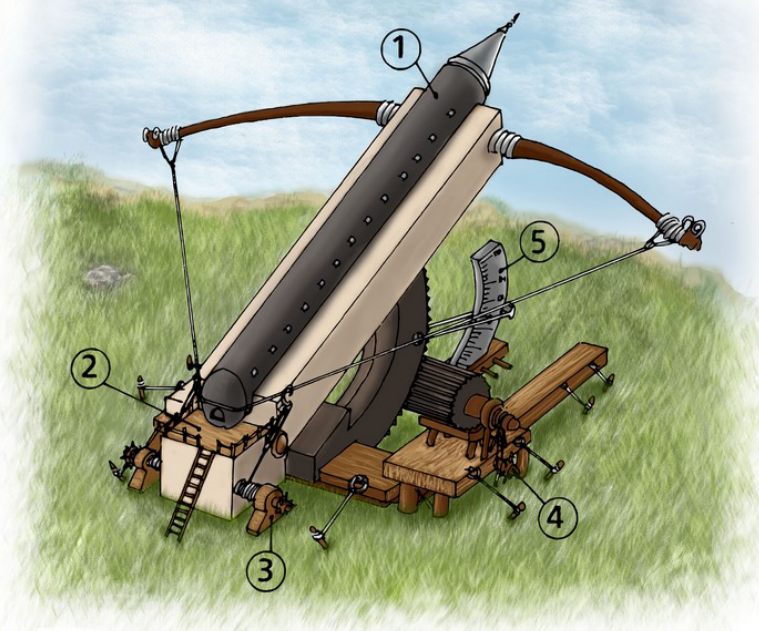
Le vaisseau de Jordan

"... Est-il besoin de présenter Jordan, le marchand des étoiles ? Figure légendaire, symbole de la liberté du commerce et farouche aventurier que rien n'effraye, Jordan est connu sur des douzaines de mondes. On ne sait cependant pas grand-chose à propos de son extraordinaire navire de l'espace, l'Ostalia. Ayant eu la chance de l'interviewer pour vous, nous avons découvert un homme aimable et intelligent, digne de la légende qui l'auréole.

Q : Cher Jordan, pouvez-vous

Légende

- 1 : Fusée
- 2 : Passerelle d'embarquement
- 3 : Tendeur du câble
- 4 : Réglage de l'azimuthage
- 5 : Cadran de réglage azimuth



me dire comment vous êtes entré en possession de votre vaisseau ?

R : Bien sûr. Je l'ai gagné au cours d'une partie de Barzouf à Cinq Donnes à la maison des Mille Fleurs de Laelith, une ville située sur un monde d'importance première. Son ancien propriétaire était une espèce de demi-elfe alcoolique et mégalomane qui s'appelait Barmold le Sombre, ou quelque chose dans le genre...

Q : N'avez-vous eu aucun problème à comprendre son fonctionnement ?

R : Oh si ! Au début, je croyais que c'était juste un bateau comme un autre. Ce n'est qu'en découvrant de vieux grimoires techniques que j'ai enfin réalisé que l'Ostalia était capable de se déplacer entre les mondes. Il m'a fallu bien quinze jours pour apprendre à le manoeuvrer et j'ai bien failli m'écraser dix fois pendant mon premier voyage au long cours.

Q : Savez-vous qui a fabriqué votre vaisseau ?

R : Non pas vraiment. Mais je pense qu'il doit s'agir d'une race extraterrestre qui possède d'excellentes connaissances en magie. En tout cas, l'Ostalia n'est pas de première jeunesse et tout cela doit remonter à quelques millénaires.

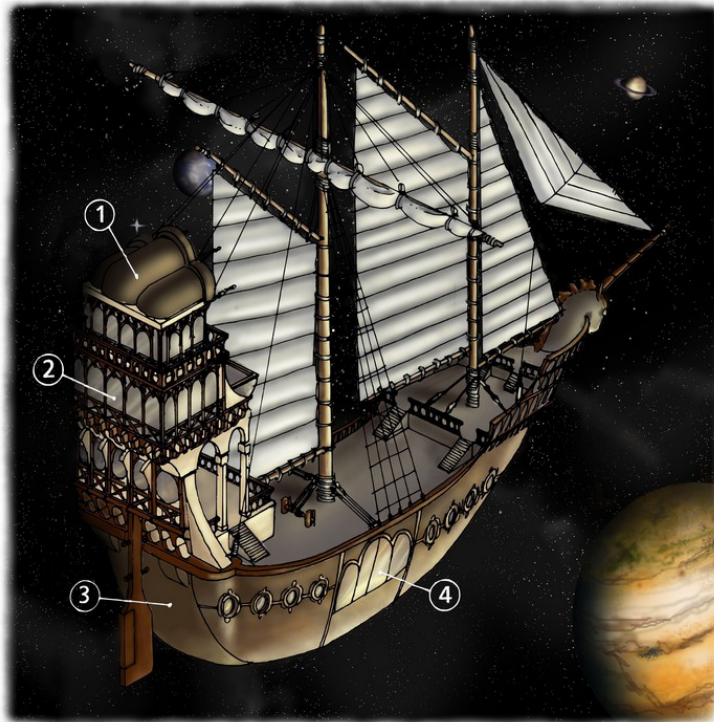
Q : Comment fonctionne votre navire ?

R : Aaaaah, vous me demandez là de trahir mes secrets... Ce que je peux vous dire, c'est que ses voiles sont aussi bien adaptées à la brise océane qu'aux vents cosmiques. Mais, c'est une complexe machinerie magique qui lui permet de voler.

Q : Et selon quels principes tout cela est-il fondé ? Eh bien, un grand mage du nom de Corth Wayndërsmis m'a un jour déclaré que l'Ostalia existait sur deux plans d'existence : celui de la réalité que nous connaissons et un autre, où tout n'est que mer et océan. Lorsque j'avance dans l'espace, je navigue en fait sur l'eau dans un autre univers. Je ne redoute qu'une chose, c'est de me noyer un jour pendant un de mes vols...

Q : Et comment faites-vous pour vous repérer dans l'espace ?

R : J'ai la chance d'avoir en ma possession quelques cartes spatiales d'excellente qualité. En outre, j'utilise une



Légende

- 1 : Poste de pilotage
- 2 : Appartements du capitaine
- 3 : Propulsion (moteurs)
- 4 : Porte d'accès

Expression typique

"Armons-nous et partez !"

C'est la maxime que se répète tous les jours Jéovah Dutu au début de chacun des cours de vol relatif qu'il donne. C'est grâce à la scrupuleuse observance de cet adage qu'il est aussi vieux.

boule de cristal ensorcelée qui me permet de prévoir les accidents avant qu'ils se produisent, de telle sorte qu'il m'est toujours possible de les éviter...".

Extrait d'une émission holo-show impériale de la série "Aventuriers de notre temps".

Le carrosse à pégases

"... Le principe de mon véhicule est d'une étonnante simplicité. Il suffit d'atteler des chevaux ailés à un carrosse classique, puis de prendre quelques centaines de mètres d'élan avant de se jeter dans le vide. La puissante traction assurée par les pégases ne peut qu'entraîner cocher et passagers dans les cieux. C'est évident ! D'accord, les chevaux ailés sont assez rares de nos jours, mais est-ce vraiment une objection valable..."

Extrait de "Mes meilleurs projets" par Orguen du Nuage.



LE TEMPLE DU NUAGE

Théosophie du Nuage

"... J'ignore où se trouve le Juste, le Bon et le Vrai. J'ignore les raisons des malheurs du monde. Je ne suis qu'un enfant, orphelin du Ciel, perdu dans ses rêves et protégé par l'infinie majesté des Cieux et des Astres. Mais, quand je pleure sur la misère de ma matérialité, quand je gémiss sous le poids de la médiocrité, quand je sens en moi toute l'impuissance de l'humanité, je lève mon regard vers le Ciel et mon incommensurable petitesse me rappelle que l'air dont mes poumons se gonflent m'aspire vers le haut. Je prends alors ma posture favorite et je m'abîme dans la contemplation..."

Extrait du journal intime de Mitrias, grand prêtre du Nuage.

Rituel d'entrée au temple

Respirer, dans un inhalateur suspendu à l'entrée, un mélange de vapeurs camphrées et poivrées. Le visiteur qui éternue plus de trois fois n'est pas autorisé à entrer.

Instantané

Kandjar le madjar reste mystérieux : est-il réellement un illuminé ou en veut-il au Temple du Nuage ? En fait, un zélé prêtre du Crâne a découvert quel secret l'empêche de retourner en Nocturne et se sert de lui pour nuire à Mitrias. Kandjar n'est pas du tout l'instaurateur d'un culte diabolique ; au contraire, il agit en guérisseur dans les quartiers pauvres et rassemble beaucoup d'adeptes autour de lui. Les aventuriers devront découvrir les manœuvres du prêtre Par-Acelse et démanteler l'écheveau de preuves fabriquées qui accuse Kandjar, sans se mettre à dos le Crâne ni nuire au Nuage.

Histoire vécue

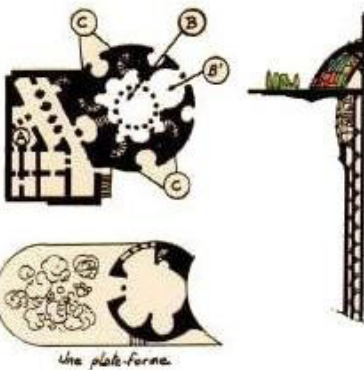
"Un jour de tempête, un vagabond aux yeux d'argent apparut dans notre ville. Il se disait madjar venu du royaume de Nocturne mais n'avait pas l'intention d'y retourner. Il était passé par ce petit fief, que ses habitants nomment Gofrink. Il me déclara aussi adorer les quatre vents. Je le fis donc s'enrôler parmi les nôtres. Hélas, son but réel était de détourner nos adeptes pour les convertir à son véritable culte, dont j'ai par ailleurs oublié le nom. Je vous conjure, mon cher Valdenath, de l'arrêter et de nous le ramener : en quelques mois, il a détourné presque un dixième de nos membres et ce qu'il a fait chez nous peut très bien vous arriver. Il est un danger pour nous tous, un danger plus grand que l'Empereur-Démon lui-même. Amitiés."

Mitrias du Nuage

On rencontre souvent des pèlerins/touristes qui n'ont pas hésité à braver tous les dangers pour venir contempler "l'extraordinaire" Temple du Nuage (I5). Cette "cathédrale de l'esprit" (selon les propres mots d'Anvlin d'Estenar) est en effet connue comme étant l'une des cinq merveilles de l'univers. La plupart du temps pourtant, ce temple n'est qu'une belle construction, sans rien qui la distingue particulièrement des centaines d'autres édifices religieux. Mais, quand les brumes de la Terrasse du Châtiment glissent jusqu'au temple, quand les nuées célestes planent sur le sommet des maisons de ce quartier, il se produit un prodige fabuleux. Les différentes tours qui constituent le temple s'élèvent lentement vers le ciel, accompagnées d'un grondement sourd qui impressionne même les habitants les moins dévots de la Cité Sainte. Le Temple du Nuage, qui ne mesure d'ordinaire qu'une trentaine de mètres, peut alors culminer à près de dix fois cette hauteur ! Le système ingénieux qui permet ce miracle est un secret bien gardé (certains novices prétendent qu'il s'agirait d'une machinerie actionnée par l'énergie du soleil, d'autres croient savoir que des créatures du Cloaque, réduites en esclavage, actionneraient depuis les sous-sols de la ville une puissante machinerie de palans permettant aux bâtiments de grandir).

Quoi qu'il en soit, ça monte !

Signalons au passage que le personnel du temple, du grand prêtre aux gardes, n'habite pas dans ce bâtiment inouï, mais dans le quartier qui l'entoure.

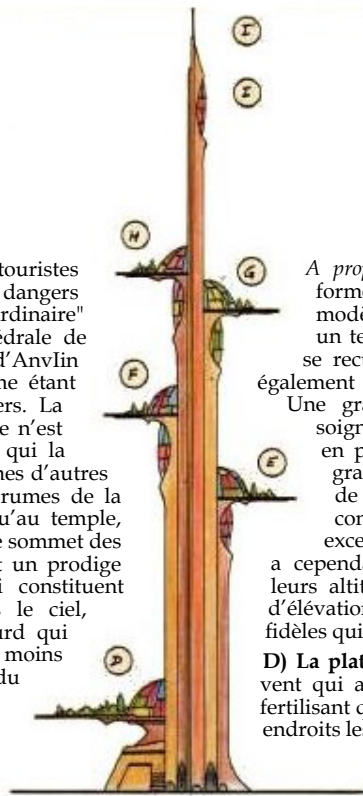


possible de venir méditer.

B) Le Circuum : cette grande courbe circulaire donne accès aux escaliers qui conduisent aux différentes plateformes du Nuage. Lorsque le bâtiment s'ébranle, il y règne un bruit terrifiant, les parois des différentes tours frottant les unes contre les autres.

B') L'Eglise du Soleil Levant est un lieu privilégié où le grand prêtre vient chaque jour méditer, entouré d'une cohorte de fidèles.

C) Les escaliers : surnommés "les casse-pattes" par des fidèles irrespectueux, ces escaliers en colimaçon se révèlent très dangereux quand les tours s'étirent vers le ciel. Même en position haute, le temple reste accessible grâce à des passages aménagés dans la paroi de la partie "souterraine". A noter que lorsque le temple est en position basse, les escaliers s'enfoncent profondément sous terre... mais il est inutile de les descendre, ils ne conduisent nulle part.



A propos des plates-formes : toutes les plates formes du Nuage sont construites sur le même modèle. Un grand dôme de Vitrail recouvre un temple secondaire où les fidèles viennent se recueillir à l'abri des intempéries, c'est là également que sont donnés les offices simples. Une grande avancée couverte de végétation soigneusement entretenue permet de méditer en plein air quand le temps s'y prête. Une grande baie de vitrail, située en dessous de chaque avancée, éclaire l'escalier en contrebas (la plate-forme des Arbres fait exception à ce principe). Chaque plate-forme a cependant un "thème" qui lui est spécifique, leurs altitudes respectives témoignant du degré d'élévation spirituelle que pensent avoir atteint les fidèles qui les fréquentent.

D) La plate-forme des Arbres : elle est dédiée au vent qui agite les ramures et les herbes, ce vent fertilisant qui apporte les bienfaits de la vie dans les endroits les plus reculés. C'est le lieu le plus vaste et le plus accueillant du Nuage.

E) La plate-forme des Brumes : moins grande et moins verdoyante que la précédente, cette plate-forme accueille les adorateurs du brouillard qui symbolise le Mystère Universel. Ses habitués se singularisent par leur air hagard et leur grande modestie.

F) La plate-forme des Pluies : moussue et particulièrement humide (ses fidèles y amènent quotidiennement des centaines de seaux d'eau !), cette plate-forme regroupe les adorateurs des divinités qui provoquent la pluie, la neige, le grésil, etc. Ces gens témoignent une certaine condescendance à l'égard des fidèles du Poisson d'Argent : "Ces idiots qui pensent que la pluie contient plus d'eau que d'air, alors que l'eau elle-même est née de l'air au cours de la Première Pluie !"

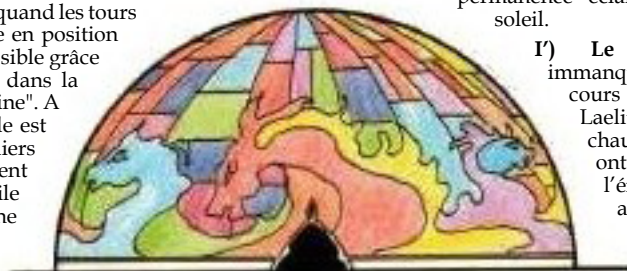
G) La plate-forme des Vents : orientée en direction des vents dominants, cette plate-forme est dédiée aux divinités qui provoquent les tornades, les tempêtes et les cyclones.

H) La plate-forme des Cieux Infinis : les fidèles qui font l'effort de venir jusqu'ici vénèrent l'astre du jour (bien que les prêtres de l'Oiseau de Feu prétendent être les seuls autorisés à le faire), les montagnes et les étoiles (de nombreux petits observatoires astronomiques/astrologiques ont été installés ici à cet effet).

Cette plate-forme est notoirement trop petite pour le nombre de dévots qui s'y pressent. Il semble que des raisons matérielles (poids trop important) aient empêché de la construire plus grande. Régulièrement des adeptes des Cieux Infinis tombent du haut de leur perchoir, victimes des cohues perpétuelles que son exigüité occasionne. Quand se produisirent ces premiers accidents fâcheux, les autorités du Nuage eurent tôt fait de sacraliser l'incident en parlant de "suicides rituels" au cours desquels des fidèles exaltés atteignaient la communion suprême dans l'extase de la chute.

I) Le Céleste Vitrail : coiffant le sommet de cette tour creuse dépourvue d'escalier, ce vitrail sert à éclairer en permanence le Circuum (les parois de la tour sont en cristal translucide). Le mécanisme d'élévation des tours semble avoir pour but essentiel de permettre à ce vitrail de surplomber les brumes et de rester ainsi en permanence éclairé par la lumière du soleil.

I') Le paratonnerre attire inmanquablement les éclairs au cours des orages qui secouent Laelith durant la saison chaude. Certains scientifiques ont émis l'hypothèse que l'énergie ainsi collectée alimentait les machineries d'élévation du temple.



Le dôme de verre d'une plateforme du Nuage.

LA BIBLIOTHÈQUE DE LA FOI

La Bibliothèque de la Foi est ouverte jour et nuit. Les couloirs et les salles de ce haut lieu de la croyance livresque sont formés de livres empilés anarchiquement. Les documents entassés dans ce gigantesque cube évidé forment un formidable fatras de feuilles volantes, empilées, au fil de siècles de négligence, en un labyrinthe de carton plume.

L'édifice est tellement vaste, qu'il est facile de s'y perdre. La Foi, la Divination ou l'aide de Parchemyrus, le nouveau bibliothécaire, un Golem de Papier, sont, sans doute, les seuls moyens de trouver le moindre renseignement, dans ce capharnaüm de cellulose.

Le bibliothécaire en chef est un homme entre deux âges, à la fine barbichette, au port altier et au regard impérieux. Kob Du Val - c'est son nom - s'est profondément identifié à sa bibliothèque et n'apprécie ni les étrangers ni la contradiction. Le sous-sol est un endroit oppressant, formé d'un dédale de petites salles conquises sur le Cloaque. Le silence y est quasi surnaturel. Ici, les couloirs sont plus étroits et il règne une forte odeur de parchemin moisi.

Portrait

Yquem, conservateur de la Bibliothèque de la Foi. Pour son confort personnel, Yquem a su tirer parti du capharnaüm légendaire qui règne sur son lieu de travail : il réside dans une "grotte" qu'il s'est aménagée au cœur d'une pile d'ouvrages consacrés à la théologie alimentaire. Ses yeux bouffis, sa trogne réjouie et son teint couperosé sont célèbres dans toute la Terrasse du Nuage. Le soir, il s'adonne au culte de Bacchus et le matin, il souffre de migraines. C'est pourquoi il vaut mieux essayer de le

rencontrer l'après-midi, lorsqu'il est presque à jeun.

Son travail consiste à comptabiliser les livres que le directoire de la bibliothèque a décidé, pour une raison ou une autre, de livrer aux flammes purificatrices. Grâce à cette fonction, il a pu se constituer une bibliothèque personnelle... et ignorée de tous (il adore les livres autant que le vin). Un de ses gestes favoris est de faire sauter le bouchon d'une bouteille de "Nectar du Roi-Dieu 63" avec un mot de commande.

Table de rencontres

Lancer 1d10 à chaque tour.

1 à 4 - Encore des couloirs, des salles et des vieux livres...

5 - Un livre tombe bruyamment derrière les aventuriers. Qui l'a renversé ?

6 - Une plume écrit toute seule sur un parchemin. Son message dit : "Vous êtes perdus !"

7 - Du Val rejoint les aventuriers et les réprimande pour le désordre qu'ils sèment derrière eux.

8 - Un lecteur momifié lit à jamais un traité érotique.

9 - Un plumier aux armes d'Ermold le Noir repose sur une table poussiéreuse. S'il est authentique, il vaut une fortune !

10 - Des cliquetis d'ossements... Ce sont des squelettes brandissant d'étranges lances. Jadis, ces mort-vivants ont été chargés de pourvoir au nettoyage des sous-sols, qu'ils arpentent en brandissant de gigantesques plumeaux. Ils adonnent obstinément par groupe de 6, et sont totalement inoffensifs.

Questions

- Qu'appelle-t-on la brume du dragon ?

- Est-il vrai que Tibard le Grand avait créé, pour illuminer le ciel vide d'étoiles, un anneau de douze planètes géantes en pierres précieuses ?

- Dans ce cas, doit-on croire la légende qui nous présente Mandala le Douzième tuant son ultime démon dans le ciel et créant ainsi des myriades d'étoiles ?

- Existe-t-il vraiment deux sortes d'êtres-brouillard ?

- Est-il vrai que Khor le Buzier, antique magicien, a fait construire la Bibliothèque de la Foi uniquement par la magie et par des ouvriers aveugles ?

- La rosée est-elle plus importante que l'herbe ?

Petite annonce

"Une affaire de renom se présente à Laelith où vous devez vous installer. KKK : Karats Kadots Kolektions. Une affaire de bijouterie en or qui se vend, stock et pas de porte, pour une somme dérisoire. Pas sérieux s'abstenir. Propositions en céliithals à JMD qui transmettra."

KKK le repent

Le visage dans le ciel

Une agitation inhabituelle règne sur la place des Savants depuis que le phénomène est apparu dans le ciel de la ville. A proximité de la Bibliothèque Matérialiste Universelle, un vaste espace a été dégagé, et d'étranges instruments y ont été dressés.

C'est ici que se retrouvent nombre d'érudits, de savants et de charlatans, qui prétendent communiquer avec le Visage apparu dans le ciel. Citons au passage Oufram le Borgne, dont les lorgnons magiques (vendus 10 PO pièce) permettent à une personne juste de lire sur les lèvres du Visage ; ainsi que l'appareil à lancer des signaux lumineux d'Orguen le Fou. Sont également présents des moines de saint Capil, qui tentent depuis deux jours de compter les cheveux de l'apparition afin de connaître le Nombre sacré, des télépathes, des marchands, des illuminés, des voleurs...



LE QUARTIER BASSE-EAU

Instantanés

Il est pas frais mon poisson ? : les personnages sont engagés par le patron de l'Anguille vagabonde pour surveiller les cannes à pêche de son restaurant. Après un nouvel incident ils découvrent qu'un sabotage a été commis. Planques, filatures, traquenards, courses-poursuites : il faut arrêter le coupable.

- Pour le MJ : le saboteur s'appelle Ulfast, un gladiateur du Temple de l'Oiseau de Feu en retraite. Le malandrin capturé avouera avoir été payé par Numenor, un bouquiniste. Il ne reste plus qu'à découvrir le mariage en secondes noces de ce dernier avec la fille illégitime de Niphredil, un fanatique du Poisson d'Argent, convaincu que la pêche dans l'Inlam est un sacrilège qu'il faut empêcher à tout prix. Et oui, les Brizure ne sont pour rien dans l'affaire I

Du rîfifi à la une : les quatre scribes de Salammatin sont débordés. Ils n'arrivent plus à tout faire : collecter les nouvelles, les trier, les compiler, les réécrire, les mettre en page, les publier... Les aventuriers sont engagés par la rédaction pour couvrir la rubrique "chiens écrasés". Au cours de leur mini reportage - visites au Hibou Prodigue, à la Perle, chez Brizure... -, ils vont, involontairement, soulever un lièvre de belle taille : une partie des armes et des taxes recueillies par le poste de la Perle ont disparues. Qui ? Comment ? Pourquoi ?

- Pour le MJ : les habitants souterrains du quartier sont en train de s'armer à peu de frais, et ne vont pas tarder à sortir du Cloaque. Le rahel de la Perle, corrompu et dépassé par les événements, continue de fermer les yeux sur les activités cachées du Hibou prodigue. Lors d'une visite de bon voisinage, Zonthar en a profité pour dupliquer les clefs du poste pour le compte d'un dénommé Trevelian...

De tous temps les terrasses ont été divisées en quartiers. L'origine de ces délimitations est bien sûr religieuse, les Temples s'appropriant par ce moyen des "paroisses" où leur influence est plus grande. Ainsi, le quartier Basse-Eau, situé sur la Terrasse du Nuage, est-il depuis longtemps sous la dépendance du Temple du même nom, qui y récolte les taxes et quelques-uns de ses fidèles les plus fanatiques. On citera aussi pour exemple le quartier Mort subite entre le temple du Crâne et l'échelle du Sabot, le quartier Tanith entre le temple de l'Oiseau de Feu et le port du Roi-Dieu, le quartier Mottesou entre l'échelle du Beurre et celle des Quatre Marchands.

Le quartier Basse-Eau (ou Quartier du Bas-des-Eaux) doit son nom aux rochers qui affluent, loin en contrebas de la falaise, dans les eaux tumultueuses de l'Inlam. Il s'étend de la rue Sous les Murs au sud-est à la rue du Nuage au nord-ouest ; au nord, il se termine à l'aplomb des jardins supérieurs et au sud, il donne directement sur la Faille.

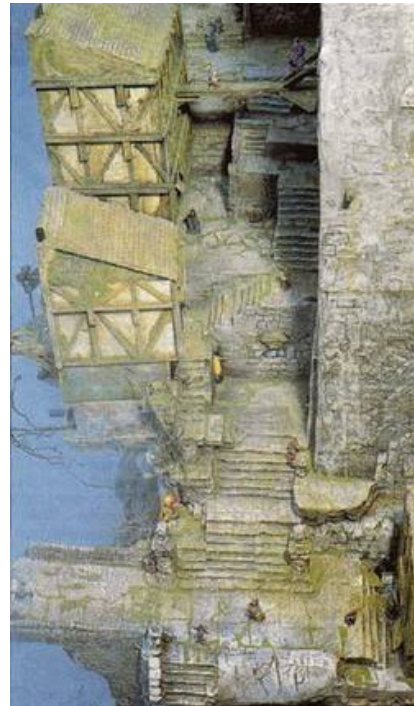
Ce quartier, à dire vrai, n'a pas très bonne réputation. Il est vrai qu'il jouxte la Terrasse du Châtiment et qu'une légende le nomme "quartier de la Douleur qui Plane". Et puis il y a aussi le vent du Bas des Eaux, un tourbillon sporadique qui quitte la Terrasse du Châtiment pour venir lécher l'échelle du Coude qui longe la Faille. Il fait bon alors se calfeutrer chez soi et attendre que la brume revienne. A condition que les fondations tiennent le coup... Ce ne fut pas le cas de l'atelier de Dürin, grand perruquier à la Haute Terrasse dont la très belle collection de couvre-chefs capillaires disparut dans les flots de l'Inlam, un jour de tempête. Pendant les quelques mois qui suivirent, on nota davantage de têtes chauves dans l'entourage du Roi-Dieu.

Toutefois un des avantages du quartier Basse-Eau est d'être très souvent baigné de brume et d'avoir ainsi résisté aux deux incendies qui ont ravagé la ville au cours de son histoire. Les veillées y sont donc pleines de souvenirs, les familles pleines d'aïeux et les maisons couvertes de colombages et d'étais en bois "d'origine", plus que partout ailleurs en ville. On murmure d'ailleurs que certaines caves nichées dans les Murs - ceux construits par Mandala le Troisième au lendemain du Châtiment - seraient aussi vieilles que le Temple des Anciens.

1) L'échelle du Coude : l'échelle qui court le long de la Faille au pied des Murs est dite "du Coude", en raison de l'angle que fait l'Inlam à cet endroit. Axe décentré, elle est à l'image du quartier : pauvre mais riche d'histoire, mal fréquentée mais pittoresque...

2) Le poste de la Perle représente la garde du Roi -Dieu dans le quartier. Sa position stratégique en haut et en bas des Murs lui permet de contrôler les activités licites et illicites qui transitent par l'échelle du Coude.

3) Le Boulier bleu. Maître Grassepath, le propriétaire,



Garde-toi de soumettre ton corps au chagrin et à la douleur pour acquérir de l'argent blanc et de l'or jaune.

Mange auprès de tes amis avant que ton souffle ne se refroidisse car tu as en toi le souffle d'or.

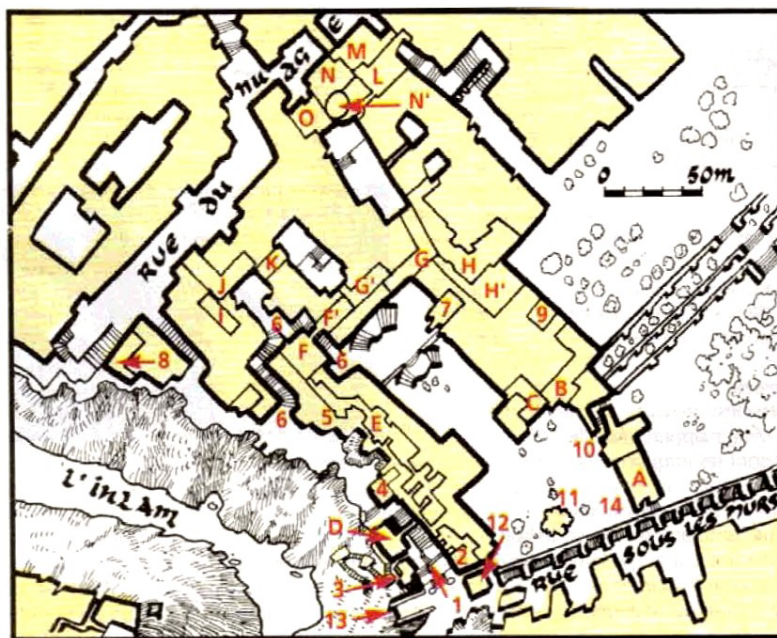
Poème gravé sur un écriteau d'ardoise fixé sur le Mur en haut de l'échelle du Coude.

est prêteur sur gages. On ne passe jamais la porte de ce vautour avec plaisir. Voir sa vie, son œuvre.

D) Le Palais élevé. L'un des restaurants Brizure. Cette famille d'aubergistes-cuisiniers, à la généalogie touffue, truffe littéralement le quartier de ses nombreuses succursales. Pour le plus grand plaisir des gastronomes !

4) Le Hibou Prodigue. Cette échoppe pourrait être la copie conforme du Boulier bleu. En fait, les allées et venues y sont beaucoup plus fréquentes que chez Grassepath.

5) La montée du Trépas des Quatre Prêtres. L'échelle est ainsi nommée depuis le règne de Gigogne le Preux. Les quatre prêtres qui la montèrent ce soir-là dans la brume, n'atteignirent jamais la place du Musée des Goums. D'aucuns disent qu'ils furent entraînés dans la Faille par le vent du Bas des Eaux, d'autres pensent que la réunion



- Légende :**
- 1 - L'échelle du Coude
 - 2 - Le poste de la Perle
 - 3 - Le Boulier bleu
 - 4 - Le Hibou prodigue
 - 5 - La Souris persévérante
 - 6 - La Montée du Trépas des Quatre Prêtres
 - 7 - Le musée des Goums
 - 8 - L'Anguille vagabonde
 - 9 - Le siège du Salammatin
 - 10 - Le chemin du Four banal
 - 11 - Le Grand Arbre de ciel
 - 12 - La Colombe
 - 13 - Le Pont des sourires
 - 14 - Le Promontoire de l'envol
- A à M, N, et O - voir les restaurants Brizure ci-contre



L'homme préposé à la garde du poste, en bas des Murs, fut très surpris lorsque le client de Maître Grassepath sortit à demi nu de la boutique. A peine le temps de le héler qu'il avait déjà détalé dans les escaliers et courait vers la rue du Nuage.



Styx en avait décidé ainsi... La contemplation de la Terrasse du Châtiment en face de lui avait tout déclenché : il serait d'abord propriétaire de la boutique de son ami Grassepath, puis maître de l'échelle du Coude et enfin Roi-Dieu !

secrète à laquelle ils se rendaient à la I haute Terrasse n'était pas du goût de tout le monde. Allez savoir !

6) La Souris Persévérante. Une échoppe misérable et bien étrange, visiblement peu à sa place.

7) Le Musée des Goums. Une coquette bicoque qui rend hommage au peuplement colon qui quitta la Ville Sainte à la demande du Roi-Dieu Céolithal le Grand pour fonder "la fille du Roi-Dieu", la très belle ville de Lithalia. "Coquette bicoque"... en référence au style architectural disparate développé par les Goums, un mélange d'arcs gothiques et de murs en pisé, où l'on se demande comment la porte ne fait pas écrouler le toit quand elle joue sur ses gonds.

8) L'Anguille vagabonde. Ce restaurant est le principal concurrent des établissements Brizure. Il se fournit en poissons grâce à un astucieux mais complexe principe de cannes à pêche surplombant l'Inlam. Un été, le système très élaboré des poulies s'est grippé et le patron du acheter du poisson à la Chaussée du Lac. Le poisson n'était pas frais : il en résulta douze intoxications alimentaires dont une mortelle. Le restaurant perdit sa licence et ne la retrouva qu'à la condition de cuisiner exclusivement des légumes à la vapeur. Aujourd'hui, il a presque retrouvé son statut mais son autorisation de pêche est précaire.

9) Le siège de Salammatin. Placés sous la tutelle de la Bibliothèque Matérialiste Universelle, quatre scribes se livrent au second étage de cette anonyme baraque à une expérience entièrement nouvelle : la rédaction de Salammatin. Une feuille de parchemin hebdomadaire destinée à l'affichage public et qui communique les petites

nouvelles du quartier. Le projet tourne bien et les scribes, d'une semaine sur l'autre, collectent les informations avant de les condenser et d'en faire ce qu'ils appellent "l'article". Le seul problème : cette innovation ne peut concerner que la Terrasse du Nuage car c'est la seule où le nombre de gens qui savent lire est important.

10) Le chemin du Four banal. Rien à en dire : il n'y a même pas de four.

11) Le Grand Arbre de ciel. Copie d'un arbre célèbre des provinces, il est habité par un couple étrange que les gens disent échappé de la toute proche Terrasse du Châtiment. L'homme, Clovis Troidé, est aveugle et muet et ne bouge jamais de l'arbre. Sa compagne, Famille No, est affublée d'un appendice ressemblant à un abdomen d'abeille et d'une couronne de fils de fier tressés qui lui donne l'allure d'une douairière anoblie. Mais son maquillage sombre, sa démarche chaotique (grimpée sur des échasses) et les morceaux de tissu bleu délavé qui pendent de sa robe font plutôt penser à une ensorceleuse de l'échelle des Philtres.

Elle dit la bonne aventure aux badauds du Haut des Murs et recueille leurs oboles dans une longue louche en bois odorant.

12) La Colombe. Installée à l'angle de la Rue sous les Murs, cette annexe de la guilde de ménestrels marque la limite sud-ouest du quartier.

13) Le Pont des Sourires, appelé aussi le Pont des Anciens, relique archéologique. Un édifice abandonné dont la légende éclaire d'une étonnante lueur l'histoire du quartier et de certains de ses habitants.

Les restaurants de la famille Brizure

Lettre de repère - nom du restaurant

(Lettre d'identification (niveaux des salles (0=sol, S= souterrain)) clientèle, {niveau communiquant avec un autre restaurant → lettre repère}).

A - L'Aigle blanc (0, 1) nobles et artistes connus {S → B}.

B - Auberge des Mille Alcôves (0) Rendez-vous de la guilde des Cartographes du Tendre. {S → A}{0 → C}.

C - La Tête de Gob (0) joueurs de pétankrane de l'Esplanade.

D - Le Palais élevé (0, 1, 2, 3, niveau Cloaque) aventuriers, demi-orques, bourgeois {3 → E}.

E - la Carpe sereine (1 : salons, 2 : terrasse fleurie) nobles, marchands {accès par D ou F uniquement}{1 → D}{-1 → F}.

F - La Route d'Egonzasthan (0) caravaniers, érudits {0 → F' (salle privée)}{0 → E}{cour → K}{S → I}.

G - Les Trois Grelots (0, -1) estaminet de jeux d'adresse {-1 → G'}.

G'- salle secrète pour les jeux d'argent. "le 4e Grelot".

H - L'Arbre d'azur (0) gourmets, bourgeois {0 → H'}{0 → G'}{cour → L}.

H'- Salle des Grands Banquets de l'Arbre d'azur.

I - Le Bleu indigo (-1) peintres, musiciens, poètes {-1 → entrée par J}.

J - L'Os de Roc (-1, 0) estaminet (pas de nourriture) {0 → J}.

K - L'Auberge de Murglon (-1, 0) mercenaires, marchands {entrée uniquement par F, J, G' ou cour}.

L - La Porte des Jardins (0, 1, 2) marchands étrangers {S et 2 → M}{cour → G}.

M - La Porte des Nuages (0, 1) marchands étrangers {S et 2 → L}.

N - Ancien Ours avisé, actuellement L'Œil d'or, échoppe de bijoux.

N'- Ancienne cuisine de l'Ours avisé, sert à la fonte des métaux précieux.

O - Ancien Ourson habile, actuellement Au Sashir frangé, échoppe de tissus précieux.

LA PERLE

UN POSTE DE GARDE

Instantanés

— L'un des personnages, ayant trop bu, a été ramassé par une patrouille du poste de la Perle. Après une nuit difficile dans la cage, il est relâché... mais son objet le plus précieux manque dans son équipement. Il s'agit maintenant de mener une petite enquête pour savoir qui se l'est approprié, et de le récupérer sans se mettre tout le poste à dos.

— Tyrenn a disparu... Les gardes sont prêts à aider (d'une manière ou d'une autre) les personnes qui le retrouveront. Le simple d'esprit a été entraîné par un ivrogne (qui venait d'être relâché) dans une tournée des bars, puis sa piste se perd.

— L'ezmer de la Terrasse du Nuage a quelques soupçons sur l'intégrité de Demetrios Skarn. Il charge les personnages de mener l'enquête "incognito".

Expression typique

"Bien Malaquais ne profite jamais."

Signifie : tout n'est pas bon à prendre. Inspiré par la malédiction qui frappe la famille Malaquais : aucun objet appartenant à cette famille ne peut être acheté, emprunté ou volé sans qu'il arrive les pires malheurs à son nouveau dépositaire tant que l'objet n'est pas revenu entre les murs de la demeure familiale. Cela s'est vérifié maintes fois et la maison des Malaquais reste portes et fenêtres ouvertes de nuit comme de jour.

Histoire courte

"... Cette anfractuosité de la Faille était alors habitée par la famille Brumaire : le père Vent Debout, la mère Brise Cinglante et la fille Embrun Salant.

Ces noms les définissaient bien : le père quel que soit le temps se tenait sur les rives de l'Inlam ; la mère du haut de son perchoir l'invectivait. Quant à la fille, ses rêveries d'adolescente ne la quittaient pas un instant, malgré ses vingt-cinq printemps. Leurs quartiers, ils les nommaient les Aires ; grimpées sur des mâts, elles ressemblaient à des nids emplis de brindilles. Entre eux, ils s'appelaient les Ailés et selon leur âge, Coquillard, Grande aile ou Déplumé. Ils n'aimaient rien moins que les tenues vestimentaires proches des oiseaux et leurs jabots colorés faisaient de jolies taches sur l'ombre du torrent.

Vraiment... de drôles de gens."

Extrait de "Quartiers divers, quartiers d'hivers" par Arnal Navrath.

La Perle est un poste de garde (d'aucuns diraient un commissariat de quartier, mais l'analogie reste osée...), il abrite les fonctionnaires chargés de faire régner l'ordre dans la cité... et de collecter les taxes au nom du Roi-Dieu. Rude tâche s'il en est !

Il ressemble à tous les autres postes de Laelith. Il domine l'échelle du Coude de toute la hauteur du mur, construit, dit-on par Mandala, troisième du nom. Maison à étage, il peut devenir une mini place forte en cas de besoin. Un chemin de ronde situé au-dessus de la porte permet un tir défensif meurtrier en cas d'attaque (ainsi que le déversement de diverses matières désagréables). Toutes les fenêtres sont protégées par une grille. Par contre, du fait de sa position en bordure de terrasse, la Perle garde une originalité. Elle dispose d'une grande "tour" creusée dans le rempart même, où se trouvent les endroits stratégiques les plus importants à garder (géôles, salle des taxes).

Rez-de-chaussée du poste

(accès par le pont-levis)

La salle d'accueil est protégée par une rambarde de fer (arrivant à la taille d'un homme), qui permet de limiter l'accès aux autres pièces de la demeure. Un garde "de service" s'y trouve toujours, prêt à répondre aux besoins des citoyens. La porte située devant la rambarde permet aux contribuables de se rendre dans les bureaux des gardes-percepteurs de permanence, pour s'acquitter de leur dû, sans passer par les lieux stratégiques.

Les bureaux des percepteurs abritent deux gardes de permanence, qui recueillent les impôts journalièrement. Une issue vers les prisons du sous-sol permet d'enfermer directement les mauvais payeurs.

La cuisine reste l'un des endroits les plus fréquentés. Chaque garde est chargé à tour de rôle de la "popote", et met un point d'honneur à régaler ses camarades. D'autant plus qu'il est exempté de patrouille ce jour-là. Son plus gros problème est d'empêcher les autres gardes de venir fourrer en permanence leur nez dans la marmite, ou de lancer un raid sur les provisions.

Dans le rempart

(accès par le poste ou par la porte du bas du rempart)

La cage est une grande geôle avec trois "murs" grillagés, où sont enfermés les prisonniers qui ne sont pas dangereux : clochards, mendiants, ivrognes, péripatéticiennes...

Les geôles individuelles sont réservées aux prisonniers dangereux, qu'il faut isoler. Ils ne sont jamais plus de deux par cellule. Ils sont rapidement transférés vers la prison générale de la Haute Terrasse.

Le corps de garde est la pièce où les gardes se reposent et passent tranquillement le temps entre deux patrouilles. Elle permet de surveiller le secteur des cellules, et possède un accès rapide vers le poste proprement dit.

L'armurerie, comme son nom l'indique, contient les différentes armes à la disposition des gardes. Selon le

quartier et les événements récents, les gardes changent d'équipement. Armures de cuir ou cottes de mailles, brassards et écharpes, lances, épées, arbalètes, chaînes et menottes sont rangés dans cette pièce.

Le vestiaire contient les effets personnels des gardes, la tenue "civile" qu'ils endossent quand ils ne sont plus de service. Certains coffres abritent aussi quelques menus objets "acquis" auprès des prisonniers sans que le rahel le sache.

La salle des provisions contient des vivres, de l'eau et de la bière douce. Elle est approvisionnée pour subvenir aux besoins, une semaine durant en cas de problème. Certains tonneaux qui devraient contenir de l'eau renferment un bon petit vin de pays. Secret de polichinelle, tout le monde



Chaudes ambiances avinées au poste de la Perle.

fait semblant de l'ignorer, mais vient se servir en cachette dès qu'il le peut (y compris le rahel).

Le magasin sert à ranger les affaires confisquées aux prisonniers. Le garde de service est censé noter tout ce qui s'y trouve, mais certains objets disparaissent mystérieusement.

La salle des taxes renferme les coffres où est gardé l'argent récolté par les gardes-percepteurs. Une patrouille de trente hommes de la Garde Pourpre fait le ramassage

toutes les semaines.

La **salle d'armes** est l'endroit où les gardes s'entraînent au maniement des armes ou au pugilat, et où les nouvelles recrues reçoivent leurs premières raclées "pour leur former le caractère". On peut y trouver diverses armes émoussées et épointées.

Premier étage

L'**infirmerie** abrite des lits, des coffres et étagères contenant bandages et cataplasmes. Les gardes y soignent leurs petits bobos ou leurs gueules de bois. S'ils sont blessés gravement, ils restent aux baraquements de la Chaussée du Lac.

Les **geôles "de luxe"** servent pour les prisonniers de marque qui attendent leur transfert vers la prison générale, ou pour les personnes dont l'identité n'est pas certaine et dont l'arrogance présume une forte position sociale. Un riche bourgeois qui a fait un peu de scandale dans une auberge purgera sa petite peine dans ces geôles.

Le **bureau du rahel** est une pièce confortable, où le commandant du poste se trouve pratiquement en permanence, il y tient ses comptes, établit le roulement des patrouilles, reçoit les gens de marque, et y pique de nombreuses siestes.

La **salle des archives** ferait peur au plus hardi des bibliothécaires. Les gardes n'aimant pas vraiment la paperasserie, ils se contentent d'empiler les rapports au fur et à mesure des années. La visite annuelle du contrôleur est l'occasion d'un branle-bas de combat, où chacun tente de mettre un peu d'ordre. Les dossiers les plus anciens servent souvent à allumer le feu dans les diverses cheminées de la demeure.

Les **réserves de défense** contiennent tout le nécessaire pour résister à une attaque du poste : arbalètes et carreaux de réserve, poix et huile, clous à quatre pointes, etc.

Le système d'alarme est très particulier. Il est utilisé en cas de problème grave pour appeler des renforts. Les leviers situés dans la salle d'accueil et à différents endroits du poste de garde permettent de manipuler un sémaphore placé sur le toit du poste. Pour les terrasses où la brume

règne souvent, le sémaphore est accompagné par un lâcher de ballons, aux couleurs du poste. Sur la Haute Terrasse, un garde est spécialement chargé de guetter ces signaux. Bien sûr, les gardes des autres postes de la terrasse accourent à la rescousse dès qu'ils voient leurs camarades en difficulté. La Perle est favorisée car elle possède un équipement "moderne" ; la plupart des autres postes ne disposent que d'un drapeau à leur couleur, hissé en cas d'urgence.

Quelques personnalités de la Perle

Demetrios Skarn, rahel du poste, a conscience de l'importance de sa charge. Très à cheval sur le règlement pour les autres, il n'hésite pas à prendre quelques libertés en ce qui le concerne (d'où ses fréquentes siestes). Il tolère (sans que ses hommes le sachent) les quelques larcins dans les affaires des prisonniers, pour pouvoir se servir lui-même et que la faute retombe sur les gardes en cas d'enquête. C'est même lui qui a introduit les barriques de vin, pour pouvoir se faire monter son tonneau personnel. Obséquieux envers les gens de classe élevée, c'est une véritable brute envers les faibles et les pauvres. Pour une bonne somme d'argent, il est possible d'être retenu dans les geôles de luxe plutôt que dans les cellules malsaines du rez-de-chaussée. Demetrios utilise la salle d'armes comme salle d'interrogatoire, où il passe quelquefois ses nerfs sur un pauvre mendiant.

Tyrenn est un simple d'esprit qui ne quitte jamais le poste. Mascotte des gardes, il se charge des petites tâches ménagères et amuse tout le monde par ses bévues. Il prend un plaisir fou à raconter des histoires abracadabrantes aux prisonniers, extrapolant généralement sur le sort qui les attend, en baragouinant d'une façon quasi incompréhensible. Il dort dans une des cellules individuelles, et est profondément vexé s'il doit laisser la place à un prisonnier. Dans ce cas, on peut s'attendre à le retrouver endormi n'importe où. L'une des plaisanteries favorites de la garde de nuit est de lui faire revêtir l'uniforme du rahel, et de le laisser accueillir les nouveaux prisonniers : rigolade garantie !

LA COLOMBE

UNE DEMEURE DE LA GUILDE DES MÉNESTRELS

Le don des Nouvelles

– Le chantfèvre :

"Du nord et de l'est,
De Sandyn aux toits d'argent
et de Yuelianq la Prospère,
je viens.
Je suis la voix
et le gardien du passé.
Que voulez-vous entendre ?"

– Quelqu'un :

"La vallée du lys !"

– Le chantfèvre :

"Aliessin Narriman donna
naissance à un garçon avec les
premières neiges de l'année.

Les flocons sont tombés et ont
recouvert la vallée. Une pneumonie
emporta le vieil Misr Strahan.

Apportant ainsi l'équilibre
entre la vie et la mort.

La taverne de Raalt fut la proie
des flammes, et Raalt en porta
le blâme sur Aynber Kilder.

Le Conseil condamna Aynber à
verser trois mois de gages, et le
pria d'arrêter de fumer la pipe.

En protégeant les troupeaux sur
la colline de Tarsia, Orly Pieds-
Légers et Dev des Ombres tuèrent
un ours au pelage d'hiver,

mais quelque chose continue à
massacrer les moutons et les chèvres
le long de la falaise argentée.

Ril Morin et Shanna Olieth ont
attaché le ruban d'or à leurs
poignets, et Cori Daker, portant
ses plus belles bottes se promène
tous les jours avec dame Yraïne.

La vie, la mort, le commerce et l'amour
: la Vallée du Lys se porte bien."

Généalogie

(italique=filles) (lettre=resto p.48)

Rogomon Brizure (table Vofoli, N, O, †)

1 Orgoel (O, H)

2 Moyghia (D, A)

3 Leorgon (D)

1.1 Orgoel II (H, G)

1.2 Cloënia (G, puis l'aventure, † ?)

2.1 Boglirmon (A)

2.2 Tracidzia (†)

2.3 Dotsha (partie à l'aventure, † ?)

3.1 Cargomon (F)

3.2 Leorgon II (artiste)

1.1.1 Sighia (I, J)

1.1.2 Orgoel III (G)

1.1.3 Orfel (L, M, H)

1.2.1 Murglon (K)

1.2.2 Dralya (†)

2.1.1 Dalghia (B)

2.1.2 Rezael & Rozael (jumeaux) (A)

3.1.1 Gashighia (F)

3.1.2 Cargoe (C)

3.1.3 Leorgon III (D, E)

Instantanés

Erreur d'horaire : Onze heures au
Palais élevé... Servant lui-même
dans la grande salle (avec vue sur la
Faille !) Leorgon III réalise soudain
que les quinze nobles qu'il vient de
faire guider à la salle du Cloaque
étaient bien trop en avance ! Et des

L'organisation de la guilde des ménestrels de Laelith est assez originale. Elle est composée d'une maison mère, la Haute Maison, et de demeures réparties dans les autres quartiers (une ou deux par terrasse, selon l'importance accordée localement à la musique). Toutes les annexes portent le nom d'un oiseau au blanc plumage. Elles hébergent les ménestrels de passage qui souhaitent se reposer après plusieurs mois de voyage, et servent de résidence à deux maîtres musiciens.

Entre toutes les demeures de la guilde, et la Haute Maison (située sur la Terrasse de la Prospérité), toutes les disciplines musicales sont enseignées. Chaque maître n'est responsable que devant le haut maître de Laelith, et conduit sa vie et son enseignement comme il le désire.

Les chantfèvres

Les ménestrels de Laelith portent le surnom de "chantfèvres" (note : fèvre signifie forgeron en vieux français). L'emblème de la guilde (une lyre et une aile d'oiseau blanche, sur fond bleu) est cousu sur leur épaule droite, et leur assure un bon accueil auprès des personnes civilisées. En effet, non seulement les chantfèvres apportent la joie et la musique dans les endroits les plus divers, de la taverne du coin de la rue jusqu'à la ferme la plus éloignée, mais une de leurs tâches importantes est le "Don des Nouvelles". Les communications sont assez difficiles entre les six provinces et Laelith, peu de gens savent lire et seuls les ménestrels se font un devoir de rapporter ce qui se passe dans le reste du monde, de donner des nouvelles d'amis ou de famille éloignée, mais aussi de conter les derniers événements relatés dans le Salammatin. Le chantfèvre accomplit ce service gratuitement, généralement dans un lieu public comme une taverne ou un comptoir, mais il est de bon ton de lui offrir le boire et le manger, quelques services ou objets dont il a besoin.

Le Don des Nouvelles suit une forme traditionnelle, toujours respectée. Le chantfèvre énonce les lieux d'où il vient et attend que ses auditeurs lui demandent des nouvelles de telle ou telle contrée. Il les donne alors sous la forme d'un chant, a cappella.

La Colombe

Cette demeure abrite en permanence, selon la tradition, deux maîtres musiciens, un chantfèvre résidant, quelques apprentis et un cuisinier. Elle dispose de quatre chambres pour accueillir les chantfèvres itinérants qui reviennent à Laelith.

Les maîtres ont chacun à leur charge deux apprentis dans leur spécialité respective. Ceux-ci reçoivent un enseignement particulier auprès de leur maître assigné, et suivent les cours généraux à la Haute Maison. Il va de soi que seuls les élèves les plus doués ont l'honneur d'être placés comme apprentis auprès d'un maître. Ils ont aussi "l'honneur" de servir leurs maîtres : messages à délivrer, ménage, livraison, corvées diverses...

Les maîtres se doivent aussi de donner des cours de vulgarisation musicale (quelquefois à contrecœur) aux gens fortunés qui souhaitent instruire leur progéniture (la guilde a besoin d'argent...). Ces cours ont lieu l'après-midi, les matinées étant réservées aux travaux personnels du maître et à l'instruction des apprentis.

Le chantfèvre accueille les visiteurs, tient les comptes, et indique aux curieux où le Don des Nouvelles aura lieu dans la journée. Ce service est assuré par l'un des chantfèvres itinérants, habitant temporairement à la Colombe. Il se produit le plus généralement dans la taverne la plus proche. Le chantfèvre résidant n'aurait plus le temps de faire son travail s'il devait accomplir

le Don des Nouvelles à chaque fois que quelqu'un entre dans la maison.

Le cuisinier a la lourde charge de nourrir tous les ménestrels de la maisonnée. Il n'hésite pas à "emprunter" un apprenti ou deux pour une corvée de pluches ou pour faire la vaisselle. Les maîtres lui accordent cette faveur, car ils apprécient la qualité de sa cuisine.

Dincamathin, maître de chant, enseigne l'art de la voix. Respiration, souffle, ton, tessiture, émotion, rien ne lui échappe. Malgré son apparence frêle et souffreteuse, il possède une superbe voix de ténor, qu'il utilise toujours à bon escient. Pour appeler ses apprentis, il ne crie pas mais agite une clochette d'or. Selon son opinion, la voix est un instrument trop noble pour servir "de corne de brume".

Scrupuleux, maniaque à l'extrême, il fera reprendre une mesure cinquante fois de suite à un élève pour qu'il trouve l'harmonie et la sensibilité "justes". Soucieux de préserver ses cordes vocales, il ne sort jamais de la Colombe quand la brume rode dans les rues. Inutile de préciser qu'il est rare de le voir à l'extérieur.

Dincamathin traite bien ses apprentis, et les ménage tant qu'il le peut. Il ne souhaite pas voir leur voix abîmée. Une corde de luth se remplace, pas une corde vocale !

Bertram Main-Agile, maître luthier, enseigne les subtilités de cet instrument. Il est l'exact opposé de son collègue, d'une stature massive et les traits taillés à la serpe. On a peine à croire que ses grandes mains puissent pincer les cordes avec tant de délicatesse. Par contre, ses apprentis connaissent très bien son allonge et apprennent rapidement l'art de l'esquive. La moindre fausse note entraîne un soufflet retentissant ! Il a du mal à accepter les élèves, comme la guilde l'exige, car cela l'empêche de se consacrer à sa passion : la composition. Sa sévérité extrême est néanmoins compensée par la qualité de son enseignement. Inutile de préciser que les enfants de riches ne font pas long feu dans son cours s'ils ne possèdent pas le niveau requis...

Malgré leurs différences, les deux maîtres s'entendent très bien. Rien ne vaut la musique pour rapprocher les gens.

La Colombe reste une maison à l'architecture simple : une salle d'accueil qui donne sur la rue, un atelier de réparation des instruments pour les chantfèvres de passage, deux salles de cours, les appartements des deux maîtres (un bureau et une chambre pour chacun), une cuisine donnant sur une salle commune (repas et discussions entre ménestrels), les chambres du chantfèvre résidant et du cuisinier, quatre petites chambres pour les chantfèvres de passage, et un réduit abritant les quatre lits des apprentis.



LE CLAN BRIZURE

ET SON RESTAURANT-LABYRINTHE

Le vieux maçon, fébrile, conduisit Orfel Brizure vers le mur en travaux. Pas de doute, sous les vieux lambris en réfection, c'était bien un mur du palais Vofoli qu'on avait mis à jour. Orfel ordonna : "On change les plans. Inutile de refaire ces lambris, restaurez-moi ces murs et mettez en valeur les bas-reliefs et les moulures." En repartant vers les cuisines, le maître de céans eut pour une fois une vague d'émotion : "Nous avons fait le tour... Et je vais racheter la cuisine de Vofoli !"

Il y a de cela cinq générations, le quartier venait d'être en partie détruit par une secousse sismique. Matsi Vofoli, riche seigneur ayant rendu de fiers services à la ville, y fit construire un petit palais, agrémenté de jardins et terrasses. Fêtes pour gourmands et gourmets, ses réceptions étaient réputées pour l'exquise saveur des mets qu'on y servait. Lorsqu'il se fut avéré que Vofoli, au cours de son énième voyage, avait disparu corps et biens sans laisser d'héritier, la ville revendit le palais en plusieurs

parts, ainsi que les terrains. Cuisinier arrivé de fraîche date à Laelith, Rogomon Brizure vit tout de suite son intérêt dans les propos culinaires et nostalgiques des fidèles de feu Vofoli, errant désespérés autour du palais en vente. Il acquit, au prix de fortes dettes, l'énorme cuisine et la salle de banquet attenante et ouvrit son auberge, la Table Vofoli. Mais malgré le succès immédiat et la clientèle huppée, l'entretien des lieux coûtait trop cher, et les usuriers réclamaient leur argent, intérêts compris. Après deux années, Rogomon prit le risque de revendre cuisine et salle, pour faire construire une auberge plus modeste à côté, l'Ours avisé. L'expérience lui prouva que sa clientèle ne venait plus pour le simple souvenir des banquets de Vofoli, mais pour sa cuisine à lui, Rogomon Brizure ! Dans cette opération, il redevint prospère et raisonnablement orgueilleux.

Peu à peu, l'Ours avisé devint trop petit, et désormais aidé par ses enfants, Rogomon Brizure racheta l'échoppe de son voisin, y ajouta une salle en étage pour créer l'Ourson habile. Les ans passèrent et son fils cadet Orgoel reprit l'affaire. Il conserva l'Ourson habile, et revendit l'Ours avisé, qui donnait sur la rue du Nuage, pour acheter une maison contiguë, mais ouvrant sur les Jardins Vofoli (aujourd'hui Jardins supérieurs), qui prit le nom d'Arbre d'azur. Plus tard encore, Moyghia, sœur d'Orgoel, convainquit son frère de profiter d'une vente intéressante : une nouvelle salle donnant sur la Faille qui fut nommée le Palais élevé. En débroussaillant la falaise pour y ajouter une terrasse, Moyghia découvrit un escalier menant d'une ancienne porte de l'arrière boutique, murée, à une salle percée en contrebas dans le roc, où un boyau muré lui aussi, devait communiquer avec le Cloaque. Peu rassurée, elle envisageait presque de revendre le Palais élevé, lorsque le frère aîné, Leorgon, revint un beau jour



Rogomon Brizure préfère servir lui-même que trôner derrière son comptoir, ce qui évite d'éveiller l'intérêt des gardes percepteurs.

de ses voyages. Balafré mais rieur, de manières rustres mais rusé et organisé, il fit construire pour Moyghia une bâtisse superbe donnant aussi sur les jardins, et dominant la rue Sous les Murs, l'Aigle blanc. De son côté, malgré l'opposition de Moyghia et d'Orgoel, il aménagea la salle souterraine du Palais élevé, démolit le mur la séparant du Cloaque, qu'il remplaça tout de même par une porte de bronze gravée de signes étranges. Leorgon devint ainsi le premier aubergiste (et le seul sans doute) à avoir pignon sur Cloaque !

C'est à cette époque que, leurs auberges communicant entre elles par les cuisines, par des cours ou par les caves, les Brizure proposèrent à leurs amis ayant besoin de discrétion de se retrouver dans des arrière-salles en venant par des entrées différentes. Pour des amis de marque, des petites salles à manger, donnant sur des jardinets intérieurs, furent aménagées. Petit à petit, le cercle des clients de ces salons privés s'élargit, quoiqu'il soit resté jusqu'à ce jour très sélectif. Mais le procédé déteint sur l'organisation des salles de restauration, et c'est ainsi que pour atteindre le Bleu indigo, où les peintres de la terrasse se donnent rendez-vous pour dîner en musique, il faut passer par l'Os de Roc, estaminet toujours plein donnant sur la rue du Nuage, et descendre par une porte dérobée située dans une courette.

Huit des petits-enfants de Rogomon Brizure perpétuèrent la tradition, chacun construisant, rachetant, vendant, mais toujours dans le même bloc de bâtiments. Et aujourd'hui, le plus âgé de ses arrière-petit-fils et aussi le plus riche, Orfel Brizure, sait qu'il va pouvoir réaliser le rêve de son aïeul : racheter l'immense cuisine du Palais Vofoli et rouvrir la Table Vofoli, dont l'enseigne d'or et d'émail dort dans son grenier...

trainards de l'assemblée annuelle des Trolls se trouvent peut-être encore dans la pièce souterraine...

Pas le temps d'appeler la garde, pas de serveur musclé sous la main, Leorgon Brizure panique, puis avise un groupe d'aventuriers qui s'attablent.

Peut-être pourront-ils l'aider sans trop de casse ni d'esclandre...

Buffet à tiroir : Privé hier de ses gardes habituels par un accident suspect, Cumulus Cloudimmel, assesseur du Temple du Nuage, a engagé les aventuriers pour assurer sa protection. Il doit rencontrer aujourd'hui, dans un salon de la Carpe Sereine son homologue du Crâne, Sufrulus le Dévorant, pour discuter d'un problème encore officieux : l'apparition, dans certaines maisons fissurées de la ville, de petites fuites de vapeur !

Sa fille Perline, effrayée de rester seule à la maison, a insisté pour l'accompagner. En réalité, elle espère rester dans l'antichambre du salon avec Zelfher, le fils de Sufrulus. Ce sera pour les deux jeunes gens la première occasion d'échanger autre chose que des regards enfiévrés à distance lors de cérémonies officielles. Leur union étant impossible, Zelfher songe même à enlever Perline, si l'occasion se présente. Or, arrivant du Cloaque par un tunnel et par la cheminée, Argyspire le Bricoleur déplie ses derniers tuyaux, prêt à engloutir Sufrulus (qui jadis le fit condamner pour ses travaux de recherches "impies") sous ses jets de vapeurs brûlantes.

Sa machinerie sera-t-elle repérée à temps ? Les amoureux s'enfuiront-ils ? Les assesseurs croiront-ils à un coup fourré de l'autre, déclenchant ainsi un incident diplomatique ?

LA LANGUE COUPÉE

UNE GUILDE DE VOLEURS

Comment utiliser une guilde de voleurs ?

Si vous menez une campagne laelithienne, la Langue Coupée vous offre de nombreuses possibilités :

- Si des aventuriers commettent un délit dans le quartier du Nuage, il ne fait aucun doute que la guilde leur demandera des comptes.
- La guilde accepte parfois des nouvelles recrues, pourvu que celles-ci se plient à quelques épreuves (commettre un vol difficile, se couper le bout de la langue, etc.). Cela peut être un bon moyen pour se procurer de l'argent et découvrir la pègre de Laelith.
- La victime d'un vol peut offrir une récompense à ceux qui lui ramèneront les objets dérobés.
- Se lier d'amitié avec un membre de la guilde de la Langue Coupée peut toujours être utile, mais cela risque de ne pas être facile.
- Est-il possible de s'emparer du trésor d'une guilde ? Aux personnages de fournir une réponse à cette intéressante question !

Portraits

Langue Coupée. Personne ne se souvient du véritable nom de cet individu aux cheveux noirs de jais, au teint blafard et à la maigreur effrayante. Au cours d'une bagarre, sa langue a été coupée dans le sens de la longueur. Depuis il a quelques difficultés d'élocution (il zozote !), mais gare à celui qui oserait se moquer de lui ! Langue Coupée est un être extrêmement intelligent et rusé, dont l'arme favorite est une canne-épée à la lame tranchante comme un rasoir.

Zonthar. C'est le frère jumeau de Gonthar, un des ezmers de la Garde Pourpre. Comme il a échoué aux épreuves qui lui auraient permis d'entrer au service du Roi-Dieu, il a accepté l'emploi proposé par Langue Coupée. Ce n'est pas un voleur, seulement un vigile : il ne se sépare jamais de son épaisse massue. Il entretient d'excellentes relations avec son frère, bien qu'il n'ait pas osé lui avouer qu'il n'était pas "vraiment" usurier...

Conseil

Si vous voulez introduire la guilde de la Langue coupée dans une campagne, prenez le temps de l'étoffer un peu. Ainsi, chaque membre du Cercle secret mériterait d'être décrit en détail. Essayez d'imaginer quelques redoutables crapules et des sacs de noeuds avec le voisinage...

La plupart des guildes de voleurs et d'assassins de Laelith se sont installées dans le quartier de la Chaussée du Lac, dont l'ambiance se prête mieux aux activités répréhensibles. Quelques organisations ont toutefois préféré s'établir dans d'autres secteurs de la Ville sainte. C'est notamment le cas de la modeste guilde de la Langue coupée - spécialisée dans le vol et le cambriolage - qui a choisi comme base la Terrasse du Nuage.

Problèmes de sécurité

La Terrasse du Nuage est un quartier paisible. Ses habitants sont relativement huppés et ne supporteraient pas de côtoyer des coupe-jarrets et des malandrins standard. Pour ne pas déparer dans un environnement aussi inhabituel, la guilde de la Langue coupée a décidé de se faire aussi discrète que possible...

- La guilde a pour couverture une échoppe de prêteur sur gages, le Hibou Prodigue. Cette boutique présente de nombreux avantages. Elle permet entre autres d'écouler directement une partie du butin des rapines tout en offrant la possibilité de blanchir l'argent volé.
- Tous les membres de la guilde doivent se vêtir correctement et surveiller leur langage. Officiellement, ils sont censés être étudiants à l'Université Matérialiste Universelle.
- Aucun délit ne doit être commis dans un rayon de 300 mètres autour du Hibou prodigue afin de ne pas attirer l'attention des voisins.
- Autant que possible, les vols doivent être exécutés seulement quand les brumes de la Terrasse du Nuage sont particulièrement épaisses ; elles permettent alors de semer facilement d'éventuels poursuivants.

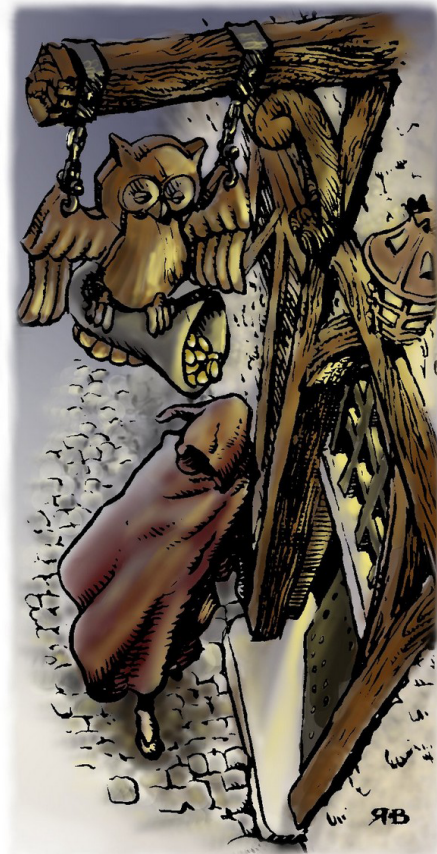
La partie apparente

La boutique. Ce rez-de-chaussée peu éclairé contient un comptoir de chêne et des rayonnages couverts d'articles divers (volés pour la plupart). Zonthar passe toutes ses journées derrière le comptoir. Comme tout bon usurier qui se respecte, il a toute latitude pour prêter de l'argent (à taux exorbitant, bien sûr) aux clients qui lui remettent un objet de valeur en garantie. Mais ce n'est pas sa seule fonction. Il est également chargé de surveiller la rue et de défendre l'entrée de la réserve aux personnes étrangères à la guilde. Zonthar vit au-dessus de la boutique avec sa femme et ses trois enfants. Son domicile ne contient rien de suspect.

La réserve. Creusée dans le Mur, il y règne un désordre indescriptible. C'est dans cette pièce que sont entassés les objets volés les plus encombrants, avant d'être confiés à divers recycleurs de la Chaussée du Lac. Un mécanisme dissimulé dans les moulures d'une table permet d'actionner une trappe qui donne sur les locaux de la guilde, en sous-sol.



Les deux acolytes, Zonthar et Langue Coupée sont de vrais amateurs de pièces d'or et d'authentiques amis de la Perle.



Les appartements. Zonthar vit au-dessus de la boutique avec sa femme et ses trois enfants. Son domicile ne contient rien de suspect.

La partie cachée

La cave du Hibou prodigue sert de base à la guilde de la Langue coupée. Elle n'a que deux issues : la trappe de la réserve et un tunnel qui conduit jusqu'à la faille de l'Inlam.

L'escalier d'entrée. Il monte jusqu'à la trappe du rez-de-chaussée. Une marche sur trois est piégée : un sabre monté sur un puissant ressort peut couper le pied des imprudents.

La herse. Cette lourde grille de métal peut être baissée rapidement pour permettre aux membres de la guilde de fuir par le tunnel de l'Inlam.

La salle des audiences. C'est là que Langue Coupée, le grand maître de la guilde, reçoit ses employés. Assis sur un imposant trône de marbre, il donne ses consignes ou écoute les doléances de ses hommes. A part le trône, cette pièce ne contient que quelques tabourets. Il est très rare que tous les membres de la guilde se réunissent en même temps ici ; ce ne serait guère prudent...

Les appartements du Cercle secret. Langue Coupée et ses quatre conseillers/gardes du corps forment le Cercle secret de la guilde. Ils ne sortent jamais dans les rues (sauf s'il est nécessaire de punir un traître). Zonthar leur apporte à manger. Pour le reste, ils doivent se contenter des installations spartiates de leurs appartements souterrains.

La salle du trésor. Cette pièce contient l'or amassé depuis la création de la guilde. Sa porte en fer est protégée par une dizaine de pièges différents (dards empoisonnés, meillon du plafond prêt à écraser les intrus, gaz, etc.) et possède une serrure extrêmement complexe dont Langue Coupée possède la seule clé. On n'y trouve que des pièces d'or, des bijoux somptueux et des pierres précieuses de la plus belle eau.

Le tunnel. Ce couloir conduit jusqu'à la Faille. Il doit permettre aux membres de la guilde de fuir discrètement en cas de découverte de leur repaire. Des portes épaisses donnent sur le Cloaque... mais il ne viendrait à l'idée de personne de tenter de fuir par là !

LA SOURIS PERSÉVÉRANTE

JOSEPHUS NOEURASTEN, DESTRUCTEUR DE RELIQUES

"... Il en est de Laelith comme de toutes les entités vivantes : elles naissent, grandissent, meurent, renaissent, changent et se métamorphosent. Il y a peu de temps encore - une cinquantaine d'années si notre lecteur désire la précision -, vous n'auriez point convaincu un riche bourgeois de s'établir le long de la Faille, face à la Terrasse du Châtiment. Non tant à cause d'un hypothétique danger que de sa mauvaise réputation. Mais ainsi va la vie, comme le commerce et l'afflux constant de nouveaux pèlerins, d'immigrants séduits par les richesses mystiques, que les logements vinrent cruellement à manquer. Les douteuses échoppes et les dortoirs équivoques laissèrent bientôt place aux maisons cossues, aux commerces bon teint et aux guildes plaisantes. Ce fut période de liesse pour les architectes, sculpteurs, maçons et ébénistes. Sous la conduite musclée des gardes de la cité et avec l'approbation de quelques excentriques nouvellement anoblis, on se débarrassa de la racaille qui aimait tant à rester les jambes pendantes dans le vide.

Si le visiteur veut se taire par lui-même une idée précise de cette nouvelle mode architecturale, qui orne les façades d'en face de la Faille, et que l'on nomme l'art glyphanant, il lui faut absolument faire la promenade des quatre palais (ou petit palais), commande de quatre cousins de récente noblesse, les Noessonni. Les quatre façades sont l'œuvre du sculpteur Yemon Iellisaran, qui les a traitées comme un seul motif en quatre nuances, tandis que quatre architectes différents se chargeaient des intérieurs. L'accès le plus facile en est par la rue Sous les Murs, que l'on suit jusqu'à la Faille. On monte ensuite l'échelle du Coude jusqu'à sa moitié, pour découvrir à sa droite, dans un renforcement, les quatre plus superbes façades sculptées de notre si merveilleuse cité. Et s'il n'y avait une triste et misérable échoppe à leur gauche, la perspective se poursuivrait encore agréablement, par les prodiges des maîtres verriers sur les fenêtres des autres maisons de nos grands savants, jusqu'aux brumes de la rue du Nuage..."

Guide touristique du bon pèlerin architecte. Édition vieille de deux siècles. Bibliothèque Matérialiste Universelle.

Krikork et Anatole Goudérat buvaient une Schtoob Rigoule bien assaisonnée au Palais Elevé de chez Brizure, quand Fwouinn le Parcheminé, le vieil ivrogne conteur, s'assit à leur table et d'une main alerte, s'empara d'une des chopines.

- Je sais, je sais, vous allez me dire : tu as bu, tu racontes. Et moi je vais répondre : je bois ; que voulez-vous que je vous dise ? Alors voilà, que voulez-vous que je vous dise ?

- Je voudrais que tu nous parles de la Souris Opiniâtre, cette curieuse petite échoppe recouverte de poussière, au milieu de l'échelle du Coude, commença Anatole.

- Oh, vous, vous me cachez quelque chose, répondit Fwouinn avec un grand sluuuurpp.

- Effectivement oui, reprit Krikork en découvrant ses crocs jaunes et sales. Tu sais que depuis peu je suis redresseur de torts et j'ai pris l'habitude curieuse, quoique parfois agréable, de dire la vérité. Or donc, en arrivant au Lazaret un des gardes me fit une étrange proposition. Habiter un logement vétusté, sans rien y changer, mais signaler toute intrusion et toute dégradation de cet abri gratuit.

- Pendant que, poursuivait Anatole Goudérat, dans le

même temps, Jeof Noessonni me proposait une jolie bourse pour trouver des sapeurs capables de faire effondrer sans risque une maison.

- Et c'est ainsi, termina Krikork, que nous

sommes retrouvés ensemble devant la Souris Opiniâtre, flairant là-dessous quelque louche intrigue.

- Pas Opiniâtre, Persévérante, corrigea Fwouinn. Et si vous aviez nettoyé un tant soit peu la devanture, vous auriez pu aussi lire Josephus Noëürastën, destructeur de reliques.

J'ai fait sa connaissance il y a quarante-cinq ans, alors qu'il revenait d'un de ces lointains voyages. Il n'est d'ailleurs resté que trois ans et depuis il n'est pas encore revenu. C'était un homme ordinaire, qui époussetait avec un plumeau les carreaux de son échoppe. Des gardes venaient de l'entourer quand je suis arrivé. Ils lui demandaient ce qui l'autorisait à s'approprier les lieux, mais il leur fit voir une créance et un sceau, et le capitaine des gardes reparti courbé, à reculons, manquant presque tomber dans la Faille. Je m'enquis de sa profession et c'est la première fois qu'il me répondit avec son accent traînant, et que je remarquai à ses côtés la petite besace qui sentait légèrement le fromage.

Il se prétendait destructeur de reliques. Je le revis plusieurs fois et il me parla de son activité. Un métier éminemment respectable selon lui. Parfois on lui amenait l'ongle incarné d'un démon du 3e cercle, ou les cheveux de la vierge de feu d'Egonzasthan. Il concassait l'un dans son mortier, ou il brûlait l'autre dans son âtre. Le plus dur, me disait-il, c'était de trouver la méthode adéquate. Il me parla d'un anneau qu'il avait dû enfiler au doigt d'un dragon, avant de les emmener tous deux à vingt mille pieds sous les mers. Cela avait été long et compliqué, plus de cent cinquante ans.

Evidemment je ne le crus pas une seconde, mais il me payait souvent à boire. Il avait l'air si ordinaire. Vous l'auriez croisé dans la rue, vous ne l'auriez pas remarqué. La dernière fois que je le vis, un farfadet venait de quitter sa boutique, d'un air réjoui, soulagé. Josephus avait mis un léger manteau et pris sa besace.

Et il me dit, avec son accent traînant : "Fwouinn, je vais devoir partir, j'ai du travail qui m'attend, pour une cinquantaine d'années au moins, mais avant, je vais parler au Roi-Dieu." J'éclatai de rire mais décidai de le suivre pour lui éviter la bastonnade des gardes. Arrivé à la porte de la Haute Terrasse, alors que même les nobles connus se faisaient fouiller ou vérifier leurs papiers, je vis ce spécimen d'humanité passer entre deux soldats gigantesques sans même qu'ils le remarquent.

Je louais une lorgnette et le vis passer de la même façon, naturellement, sans rien faire, entre toutes les patrouilles, jusqu'au Palais. Depuis, je ne l'ai pas revu."



Loi sur les bâtiments d'intérêt historique, sacré ou de protection royale

Par décret, il est possible au Roi-Dieu ou au Conseil unanime des quatre grands prêtres, de mettre un bâtiment sous protection, afin d'éviter que l'on détruise ou que l'on modifie inconsidérément tel ou tel aspect typique de la Ville Sainte. Certains édifices n'ont qu'une protection limitée dans le temps, une centaine d'années après la mort du propriétaire en général. Sont placés sous protection permanente et imprescriptible : l'Esplanade de la Demi-Lune, les quatre temples et le Fort du Vaisseau de Pierre.

Un cas étrange intrigue toujours les jeunes juristes : celui de l'échoppe de la Souris Persévérante, sise au milieu de l'échelle du Coude, Son décret de protection est signé par Mandala en personne, le premier Roi-Dieu et accorde une protection totale, pleine et entière, valable pour deux cents ans. Elle est renouvelable à perpétuité, tant que le propriétaire en personne, Josephus Noëürastën viendra acquitter, dans les dix dernières années de la période, les droits de reconduction, fixés à la somme ridicule de trois pièces de fer. Et le registre du Nuage comporte une pleine page d'écriture, ou à chaque paragraphe différent du clerc de service, est accolé la même signature et la même petite phrase : "Par ces trois pièces, je m'acquitte de mes devoirs envers la Cité Sainte de Laelith". Bien que ce bâtiment soit vide, envahi par la poussière, il semble que son propriétaire brave les siècles pour venir payer ponctuellement sa taxe. Régulièrement, depuis deux cents ans, la famille Noessonni tente de faire briser l'arrêté, pour s'approprier le bâtiment qui dépare par sa proximité leurs quatre magnifiques façades.

Devis

Pour la destruction de l'orbe d'améthyste de La Lune Noire.

- Voyage jusqu'à l'île de Malienda.
- Rencontre avec le Dieu Araignée Très Ancien.
- Extraction des suc digestifs.
- Attente de la conjonction des Astres Dorés.
- Cérémonie de la Subtile Corruption et des Ineffables Instants.
- Pose du contre-sort contre l'animosité de la Lune Noire.
- Retour à Laelith.

Soit, y compris les frais de bouche et les dépenses forfaitaires, une somme de 45364 Lithals.

Durée estimée à 27 ans (voyage de retour compris). La moitié de la somme est due dès acceptation du devis.

Votre honoré Josephus Noëürastën, destructeur de reliques.



"... Sans même qu'ils le remarquent"

Instantané

Antonina Grassepath a beau être comblé de cadeaux, son plus cher désir serait de mettre le nez dehors.

Elle a fini par se confier à Mistouk, la servante : "N'y aurait-t-il pas un moyen de me faire maigrir sans pour autant m'imposer jeûnes et privations ? Si tu me trouvais ce moyen, je rachèterais ton indenture avec mes bijoux personnels et tu serais libre."

Or, Mistouk a entendu parler d'un miraculeux onguent d'amaigrissement, la Crème de Skeleyte, vendu sur la Place des Mille Parfums.

Le problème est qu'elle a bien trop peur de se rendre à la terrasse du Châtiment, et c'est naturellement aux personnages qu'elle va finir par se confier. Par ailleurs, elle n'a pas d'argent et ceux-ci devront faire l'avance.

La Crème de Skeleyte existe bel et bien, mais détail important elle doit être appliquée par la main qui l'a acheté, faute de quoi, elle produit l'effet inverse.

Après moult péripéties vécues sur la maudite Terrasse, il faudra encore que les personnages s'introduisent secrètement au premier étage du Boulier Bleu pour masser les formes abondantes de la dame.

Au meneur de jeu de voir comment ce scénario héroïco-vaudeville a des chances de tourner.



Le Boulier bleu, pour bien pratiquer la règle des trois onze.

Vue de la rue, rien ne distingue vraiment la demeure de maître Grassepath. C'est une maison étroite, toute en hauteur, avec un toit pentu de petites tuiles vertes et des volets de bois soigneusement badigeonnés de bleu. La maison possède un rez-de-chaussée, un étage, un grenier bas sous la charpente, et quoique non discernable, probablement un niveau de cave. L'ensemble respire le soin, l'économie, et même, pourrait-on dire, à en juger par l'étroitesse de cette façade écrasée entre ses voisines, une indéniable parcimonie. Au-dessus de la porte d'entrée, un vieux boulier peint du même bleu que les volets se balance au bout d'une chaînette. Et l'on comprend brusquement qu'à "parcimonie" et "économie", c'est "usure" qu'il faut substituer. Maître Grassepath exerce en effet la profession de prêteur sur gages.

En vérité, c'est surtout vue de l'autre côté que la maison se distingue notablement : elle est située à l'extrême limite de la Faille, tout au bord du vide, et sur sa face arrière, tel un vieux lierre qui ne veut pas lâcher prise, s'accroche un échafaudage de balcons et d'escaliers branlants. Surplombant le gouffre vertigineux, les vieilles rambardes verrouillées lui donnent un air penché, comme un désespéré qui oscille interminablement avant de se résoudre au saut ultime.

La raison de cela est que l'architecte qui conçut autrefois les plans de la maison - puisse les Dieux continuer à rire de lui ! - oublia tout bonnement d'y prévoir l'escalier. Celui-ci ne fut rajouté qu'après coup, à l'extérieur ; et comme il n'y avait pas la place côté rue, on l'échafauda côté Faille. La seule idée de monter au premier donne naturellement le frisson, et ne parlons pas de redescendre. La conséquence est qu'une telle maison se dévalua à la vitesse de l'éclair. Maître Grassepath en fit l'acquisition en remboursement d'une dette mineure et, séduit par son évidente "économie", décida d'en faire son siège social.

Le rez-de-chaussée ne comporte pas de fenêtre, rien qu'une porte étroite dont la partie supérieure est vitrée : losanges de verre jaunes et bleus enchâssés dans le plomb. Pour donner un peu plus de lumière, la porte est toujours entrouverte, comme une invite à pénétrer céans.

Le plan des lieux est des plus simples : au rez-de-chaussée, deux pièces étroites en enfilade, la salle et la cuisine ; même disposition à l'étage avec la chambre et le salon ; une cave à provisions située sous la cuisine ; et un grenier bas autant qu'inaccessible pour chapeauter le tout.

C'est dans la salle (la pièce donnant sur la rue) que l'usurier reçoit ses clients. C'est un homme de cinquante ans, maigre, grisonnant, le corps noyé dans les plis d'une ample robe noire à parements pourpres, le nez chaussé de lorgnons à montures de cuivre. L'oxyde du métal lui dessine des cernes verdâtres autour des yeux, suggérant les marques d'une insurmontable fatigue.

La salle est d'un dépouillement monacal. Nulle tenture sur les murs chaulés, nul tapis sur le sol dallé. Sur une table recouverte d'une pièce de drap gris avoisinent une balance, avec son casier de poids, une loupe, un sablier, et le nécessaire à écrire. Maître Grassepath pratique la règle des trois onze. Tout gage déposé peut être racheté sans majoration de frais si la récupération a lieu dans les onze minutes qui suivent le dépôt, avec une majoration de 33 % si elle a lieu entre onze minutes et onze heures, et 66 %



L'échoppe de maître Grassepath ? Vous pouvez pas la loper... Il y a une enseigne en forme de boulier et les gens qui sortent n'ont plus que la peau sur les os."

avant onze jours. Au-delà, le prix est doublé et l'objet est mis en vente publique.

Derrière la table, deux coffres à multiples serrures contenant, l'un, les gages les plus récemment déposés, l'autre les "occasions" nouvellement mises en vente. (Les vingt-deux clés de ces coffres sont à la ceinture du grigou, elle-même sous sa robe.)

Communiquant directement par une petite porte au fond, la pièce suivante est la cuisine, à la fois lieu de travail et logement de Mistouketh (diminutif : Mistouk), la servante. Agée d'à peine dix-sept ans, maigrelette, c'est elle qui accomplit tout le travail domestique. Ce n'est pas de son plein choix qu'elle travaille chez les Grassepath, mais en remboursement d'une dette. Affligée d'un vertige tyrannique, monter à l'étage ou descendre à la cave lui est à chaque fois un cauchemar.

La porte arrière de la cuisine donne sur un balcon dont la peinture bleue ne se distingue plus qu'à grand-peine sous les croûtes de vermoulure. Là, un escalier gauchi monte au balcon supérieur, desservant l'étage, tandis qu'une sorte d'échelle communique avec le balcon inférieur où donne la porte de la cave. Cellier creusé à même le flanc de la falaise, la cave contient surtout des provisions.

C'est dans le salon, la pièce située au-dessus de la cuisine, que réside en permanence l'épouse de l'usurier, parmi un entassement démentiel de bibelots, de coffres et coffrets, statuettes, candélabres, lustres et tapisseries. Antonina Grassepath est une femme énorme, dégoulinante de fards et de bajoues ; et les dizaines de bagues, colliers et bracelets d'or et d'argent dont elle se couvre au vu de ses dizaines de miroirs, ne sont pas pour l'alléger.

Elle est persuadée que chaque objet qui entre dans ce salon (en réalité article d'usure de son mari) est un cadeau qu'il lui fait personnellement. Quand un tel objet doit être revendu, on imagine aisément les scènes de ménage... Mais n'importe ! Antonina serait une femme comblée sans un autre nuage : il lui est impossible de quitter l'étage à moins de commencer par pratiquer un jeûne dont elle ne se sent pas davantage le courage. Alors, faute de pouvoir affronter l'escalier trop chétif, elle se console en essayant un nouveau collier et en riant de se voir si belle en son miroir.

La dernière pièce est la chambre à coucher des époux, la seule à posséder une fenêtre donnant sur la rue. Quant au grenier, on y accède théoriquement par une échelle de corde, mais aux dires de Mistouk, utiliser ladite corde pour se pendre serait encore un meilleur moyen de rester en vie.

LE PONT DES SOURIRES

"... Le pont des Sourires est un monument bien anodin pour qui le découvre, posé en équilibre au bord de la Faille, à l'entrée de l'échelle du Coude. Le promeneur curieux pourra tout de même se demander quelle raison étrange a poussé un jour un architecte à construire cet édifice menant directement à la Terrasse du Châtiment alors que la ville en manque en tant d'autres endroits.

L'histoire de ce pont est bien étrange. Laelette et l'Elith, les deux conciles d'historiens bien connus s'opposent toujours à son sujet.

Le premier, archiviste de la Haute Terrasse, affirme que le Roi-Dieu Fonvieille V faillit choir à cet endroit dans l'Inlam. En mémoire des douze gardes qui lui firent un rempart de leurs vies, il fit construire ce belvédère, le ponton du Souvenir.

Le second, archiviste de la Bibliothèque de la Foi, certifie que le Roi-Dieu Philadys II, ému par la beauté surnaturelle de l'Inlam baignant les flancs de la falaise en contrebas, souffla son haleine divine sur un rocher qui se transforma aussitôt en un promontoire, le pont des Soupirs.

Les deux s'accordent au moins sur un point : le temps a fait son œuvre sur la construction ; ce n'est plus à ce jour qu'un moignon de parapet érodé, rebaptisé pont des Sourires.

La vérité vraie est toute différente. Je la tiens d'une dénommée Maniefolle, aujourd'hui disparue, dont j'ai toutes les raisons de croire authentiques les affirmations.

Tout commença sous le règne de Coloquinte Premier. En ce temps-là, se dressait face à l'actuel quartier Basse-Eau, une petite communauté de moines ayant fait vœu de pauvreté. Le "Val cerné" était un bâtiment sommaire mais à peu près stable d'où les religieux tentaient de prêcher la bonne parole aux ouailles du Châtiment, dont c'était le dernier souci.

Un matin, pourtant, une nouvelle éclata par-dessus l'Inlam : "Un miracle vient de se produire ! Loué soit le Roi-Dieu ! Notre prieur, qui était paralysé, a retrouvé l'usage de ses jambes !"

Très vite, l'agitation alla grandissante : les pèlerins curieux ou émerveillés se pressèrent dans l'échelle du Coude, l'un des meilleurs observatoires pour ceux qui refusent d'entrer dans la Terrasse du Châtiment. C'est-à-dire... tous ! Les affabulations allaient bon train :

- "Ma grande sœur a vu le paralytique en train de courir !"

- "On m'a dit que l'air purifié n'était plus chargé des miasmes infects qui pullulent de l'autre côté !"

- "J'yous dis que moi j'l'ai vu la pluie d'or qu'est tombé sur l'abbaye !"

Après deux jours de rumeur, de surpeuplement et de plaintes répétées de l'association des riverains de la Faille, une délégation de trois prêtres du Nuage vint s'informer de l'événement. Hélas, à cette distance, leur vue et leur jugement étaient obscurcis par les brumes de l'Inlam. On tint donc conseil. Trois jours et cinq chutes plus tard, cette même délégation demanda entrevue au Roi-Dieu. La question était d'importance : "Doit-on craindre une supercherie de la part de ces prêtres qu'on dit si dévots ? Peut-on laisser passer une telle occasion de montrer aux croyants la puissance du Roi-Dieu ? Et comment aller enquêter sur place, sans entrer en Châtiment ?"

La décision fut rapidement prise ; un shedras fut mis à la disposition des trois inquisiteurs. Le soir même, ils étaient de retour au Palais. "Le miracle est authentique : il semble provenir d'un citronnier du jardin de l'abbaye qui a poussé en une seule nuit. Le père supérieur était il y a encore quelques jours totalement invalide ; tout à l'heure, il trotta dans le cloître."

Coloquinte esquissa un sourire. Le chambellan en déduisit immédiatement que Sa Sainteté était contente, qu'elle montrerait sa générosité, qu'on ne se risquerait

pas dans la terrasse mouvante, qu'on construirait un pont, qu'il s'appellerait en son honneur pont du Sourire, que chacun pourrait bénéficier de l'air miraculeux du jardin au citronnier, et que la moitié de la taxe prélevée à son entrée reviendrait au Nuage.

Ainsi fut fait : le Grand Elaborateur de Plans se mit au travail et cinq jours plus tard, les maçons se mirent à l'œuvre. Il fallut un mois pour terminer l'ouvrage de pierre. Il ne restait plus qu'à l'inaugurer en grande pompe. Justement, depuis un mois, à la Haute Terrasse, on se gaussait beaucoup en catimini de la nouvelle lubie de Coloquinte : "Un citronnier miraculeux ? Et pourquoi pas un buisson ardent ?" claironnait Pied d'Baco, le bouffon unijambiste, à son public de nobles-courtsisans goguenards. Le chambellan, toujours attentif à l'humeur du Palais, décida alors pour tous d'un pèlerinage inaugural au Val cerné où le Roi-Dieu en personne sanctifierait le lieu.

Par cette matinée pluvieuse, tout ce que la ville comptait de pauvres hères était venu à la rencontre du miracle : paralytiques, culs-de-jatte, boiteux, difformes, bossus, pieds-bots, estropiés... Les mesures de sécurité furent exceptionnelles pour protéger le déo-monarque de l'affection encombrante de ses sujets : la foule agglutinée sur le passage du cortège avait été soigneusement infiltrée par les fouineurs ; tous les courtisans présents avaient été fouillés et désarmés ; le palanquin d'or massif qui éviterait au Roi-Dieu de toucher le sol était à l'épreuve des flèches et de la magie, et encadré d'une haie des douze meilleurs bretteurs de la Garde pourpre.

C'est pourtant sur le pont qu'eut lieu l'attentat. Sa Sainteté Coloquinte Premier y échappa de justesse, simplement parce que le pilon de Pied d'Baco, glissant sur le pavé humide, se coinça dans l'interstice de deux pierres du tablier, au moment où il extirpait de sa jambe de bois la poudre empoisonnée qu'il devait souffler au visage du Très Saint. Le Roi-Dieu dans l'effolement tomba lourdement sur le crâne. Il n'en mourut pas, mais garda de sa chute une raideur à la jambe droite qui lui valut son surnom de "Gambilleux", et une paralysie des muscles faciaux qui le laissa jusqu'à la fin de sa vie affublé d'un sourire crispé.

Le pèlerinage s'arrêta là. La supercherie fut rapidement éventée. La purge qui suivit fut aussi discrète qu'implacable. Pied d'Baco fut muré vivant dans le parapet du pont avant qu'il ne soit éboulé dans l'Inlam purificateur. Le prieur faussement miraculé fut brûlé vif avec tous ses effets. Ses acolytes du Châtiment eurent la langue et les mains tranchées. Les trois prêtres finirent garrottés dans les geôles du Roi-Dieu. Le grand prêtre du Nuage fut même accusé par un fouineur téméraire d'avoir trempé dans l'entreprise (le nom de règne qu'il avait choisi était Dito-Colveris ce qui signifie "chef né un jour de pluie au bord de la Faille"). Le grand prêtre et le fouineur disparurent tous deux sans laisser de traces. La complaisance du chambellan et sa coupable volonté à faire feu de tout bois fut très décriée ; il se jeta lui-même du haut des falaises de l'Opprobre. Quant au Val cerné, le bâtiment laissé à l'abandon finit par rejoindre la ronde du Châtiment : un matin, il n'était plus là.

Puis, toute trace de l'affaire fut rayée des registres et des mémoires.

C'est ainsi que j'appris d'où venait, dans l'héritage de mes aïeux, ce moignon de cuillère en bois de citronnier calciné. Vous voulez une dernière preuve de la véracité de ce que m'a conté Maniefolle ? Allez au début de l'échelle du Coude et ouvrez grand vos oreilles et vos narines. Sur le reste du ponton érodé, sentez-vous, acidulée, cette odeur de citron ? Et, là, juste sous vos pieds, percevez-vous, irrégulières, ces légères secousses ?

Pied d'Baco vit encore au fond de la brume de la Faille. Et il attend..."

Légende ?

Comme le veut la coutume, la première fois que Mitrias pénétra dans les appartements privés du Roi-Dieu, l'illustre Teaphanerys XIV venait à peine de mourir, accompagné de son seul chambellan.

Devenu dès cet instant Mitrias Nin Premier, il fut très étonné de trouver, trônant près de la table de travail, à côté du lit, un tétraèdre en pierre de un mètre cinquante de haut, sans aucune décoration, particularité ou fonction apparente.

Il lui fallut attendre sept jours pour découvrir à son réveil le coffre-fort litos ouvert. A l'intérieur, deux objets : un encrier à plume et un recueil à la couverture de cuir bleu sur laquelle étaient inscrits les deux mots "In Principio".

Mitrias, après dix jours de lecture presque ininterrompue, connut toute la vérité sur l'histoire de Laelith, des Rois-Dieux, des Temples, d'Altalith et du Châtiment. Le coffre-fort, alors, se referma.

Il resta clos longtemps et le règne de Mitrias Nin Premier fut juste et bon.

Enfin, un matin, Mitrias le trouva ouvert. Il sut alors que dans sept jours, il aurait fini d'écrire son règne.

LE CHÂTIMENT

PRÉSENTATION

Table de rencontres

1 - Un enfant perdu cherche son chemin en pleurant. Qui osera l'aider à rentrer chez lui ? Au fait, où est-ce "chez lui" ?

2 - Brouillard à couper au couteau. Les personnages se rendent compte (trop tard ?) qu'ils sont en train de faire un pas dans le vide de la faille. Réussiront-ils à s'accrocher au bord ?

3 - Un borgne prétend que les personnages lui ont volé son œil. Armes à la main, il entend bien le récupérer sur l'un d'entre eux. Autour de lui, la foule abonde dans son sens, certains prétendent même avoir été témoins du vol !

4 - Un personnage tombe dans une trappe qui s'ouvre sous ses pieds. Il vient d'être fait prisonnier par un groupe de sculpteurs sur dents qui désirent se surpasser. S'il ne peut pas payer leurs honoraires, ils le revendront à un marchand de victimes.

5 - Une procession de lépreux vient à la rencontre des personnages. Ces malheureux veulent les "enrôler" en les caressant ou en les griffant. Les aventuriers vont-ils faire demi-tour ? Entreront-ils dans une maison ?

6 - Un(e) inconnu(e) aborde les personnages et prétend posséder des renseignements qui pourraient les intéresser. Pour les obtenir, il faut faire don du petit doigt de sa main gauche. "L'informatateur" peut vendre un onguent qui le fera repousser très vite. L'intérêt de cette rencontre, c'est que malgré son aspect "arnaque évidente", ce n'en est pas forcément une...

7 - Les personnages sont attirés à l'intérieur d'une maison par une petite fille au sourire ensorceleur. La maison disparaît !

Note pour le MJ : nos aventuriers peuvent se retrouver n'importe où (dans la ville, au sommet d'une montagne, dans un désert...) et même dans un autre univers de jeu ("Mais qu'est ce que sont ces étranges chariots rugissants qui filent sur des pistes de bitume ?").

8 - Des "braves gens" offrent leur aide aux aventuriers. C'est incroyable comme ces gens aux yeux rouges et lumineux peuvent être convaincants !

9 - La nuit tombe inopinément (quelle que soit l'heure du jour). Tout le monde s'enfuit ou rentre dans les maisons. D'étranges ombres agitent les ténèbres autour des personnages.

Note pour le MJ : choisissez quelques monstres puissants et faites-les affronter les aventuriers. Ces créatures disparaîtront avec "l'aube" (qui ne saurait tarder à poindre...).

10 - Un "ennemi" que les aventuriers ont occis par le passé (peu importe où et quand) réapparaît au détour d'une rue accompagné par quelques uns de ses amis (il peut s'agir de monstres). Ce "fantôme" n'a qu'un objectif : se venger !

Est-ce le basculement du plateau de Laelith qui provoqua la ruine du temple des Anciens, ou le séisme lui-même ne fut-il que la conséquence de l'écroulement de ce dernier ? Et dans ce cas quelle fut la cause de sa chute ? Une malédiction ? Une colère divine ? Les légendes vont bon train et la Terrasse du Châtiment située sous les ruines maudites ne permet aucune conclusion définitive... C'est un quartier mystérieux et terrible où sont relégués les parias et certains indésirables condamnés par la justice citadine. Sa mauvaise réputation ne vient pas seulement de la faune qui hante ses ruelles mais surtout du fait qu'il semble être en lui-même une entité vivante, consciente et malveillante : ses rues semblent ne jamais mener au même endroit, ni n'être jamais les mêmes. Les ornements de ses façades se métamorphosent subrepticement. Les statues changent d'expression dès qu'on ne les regarde plus ; quand vous vous retournez, vous découvrez le faciès grimaçant d'une harpie, là où il n'y avait qu'une sereine cariatide un instant plus tôt. Et la rue toute entière se moque de vous silencieusement...

Des pavés des rues, jusqu'aux clés de voûtes des maisons, tout le quartier a été bâti avec des pierres du temple effondré. De ce dernier, il ne reste plus guère que les fondations et de vagues murs dévorés par le lierre vénéneux.

Lorsque l'on s'enfonce pour la première fois dans les rues de la Terrasse du Châtiment, on a rapidement l'impression d'être dans un labyrinthe sans fin. Ce n'est d'ailleurs pas qu'une impression : c'est la réalité ! Sa topographie n'a de comptes à rendre qu'à elle-même, et ses mots clés sont malignité et perversité. Ainsi, elle peut vous donner un sentiment de fausse sécurité en vous montrant l'apparence d'un quartier paisible (quoique biscornu), elle peut vous appâter en vous dévoilant des rues merveilleuses et des palais fabuleux, avant de vous perdre en se refermant sur vous comme un piège définitif.



Suivez le guide

1) **La rue Morte** (F7). Géographiquement l'une des plus stables. Elle descend en pente douce vers la faille. Personne ne l'habite. Ses portes et ses fenêtres sont toujours closes. De brusques courants d'air glacés s'y engouffrent parfois du haut vers le bas. Ces bourrasques peuvent être d'une violence telle que le malheureux passant, emporté comme une feuille morte, risque

de ne pouvoir s'empêcher de la dévaler, mi courant, mi trébuchant jusqu'à la faille... et une chute mortelle.

2) **La rue Grouillante**. Une artère mystérieuse qu'on ne peut découvrir que par hasard, car elle n'est jamais à la même place. Ses maisons semblent faites d'un conglomérat de "choses grouillantes" : vers, serpents, tentacules... La rue ondule sur elle-même, vibre et se contracte comme un intestin géant. On peut s'y perdre et se trouver "digéré", sans espoir d'en trouver jamais la fin. C'est ici, quelque part, qu'est censé résider le Guérisseur Aveugle. Pour peu qu'on soit capable de lui indiquer très précisément la date et l'heure actuelle (temps local), cet étonnant personnage peut guérir toute maladie ou tout empoisonnement, quelle que soit sa nature. Mais, il faut d'abord le trouver...

3) **La place des Mille Parfums**. Un autre lieu aléatoire où l'on vend les épices, herbes et substances les plus rares. Mais, attention aux drogues que l'on ne peut s'empêcher de consommer sur le champ et qui risquent d'ôter au consommateur l'envie de quitter ce lieu fascinant.

4) **La rue des Reliques**. On y vend toutes sortes d'objets bizarres, voire magiques : amulettes, talismans, etc. Son piège est que l'on ne peut la quitter que si l'on achète quelque chose.

5) **La Rue de Jouvence**. On prétend que le simple fait de la parcourir vous fait rajeunir à toute allure. Le problème consiste à en sortir à temps ! Pour cela une seule solution : causer une mort...

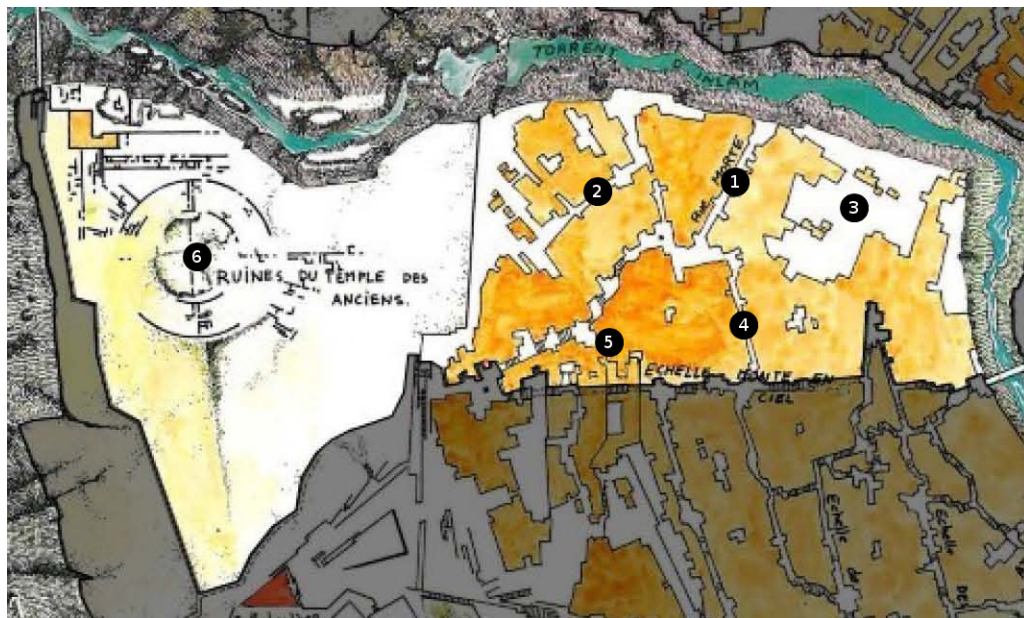
6) **Les ruines du Temple des Anciens**. Les légendes les plus invraisemblables courent sur ces ruines d'un autre âge. Les histoires les plus abracadabrantes circulent sur ses troncs de colonnes brisées et ses tympanes effondrés. En fait, on ne sait rien...

Quelques professions originales

Les diseuses de malheur. Ces cartomanciennes qui infestent la Terrasse du Châtiment ne prédisent que les ennuis. Remboursement intégral si elles voient un événement heureux (ce qui est rare).

Les montreurs d'araignées. Ils dressent et présentent des araignées monstrueuses et répugnantes. Il paraît que certains de ces animaux sont parfois entraînés à des tâches autres que le simple spectacle...

Les marchands de victimes. Pour un prix à peine supérieur à celui d'un esclave normal, ces astucieux intermédiaires proposent aux maniaques et autres sadiques la possibilité de torturer ou de tuer des gens ressemblant à la "personnalité" de leur choix.





Les sosistes. Maîtres du maquillage et du déguisement, ils sont capables de créer votre véritable sosie à partir de n'importe quelle personne ayant votre stature. Sosistes et marchands de victimes travaillent souvent ensemble.

Les sculpteurs sur dents. Ces habiles artisans enlèvent de force leurs clients et sculptent dans leurs dents de véritables chefs-d'œuvre en miniature (visages, monstres, obscénités...). Quoiqu'il en soit, ils réclament des honoraires assez élevés une fois leur travail accompli. Si vous désirez un narcotique pour supporter la douleur de l'opération, c'est plus cher...

Le garedebou. Homme de garde, qui est censé surveiller une porte d'entrée afin qu'elle ne s'éloigne pas de la demeure à laquelle elle appartient. Il peut aussi le cas échéant servir de marchepied les jours de pluie pour éviter que le propriétaire ne se salisse les pieds en descendant de sa chaise à porteurs.

Quelques règles à respecter

Note au MJ : Ces "règles" peuvent parvenir sous forme de rumeurs jusqu'aux oreilles des personnages. Attention, elles ne sont pas forcément exactes !

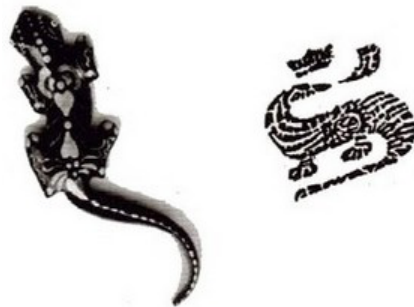
- N'entrez jamais dans ce quartier si vous n'êtes pas un "juste" (à l'appréciation du maître de jeu). En effet, les personnes qui sont condamnées à vivre ici reçoivent toutes un châtement mérité et réussissent rarement à sortir du quartier.
- N'acceptez rien qui soit gratuit. Si vous êtes débiteur d'un habitant du quartier, ce dernier vous "mangera" tôt ou tard.
- Méfiez-vous particulièrement de certaines entités démoniaques, appelées "braves gens", qui sont toujours prêtes à vous rendre service.
- Ne faites jamais répéter quoi que ce soit à quelqu'un. La deuxième fois, ce sera un mensonge. Si vous n'avez pas compris du premier coup, tant pis.
- Ne vous asseyez jamais à une table inoccupée. Si elle est inoccupée, c'est qu'il y a sans doute une bonne raison ! Ce conseil vaut tout particulièrement dans les tavernes.
- Ne courez jamais.
- Evitez de faire demi-tour. Tournez toujours aux carrefours. Cependant ne prenez jamais à droite les jours pairs, ni à gauche les jours impairs, vous risqueriez de vous perdre. Attention, cette règle est inversée pendant les 77 Anciens Jours Sacrés (lesquels sont disséminés tout au long de l'année) dont la liste est supposée se trouver encore gravée sur le mur d'une des caves du temple effondré.
- Ne vous laissez pas prendre aux boniments des tatoueurs-cartographes qui prétendent pouvoir vous imprimer sur le ventre le plan réel et "vivant" du quartier. Leur imposture a maintes fois été démontrée.



Cette rue fait sûrement partie de la Terrasse du Châtiment puisqu'on n'en connaît pas de trace ailleurs dans la ville. Le preneur de l'image n'en a pas explicité la provenance.

Cette broche a été trouvée sur un chapeau rouge, abandonné par un jeune homme moustachu, près de la rue des Reliques. Celui qui l'a trouvé, un dénommé Ib le fauchard, s'en porte très bien ; d'ailleurs, depuis, il sourit souvent.

Quant à cet étrange symbole gravé, Ava Irkin l'a découvert dans une maison où certains murs étaient de papier. Nulle explication sur le fait que, depuis, elle soit atteinte par plusieurs maladies sexuelles.



Personnalités

L'herzog Bogomolet dit "Bogo" : prince du temple des Anciens. Pour tout dire, ce grand escogriffe s'est lui-même couronné par un moche soir d'hiver, et depuis il s'entoure d'une cour des miracles dont les revenus sont de provenance douteuse.

Tumladonne, malfrat au service de Bogo. Se distingue de ses congénères par une odeur de parfum sucré, qui signe d'ailleurs ses méfaits.

Zoubida, la rôdeuse des barrières, est une prostituée qui sévit en bordure de la terrasse et œuvre alternativement pour les nécessiteux du Châtiment et les téméraires de la Main qui Travaille. Elle oeuvre par la même occasion à l'insalubrité sexuelle de tout le quartier.

Bizel et Bouïg : éboueur et cantonnier. Ils ont depuis longtemps abandonné tout espoir de pouvoir travailler convenablement dans cette terrasse.

L'esprit maniaque de Bizel, d'une nature fragile, est quelque peu dérangé. Il passe ses nuits à jouer au bouthral pour ne pas s'endormir et éviter ainsi les cauchemars d'escadrons de balais en marche qui l'envahissent sitôt qu'il ferme les yeux.

Bouïg pour sa part vit très bien sa situation et s'il joue au bouthral, c'est dans l'espoir de gagner le gros lot pour retourner en Azilian dont il est parti à l'âge de douze ans.

Histoire vécue

"Ô voyageurs, vous qui passerez un jour par la Terrasse de la Main Qui Travaille et qui, craintifs, longerez les contours aléatoires du Châtiment ; si par un hasard étrange ou un destin taquin, vous rencontrez Ulwarth, avant de le battre ou de le fuir, écoutez plutôt..."

Vous le reconnaîtrez sans problème aucun : ses dents taillées en forme de crâne, ses yeux caves ouverts sur le monde afin de mirer sans fin et mesurer l'Eternité, ne passent hélas pas inaperçus. Puis, vous entendrez sa voix, sonnante comme les varlopes des croque-morts travaillant sur le cercueil de l'Humanité... Il est sombre, c'est normal : il fut nécromant... Mais si vous le croisez, il vous parlera peut être de son art : "J'ai vu les beautés que cèlent les pierres tombales ; les celliers de champignons qui entourent les cénotaphes comme, ailleurs, les roses assiégent les maisons... Les vampires, dans le cloaque, m'ont montré aussi les pierreries exquises qui dorment avec des seigneurs, et les princesses mortes dont les sublimes charmes n'ont pas été ternis par le Temps... Pourtant malgré mon amour, aucune n'a ouvert les yeux ni ne m'a regardé, sauf dans mes songes... Bien loin, au sud, j'ai vu des squelettes danser au pied d'admirables minarets de cristal et des rois batifoler avec des amantes d'il y a vingt siècles, sur des couches de pétales d'orchis ; mais surtout j'ai connu les affres extatiques de la démence, ici, à Laelith, de l'autre côté de l'Inlam,

LES NOURRICES DE CHÂTIMENT

LÉGENDE

sur la Haute Terrasse. C'est cela qui m'a fait abandonner l'exploration des délices de la Mort : les Rois-Dieux d'Avant sont bien cruels parfois..."

En passant moi aussi j'ai écouté son discours ; puis je suis parti, le laissant causer seul. Si cet homme est fou, ne lui en voulez pas : il a longtemps vécu sur la Terrasse du Châtiment."

Onehmouninehl, illusionniste conteur

Instantané

Une autre légende, relative au meurtre de Gleha, Ursinis et Melloubde, voudrait que la masse, le rabot et l'entonnoir meurtriers se trouvent toujours quelque part dans le quartier, enfouis au fond d'une cave, parmi le rebut d'un grenier, ou même encore actifs aux mains d'un artisan, et qu'il suffirait d'aller les purifier rituellement dans chacun des quatre temples pour conférer enfin le repos aux fantômes des trois Nourrices et délivrer la terrasse d'une part de sa malédiction.

Mais comment mettre la main sur ces ustensiles? Comment les identifier ? D'une part leurs descriptions varient selon les rumeurs ; et d'autre part, qui serait assez désintéressé pour se risquer dans une aventure où il y a tant à perdre et si peu à gagner ?

Note pour le MJ : demandez de temps en temps à vos joueurs de faire des jets contre la peur. Si un personnage manque deux fois de suite ses jets, faites-le réagir de façon irrationnelle (il s'enfuit en courant, il se roule par terre en hurlant il s'évanouit, etc.).

Histoire vécue

Quand Gofefinker rencontre Laelith...

"... Nous courrions. L'orage terrible nous l'imposait : il fallait retrouver l'auberge ! Soudain, à l'embouchure d'une rue, alors que l'orage cessait aussi brusquement qu'il était apparu, nous fûmes plongés dans une brume épaisse, étrange, noyant tous les alentours. Nous nous arrêtables, attendant que la brume se dissipe. Cela ne fut pas long, mais au lieu de revoir une rue laelithienne, nous étions dans une vallée. Au loin se profilait un pont..."

Questions

— Les gargouilles qui ornent la boutique de Jean-François Trognepeute "Locations de diables et charrois" sont-elles une indication sur la vraie fonction de ce commerce ?

— Où, sur la Terrasse du Châtiment, Havigh a-t-il déniché de la bière provenant de Lankmar ? Y aurait-il un passage ?

Histoire vécue

"Mon nom est Narull-cul-de-jatte et vous risquez de me rencontrer, ma folle histoire et moi, si par malheur vous venez errer sur la Terrasse du Châtiment. Je vous raconterai alors ma mésaventure qui, je le jure, est la pure vérité.

Aux dires des chroniqueurs qui se sont penchés sur l'histoire de Laelith, la Terrasse du Châtiment n'a pas toujours eu l'infécte réputation qu'elle a de nos jours. Entendons-nous : ce ne fut jamais un lieu de villégiature béni ; et dès la construction de la ville nouvelle, le quartier précisément situé sur les ruines du temple des Anciens ne fut qu'un ramassis de parias, de tueurs avec ou sans gages et de malades psychopathes. Non, ce que veulent souligner les historiens, ce n'est pas que la vie y était autrefois facile, mais que plus ça va et plus c'est pire ! Comme si la malédiction était une chose vivante, grassement nourrie, et en tant que telle, grossissait de jour en jour. En témoignage de cette escalade, on cite parfois la légende de Gleha, Ursinis et Melloubde, les Nourrices de Châtiment.

Ces trois femmes vivaient il y a très longtemps, à une époque où la Terrasse du Châtiment n'était, somme toute, qu'un lieu un peu plus mal famé que les autres. Elles étaient jeunes, belles et bonnes. Elles étaient pauvres, également, car si la vie n'était pas plus facile dans ce quartier, il était assurément plus difficile encore d'y combiner richesse et bonté. Or il nous faut insister sur le fait que, peut-être plus encore que jeunes et belles, Gleha, Ursinis et Melloubde étaient bonnes. La rumeur les avait baptisées "les Nourrices de l'Espoir".

Et en effet, aucune peine n'était assez désespérée qu'elles ne parviennent à l'alléger. Elles avaient un don, unique et sublime, celui de redonner une raison d'espoir quand l'enchaînement des circonstances ne faisait plus qu'annoncer une fin imminente et hideuse. Leurs méthodes étaient aussi diverses que spécifiques. Gleha, Ursinis et Melloubde ne vivaient pas ensemble, et à vrai dire, nul ne savait vraiment où elles habitaient. Mais rien d'étonnant à cela : à cette époque déjà, le tracé des rues de la Terrasse du Châtiment avait des velléités chaotiques, et retrouver une adresse en particulier tenait de la gageure. Il n'en reste pas moins que quiconque avait vraiment besoin d'elles finissait toujours par les rencontrer, ou du moins par en rencontrer une, et cela au pire moment de la détresse, quand la dernière raison d'espérer semblait sur le point de se voiler à son tour. On pouvait les rencontrer au détour d'une rue, elles pouvaient être assises à vous attendre sur le banc d'une allée, ou mystérieusement se substituer à la servante vous apportant votre dernière chope dans cette dernière taverne où vous aviez décidé de passer votre dernier instant. Peu importe : apparaissait l'une des trois et le miracle se produisait, une parole, un conseil, un renseignement précieux, parfois même un simple geste, un simple regard, et l'avenir se retrouverait. On cite même des cas où leur action fut plus matérielle, telle cette fiole que Melloubde tendit à un peintre atteint de cataracte et dont le baume lui rendit la vue ; ou encore cette bourse qu'Ursinis déposa dans la main d'un joueur ruiné. C'était d'autant plus inattendu que le joueur en question avait la réputation d'un tricheur éhonté. Mais telles étaient les trois Nourrices : il ne leur appartenait pas de juger du bien et du mal, et leurs actions n'étaient pas des récompenses.

Sous d'autres cieux et en d'autres cultures, on aurait pu leur donner le nom de "la Providence".

Nul doute qu'en leur présence, le Châtiment dont était maudit la terrasse était sensiblement édulcoré ; et le quartier aurait dû être reconnaissant de compter de telles habitantes au milieu de ses tares, ou tout au moins aurait-il dû les protéger, comme on garde un trésor unique au milieu d'une gangue de boue. Mais naturellement, cela ne fut reconnu que trop tard. A la mort des trois Nourrices, on comprit qu'il faudrait désormais payer, et que c'était maintenant, et peut être maintenant seulement, que s'abattait le Châtiment.

Melloubde, Ursinis et Gleha furent odieusement assassinées. Car contrairement à d'autres légendes qui couraient à leur sujet, les trois jeunes femmes n'étaient pas des entités magiques, mais des êtres réels faits de chair et de sang capables de souffrance - les Dieux savent combien elles durent souffrir au moment de leur mort tant leurs assassins montrèrent de la férocité à s'acharner sur leurs corps. Gleha fut battue sur l'enclume, exposée au feu de la forge, battue et rebattue dans la morsure des pinces ; Ursinis fut entièrement rabotée, soumise à des centaines de coups de rabot jusqu'à ce que ses os mêmes fussent réduits à de minces copeaux. Quant à Melloubde, on lui introduisit de force un entonnoir dans la bouche, et son bourreau y déversa des flots d'huile bouillante épicée de venins et de poisons divers.

Près des corps mutilés, on retrouva l'entonnoir, la masse et le rabot. "Qu'avons-nous fait ?..." songèrent alors les habitants. Et cette pensée qu'ils eurent simultanément montre bien à quel point ils se sentaient tous coupables et combien le Châtiment avait maintenant de bonnes raisons d'exister.

C'est depuis que les choses vont vraiment mal et que la rumeur a peu à peu commencé à parler des Nourrices de Châtiment. Il s'agit de trois vieilles femmes, laides et mauvaises. Combiner laideur et malice n'est pas bien difficile dans la Terrasse du Châtiment ; or plus encore que vieilles et laides, les Nourrices de Châtiment sont mauvaises. Nul ne sait où elles demeurent et nul ne s'en soucie vraiment, car, comme on le devine bien, nul n'a le désir de les rencontrer.

On les rencontre pourtant, aux moments les plus inattendus, au carrefour de deux rues, assises sur le banc d'une allée ou sous les traits d'une servante d'auberge. Et on les rencontre toujours au moment où les choses commencent à aller mal, où l'on découvre que l'on a un trou dans sa bourse ou que la vue commence à vous manquer. Il ne suffit alors que d'un geste anodin, d'un mot à peine chuchoté, et l'on peut être assuré que les choses iront ensuite beaucoup plus mal...

Voyageur qui visite la Terrasse du Châtiment de la cité de Laelith, sache qu'il y a ici un prix à payer, un impensable forfait à expier. Et si tu prétends en toi-même n'avoir mérité aucun châtement, sache que les premiers habitants n'avaient pas non plus mérité la Providence qui veillait sur eux. C'est pourquoi, si commençant à te sentir perdu dans le dédale inextricable, tu croises la silhouette d'une vieille femme, peu importe qu'il s'agisse de Gleha, de Melloubde ou d'Ursinis, sache qu'au tournant suivant, pour toujours et à jamais, tu seras perdu pour de bon...

QUELQUES PERSONNALITÉS

Par définition, la Terrasse du Châtiment n'est pas un lieu propices aux "personnalités". Royaume du mystère et de l'anonymat, on a plus tendance à s'y faire oublier qu'à y prendre pignon sur rue. Quelques personnes y sont néanmoins citées tant pour leur chance ou leur apparente opulence que pour l'aura bizarre qui les entoure.

En fait la question que l'on se pose est : que font-ils ici ? Puisqu'ils ont apparemment du bien au soleil, pourquoi moisir en ce quartier sordide ? (Certains ont bien une réponse à chuchoter, mais la peur leur ferme la bouche.)

A l'Entonnoir d'argent

C'est la taverne la plus sélecte de la Terrasse du Châtiment, et à en croire la rumeur, tout y est parfait. Le seul problème, pour le visiteur nouveau, consiste à la dénicher parmi l'embrouillamini des rues tortueuses et des indications contradictoires. Et pourtant, comme elle semble alléchante, cette taverne ! On ne cesse de la citer pour modèle. Que le voyageur se plaigne de l'aigreur de la bière qu'on vient de lui servir, et on lui répond : "Si vous n'êtes pas content vous n'avez qu'à aller à l'Entonnoir d'argent !" grimace-t-il parce qu'une écharde du banc vient de lui déchirer les chausses, qu'on lui rétorque : "S'il vous faut des coussins de soie, allez plutôt à l'Entonnoir d'argent !" Et ainsi de suite.



L'endroit est tenu par un certain Azark Khramuten, et son enseigne est effectivement un entonnoir de métal, maintenu par une chaîne au-dessus de la porte. Azark Khramuten a hérité des lieux de son père, également prénommé Azark, qui le tenait lui-même de son père, pareillement prénommé... De fait, certaines langues chuchotent que les Azark Khramuten se ressemblent à tel point depuis des générations qu'on dirait qu'il s'agit depuis toujours du même être humain. Enfin, quand on dit "humain"...

Grand, toujours vêtu de gris, Azark Khramuten dirige silencieusement le ballet de ses servantes. Lui-même ne sert jamais. L'unique besogne qu'il accomplit personnellement consiste à lustrer amoureuxment l'entonnoir d'argent de son enseigne.

Rippos Navron

C'est une réputation semblable qui entoure Rippos Navron, l'un des rares forgerons de ce quartier sans artisan. L'homme est grand, glabre, vêtu de cuir épais, avec la peau rouge sombre comme perpétuellement éclairée par un feu de forge. Du moins est-ce ce que prétend la rumeur, car tout comme l'Entonnoir d'argent, la forge de



maître Navron a le don de se dérober aux enquêteurs les plus zélés. De quoi faire douter de son existence même.

On ne lui connaît aucun client, c'est à se demander d'où il tire sa richesse. D'aucuns disent qu'il forge depuis toujours la même épée, un large cimenterre à double garde, et que son père la forgeait déjà avant lui, avec la même masse, transmise depuis des générations. Quand on lui demande à quoi l'épée est destinée, il répond : "C'est pour tuer la Mort elle-même..."

Korris Engalar

Nombre de structures de bois agrémentent les rues de la Terrasse du Châtiment : balcons et auvents, mais également escaliers et passerelles enjambant les rues, sans compter maintes statues de bois, gargouilles ou cariatides. D'un goût généralement douteux et résolument tourné vers le pervers, la plupart de ces œuvres ont en commun un "air de famille" qui surprend parfois le nouvel arrivant. "Rien d'étonnant, rétorque-t-on, tout ceci est l'œuvre de Korris Engalar, de lui ou de son père..."

Toutefois, c'est généralement en vain que le visiteur cherchera l'atelier du maître menuisier. S'il existe un mot, ubiquité, pour signifier "être en plusieurs endroits en même temps", il semble en exister un autre, nulliquité, pour signifier "être simultanément nulle part". Etrange famille de menuisiers que ces Engalar, capables de sculpter le bois avec le même feeling morbide ! Une telle continuité serait due à un rabot magique, pieusement transmis de père en fils.



Apprenti d'un dénommé Fucius l'Ecervelé, j'essayai par un matin brumeux une machine volante de son invention et alors que tout me destinait à m'écraser dans une gerbe de sang sur le Pavé Rouge des Sots, rejoignant ainsi la plupart des apprentis qui m'avaient précédé, je parvins à voler pendant un temps qui me parut une éternité... jusqu'à l'inévitable chute.

L'épais brouillard m'empêchait de savoir où j'allai m'écraser : ce fut dans un grand jardin et dans un affreux craquement : celui de mes jambes ! A la limite de l'inconscience, je vis néanmoins une femme à la longue chevelure se pencher vers moi. Elle était caparaçonnée d'une armure dorée et je me rappelai l'avoir entr'aperçue méditant en tailleur lors de ma brève descente depuis les cieux. Elle sembla surprise, me sourit puis ajusta un heaume qui dissimula ses cheveux couleur d'ébène. Je ne sais si je m'évanouis à cause de la douleur ou de l'émotion. J'étais certain d'avoir reconnu ce jardin et cette silhouette d'or vêtue.

Lorsque je repris mes esprits, on avait allongé mon corps à proximité d'une auberge, bandé mes jambes et des hommes en cottes de mailles argentées s'éloignaient en courant, confirmant la thèse qui me torturait l'esprit : J'étais tombé dans un jardin du Palais du Roi-Dieu... Et le Roi-Dieu était une femme !

Hérésie ? Oui, peut-être... Et pourtant, tant qu'il me restera un souffle de vie je continuerai de le proclamer. Mes jambes inertes à tout jamais sont là pour me le rappeler : le Roi-Dieu est une femme... une femme... qui a eu pitié de l'invalidé que je suis."

Propos blasphématoires de Narull-cul-de-jatte, écartelé il y a deux mois en place publique par des fanatiques du Crâne.

Breve de taverne

- Tu imagines, s'il n'y avait pas eu le Châtiment, la ville ne serait pas penchée. Enfin, je veux dire elle serait dépenchée par rapport à maintenant, tu saisis ?
- Tu veux en venir où là ?
- Ben dans nos verres, ça se trouve, le vin il serait penché si tu réfléchis bien.
- Euh !...
- Et alors tu vois, la question que je me pose en fait c'est : ce serait plus facile ou plus difficile de boire dedans ?
- Mais qu'il est con, mais qu'il est con... ça dépendrait du côté où tu bois bien sûr.

LA HAUTE TERRASSE

PRÉSENTATION

Table de rencontres

- 1 - Un cortège tonitruant passe dans la rue. Tout le monde s'agenouille devant la statue du Roi-Dieu. Si les personnages ne suivent pas l'exemple de la foule, ils seront lapidés un peu plus tard par un groupe de jeunes clerks furieux.
- 2 - Quelques fils de nobles-citadins cherchent à s'amuser. Ils prétendent que la rue empruntée par les personnages appartient à leurs parents et qu'il faut payer un droit de passage exorbitant (20 pièces d'or par personne !). En cas de refus, ils ameutent des complices habillés en gardes royaux et menacent les "contrevenants" du supplice du pal. S'ils sont payés, ils s'enfuient en ricanant.
- 3 - Un riche seigneur, prenant les aventuriers pour des mendiants, leur jette quelques piécettes de cuivre en aumône et ordonne à ses gardes du corps de raccompagner ces "déchets ambulants" jusqu'aux limites du quartier.
- 4 - Deux étudiants de l'Académie Tolérée de Magie se disputent en pleine rue. Baisser la tête, les sorts volent bas !
- 5 - Un détachement de gardes pourpres effectue un contrôle des étrangers. Ils sont nombreux, belliqueux et très soupçonneux...
- 6 - Une ravissante jeune femme richement vêtue se jette dans les bras d'un personnage en le suppliant de lui venir en aide. Elle se prétend la victime d'un esclavagiste très habile qui a les soldats de la ville dans sa poche. En fait son nom est Ysabeau la Mythomane et elle n'est pas moins que la concubine préférée (et un peu dérangée) du grand prêtre Anemates. Deux apothicaires du palais et quelques gardes ont été lancés à sa poursuite. Ils ont pour tâche de la récupérer avant qu'elle ne fasse trop de scandale.
- 7 - Une petite créature hideuse et bavante s'accroche - par les dents ! - aux basques d'un personnage. Il s'agit de Toumignon, la mascotte de Créceline, la cantatrice favorite du Roi-Dieu. Cette "charmante petite bête" s'est échappée du domicile de sa maîtresse. Cette dernière est prête à verser une récompense à quiconque lui ramènera son "petit amour" vivant !
- 8 - Un groupe de fils de nobles joue une musique effroyablement cacophonique devant un parterre de spectateurs enthousiastes. Si les personnages s'arrêtent pour étudier la scène, ils seront insultés par les spectateurs qui les accuseront de "casser le marché" (eux sont payés pour écouter !).
- 9 - Un vieux noble croit reconnaître, en la personne d'un des aventuriers, l'un de ses fils parti à l'aventure il y a longtemps. Il meurt d'apoplexie en l'instituant son légataire universel. Son escorte ne sait pas comment réagir. Si les personnages tentent de profiter de la situation, le fils aîné du défunt - qui revient du Palais - ira jusqu'à les accuser de meurtre.
- 10 - Deux fils de nobles se provoquent

Installé au point le plus élevé de Laelith et séparé du reste de la cité par d'épais remparts, le quartier riche est aussi le centre administratif de la ville. Nobles, clerks-courtisans et maîtres magiciens composent la majeure partie de la population de la Haute Terrasse. Ici, tout respire la puissance et l'opulence.

Son accès est strictement réglementé (voir "contrôle d'entrée") et la garde d'élite du Roi-Dieu patrouille sans cesse afin d'assurer la sécurité.

Ce quartier est divisé en trois secteurs distincts : le Haut Quartier, le Palais et les Pics des Mages.



Suivez le guide

Le haut quartier

- 1) **Les habitations des nobles-citadins (E6).** On y trouve des hôtels particuliers plus délirants les uns que les autres (frontons dorés à l'or fin, façades de marbre veiné d'argent, etc.). Les nobles-citadins constituent la grande majorité de la cour de Teaphanerys XIV et sont, pour la plupart, d'anciens marchands prospères qui ont accordé un important soutien financier (dons, prêts...) à la cause du Roi-Dieu. Comme ce dernier n'exerce aucun pouvoir sur les terres situées hors des limites de la ville, le système nobiliaire de Laelith est pour le moins original. En effet, les seigneurs ne règnent que sur des portions plus ou moins vastes de la cité. Ainsi, Camedin le Railleur,

l'un des courtisans les plus en vue, a le titre de duc de la rue Sous les Murs et de la rue du Pont des Morts. Il a un droit de justice limité sur ces rues et peut soumettre leurs habitants à quelques taxes exceptionnelles dans les limites strictes édictées par les administrations du Palais.

- 2) **Les habitations des clerks-courtisans (E5).** C'est dans des maisons étranges qui ressemblent à autant de petites cathédrales que vivent les clerks de la cour. Affiliés aux quatre Temples de Laelith, ces ecclésiastiques sont souvent plus intéressés par les richesses temporelles que par les vertus spirituelles. Le Roi-Dieu, soucieux de maintenir l'unité cléricale, n'hésite d'ailleurs pas à les combler de gratifications et de titres afin de s'assurer de leur soutien.

- 3) **Les Tours-faisceaux d'hexagone,** ou la beauté profane de l'incompréhensible. On sait peu de choses sur cet étrange monument de la Haute Terrasse. Cet imposant édifice de 60 mètres par 60 est constitué d'un damier de 13 tours d'environ 6 mètres de haut, toutes semblables, comprenant une ouverture au rez-de-chaussée, et un escalier intérieur en pierre du côté gauche qui mène à un unique étage au sol de pierre. Aucun meuble, aucune trace d'aucune sorte, sauf une rune différente au fronton de chacune des entrées. Nul jamais n'a pu les décrypter. Enfin... c'est ce que disent les élèves du Pic des Mages qui les visitent en groupes deux fois par an.

Le jeune aventurier Benaise a dit y avoir découvert des toilettes magiques, c'est à dire des portes dimensionnelles destinées à évacuer des déchets organiques humains. Cette affirmation farfelue lui a valu l'un des départs les plus précipités qu'on n'ait jamais vu dans la Haute Terrasse.

- 4) **L'enclos des Varans sacrés,** ou la beauté sacrée de l'incompréhensible. On sait peu de choses sur cet étrange lieu de la Haute Terrasse : c'est une grande grotte très





profonde, protégée du tout-venant par une palissade ouvragée de 3 m de haut. On en sait encore moins sur le couple d'animaux qui y vit. Le Roi-Dieu Tokinafal le Septième le ramena, dit-on, comme trophée d'une campagne victorieuse dans une région proche d'Egonzasthan. Ce couple de lézards géants (2 m au garrot) vit toujours depuis cette époque, à moins qu'il ne se reproduise en secret durant les périodes longues de plusieurs dizaines d'années où les animaux restent cachés dans leur grotte, loin de tout regard.

Les rares sorties d'un des lézards occasionne donc une fête que le Roi-Dieu honore de sa présence ; au cours de ces festivités religieuses, on consacre l'enclos par des chants et des prières depuis une plate-forme installée tout exprès.

Le palais

La dénomination "Palais" désigne aussi bien la résidence du Roi-Dieu que certains lieux ou bâtiments des alentours :

- 5) **Esplanade de la Demi-Lune** : le parvis du Palais.
- 6) **Le Palais** : le saint des saints.
- 7) **Le sanctuaire du Divin** : le cimetière des Rois-Dieux.
- 8) **La Prison** : les geôles et les tribunaux.
- 9) **Les falaises de l'opprobre** : lieu de suicide courtisan.

Les Pics des Mages

Il s'agit en fait de trois volcans éteints aménagés par les magiciens qui ont prêté allégeance au Roi-Dieu. On y trouve l'Académie Tolérée de Magie :

- 10) **la Tour mineure.**
- 11) **la Tour majeure.**
- 12) **la Tour de l'échec.**

Contrôle d'entrée

Il n'existe que deux voies d'accès à la Haute Terrasse. Toutes deux sont sévèrement surveillées :

13) **L'échelle des Mille Marches** (E6, F6) est sans doute la plus ancienne rue de Laelith et s'étendait par le passé jusqu'à l'actuel quai de l'Antiquaille au bord du lac d'Altalith. Tout étranger qui se présente pour entrer dans la Haute Terrasse par cette échelle est longuement interrogé et fouillé par les gardes préposés à sa surveillance (ils sont une cinquantaine en permanence). Si ces gardes ont le moindre soupçon au sujet des raisons réelles d'une visite, ils n'hésitent pas à soumettre le ou les suspects au rite dit de "la flèche de la vérité". Avec la pointe d'une flèche, ils



Un moment exceptionnel : deux shedras planent majestueusement dans l'air serein de la Haute Terrasse. Dessin extrait de la brochure "Découvrir la Ville sainte", disponible dans tous les lieux touristiques de la ville.

inoculent un poison à action lente au centre du front du visiteur. Si ce dernier ne se présente pas pour prendre un antidote dans les six heures qui suivent, sa peau vire au bleu et il meurt dans d'atroces douleurs en moins de 30 minutes.

14) **Le Chariot qui Monte** (F5). Ce funiculaire souterrain qui relie le quai des Contrebandiers aux remparts est parfois utilisé par les nobles les plus puissants afin de circuler du port au Palais en évitant la foule... et ses risques. Ils peuvent très bien se porter garants des personnes qui les accompagnent. On ne connaît qu'un seul cas où cette confiance fut mal placée : ce fut la fois où le Premier fouineur Lamb se laissa abuser par Feuduciel, un prêtre de l'Oiseau de Feu à qui la Faillite avait définitivement tourné la tête. Ce dernier tenta d'utiliser deux aventuriers pour faire exploser l'Esplanade de la Demi-Lune en l'honneur de son temple qu'il croyait bafoué. Heureusement, Lamb découvrit juste à temps la manœuvre et aidé des deux dupés repentants, arrêta le renégat.

Ce que lui firent subir les hommes de la Garde pourpre et les clercs-courtisans en furie ne doit pas être dit.

en duel et désignent deux des personnages comme témoins. Gare à eux s'ils refusent de coopérer !

Récit de voyage

"... Et c'est ainsi que je pénétrai dans la Haute Terrasse... Tout ce que l'on m'avait raconté sur ce quartier était faux. Non, ce n'est pas un endroit splendide : c'est un quartier féérique. Non, les gens n'y sont pas vêtus richement : ils sont littéralement recouverts de soies précieuses et de bijoux sans prix. Les maisons ne sont pas luxueuses : la plus petite d'entre elles ressemble à un palais magique. La fragrance de l'air est incomparable et même les paroles qu'échangent les habitants ressemblent à une symphonie à l'incomparable mélodie..."

Hildefons de Castelluisant

Brève de taverne

- Roi-Dieu ça doit être super...
- Ah ?
- Quoique...
- T'as raison ! Verse-m'en un autre.



QUELQUES PERSONNALITÉS

Le dragon d'or

Ce symbole doré à l'or fin est gravé au milieu des runes du dôme d'entrée.

Seul élément réellement figuratif, il a inspiré plusieurs thèses d'école dont certaines restent complètement absconses. Ainsi celle s'intitulant "Éléments pour un Graal hypothétique, mémoire d'une quête mythique" Il est plus probable qu'il représente tout simplement une métaphore du Juste, de l'Elu, une notion qui s'applique parfaitement au Roi-Dieu.



Écho

Lettre de remerciement

"... Encore merci d'avoir entrepris de mettre un terme aux suicides des falaises de l'opprobre. Il était particulièrement énervant de devoir nettoyer les rochers chaque fois qu'il prenait l'envie à l'un de vos nobliaux de venir nous rendre visite en empruntant le chemin le plus direct. D'autant que les maigres richesses des défunts nous permettaient rarement de rentrer dans nos frais. Ainsi, Urgebont de Mazacki, votre ancien préposé aux luminaires, a eu le mauvais goût de sauter vêtu seulement d'un pagne. Or, nous avons dû passer trois heures à briquer les rochers sur lesquels il s'est écrasé, ce qui a représenté pour nous (heures de travail gâchées) une perte sèche estimée à trois pièces d'or et cinq pièces de cuivre. Serait-il envisageable d'être remboursé par vos soins ?..."

Lettre adressée au chambellan du Palais par Gorthedain Pied d'Enclume, chef des mines des falaises de Vorn.

Le savoir-vivre laelithien

Pour le visiteur désireux de produire une bonne impression dans les salons du palais et de la Haute Terrasse en général, il convient d'adopter quelques comportements et attitudes protocolaires qui sont censés refléter une "bonne éducation", au sens auquel l'entendent les nobles de la Ville Sainte. Ainsi, les marques de déférence témoignées varient considérablement en fonction du statut social de la personne rencontrée.

- **Devant le Roi-Dieu.** Il faut se jeter à terre et s'aplatir le plus possible. Certains vont même jusqu'à se rouler au sol en se griffant le visage, tout en poussant de petits cris extatiques.

- **Devant un grand prêtre.** Genoux à terre, on doit battre le sol avec le plat des mains tout en inclinant le chef en cadence. Le rythme adopté devra être très rapide si l'on partage les convictions du grand prêtre en question.

Harafim

Mendiant

Ce vieillard chenu est une des figures les plus pittoresques de Laelith. Bien qu'on puisse le rencontrer dans n'importe quel quartier de la Ville Sainte, Harafim semble apprécier tout particulièrement la Haute Terrasse et les gardes qui en défendent l'accès le laissent volontiers passer quand l'envie lui prend de fréquenter les abords du palais. Il est difficile de donner un âge à cet homme marqué par une vie cruelle.



Vêtu de haillons repoussants, il erre d'un pas hésitant au gré de sa fantaisie. Son visage, mangé par une impressionnante barbe argentée, est surtout remarquable par ses yeux. Le regard perçant d'Harafim semble en effet emprunt tout à la fois de sagesse, d'espièglerie, de tristesse et de folie. Mais si le vieux mendiant est sans aucun doute un peu fou, il a souvent prouvé qu'il en savait plus sur Laelith et ses habitants que n'importe qui d'autre. Les fouineurs viennent d'ailleurs fréquemment le consulter afin d'obtenir de précieux renseignements en échange de quelques piécettes. En plus d'être un informateur de premier ordre, Harafim est également un conteur remarquable. Cela lui vaut le respect des garnements de la cité qui, un jour ou l'autre, ont succombé au charme envoûtant de ses récits. Parmi les contes qu'il préfère, citons celui où il prétend avoir été - jadis - Roi-Dieu pendant quelques heures...

Donzam Fazilibus d'Egonzasthan

Archiduc du quai de l'Antiquaille, cleric-courtisan

Ce petit bonhomme rondouillard venu d'Egonzasthan incarne parfaitement le cleric-courtisan typique dans tout ce qu'il peut avoir de plus ridicule.

Du haut de ses cent quarante-trois centimètres, ce petit prêtre du Temple de l'Oiseau de Feu paraît toujours toiser le monde comme s'il lui appartenait. Ses habits chamarrés, bardés de colifichets multicolores et de bijoux voyants le font un peu ressembler à un paon qui aurait eu la malchance d'être affligé d'un plumage de mauvais goût. Mais Donzam se moque bien du jugement des autres ; il s'aime suffisamment pour se passer de leur avis. En plus de son allure extravagante, il aime employer en toute occasion un



vocabulaire ampoulé à la limite du compréhensible. Ainsi, lorsque Donzam vous dit : "Agréerez-vous incontinent de me translater ce réceptacle de dérivé siliceux enfermant une quasi infinie multitude de cristaux immaculés exhausteurs ?", il ne vous demande pas votre opinion sur un sujet de haute portée politique, il veut juste la salière...

Laetizia Lunalia

Baronne de l'échelle des Quatre Marchands

Cette noble citadine est une ancienne ouvrière de la Main qui Travaille. Elle doit sa réussite à son intelligence aiguë, à son talent inné pour les affaires et à sa beauté. Car, bien qu'elle soit âgée aujourd'hui d'une cinquantaine d'années, Laetizia est très belle !

Rousse aux yeux dorés, dotée d'une silhouette de rêve, elle exerce un véritable pouvoir de fascination sur pratiquement tous les représentants du sexe dit "fort"... quelle que soit leur origine ou leur race. Quand elle se déplace dans les rues de la Haute Terrasse, elle le fait à l'abri des regards dans un palanquin fermé par de somptueuses soieries. Cette relative discrétion relève d'une prudence élémentaire, car la baronne a souvent pu constater qu'il n'était pas bon exciter la convoitise des mâles. On prétend qu'elle aurait été la cause de plusieurs centaines de duels et d'un nombre indéterminé de suicides. Pourtant, elle semble avoir toujours eu une attitude exemplaire. Des rumeurs prétendent qu'elle serait une courtisane et qu'elle entretiendrait depuis de nombreuses années une liaison avec Gildas d'Elnor, le maître de la Haute Guilde, mais personne n'en est vraiment sûr.



Sirdiam

Duc de la rue des Abattoirs, chambellan général du Palais

Le poste de chambellan général du Palais de Laelith n'est pas une sinécure ni un titre honorifique. Cette fonction cumule en effet les responsabilités d'intendant, de chef du protocole, de majordome, d'huissier et de délégué aux relations publiques. Pourtant, malgré les innombrables tâches auxquelles il consacre tout son temps, Sirdiam ne se plaint jamais.

C'est un homme mince et nerveux, au visage grêlé. Vêtu d'une grande robe jaune d'or qui symbolise son statut, il parcourt continuellement les couloirs du palais à grandes enjambées. Il semble ne jamais se reposer et personne ne peut prétendre l'avoir surpris en train de dormir.

Sirdiam est très compétent et efficace, mais il a un défaut : il est trop autoritaire. Qu'un serviteur rechigne à exécuter un de ses ordres, et il est aussitôt bastonné. Qu'un cuisinier mette trop de sel dans un plat, et il est contraint de le manger jusqu'à la dernière bouchée. Bref, Sirdiam est redouté par tous ses subordonnés.

En outre, comme il occupe un poste primordial au sein de la hiérarchie du Palais, il est unanimement respecté par les noble-citadins qui savent bien que leur faveur dépend en partie du bon vouloir de Sirdiam.

LE PALAIS DU ROI-DIEU

Il émane de ce bâtiment imposant, aux proportions fantastiques, une aura de puissance qui force le respect. Il ne compte pas moins de 5000 pièces, dont 2000 seulement sont encore habitées. La partie sud du Palais est quasiment laissée à l'abandon, car elle est supposée avoir de tous temps abrité des fantômes, transfuges de la terrasse du Châtiment.

Il est d'ailleurs probable que la dénomination commune de "Palais" pour des lieux si différents les uns des autres proviennent d'une terminologie utilisée dans les temps anciens. Ce qui expliquerait, du même coup, le titre honorifique d'un des serviteurs du Roi-Dieu à la fonction mal définie, celui d'Ordonnateur des Endroits mouvants.

5) Esplanade de la Demi-Lune (C5, D5). Personne ne saurait imaginer - à moins de l'avoir vu - le brouhaha qui règne sur cette grande place ornée de superbes statues les jours où le Roi-Dieu accorde des audiences publiques. C'est une véritable cour des miracles ! Les gens se pressent, vêtus de haillons, gémissant, pleurant, implorant qu'on les laisse entrer pour qu'ils puissent présenter leurs doléances au souverain. Les gardes du Palais ne se laissent pourtant jamais abuser. Ils savent que la plupart de ces miséreux sont en fait des nobles qui se sont déguisés afin d'attendrir leur inflexibilité et pouvoir ainsi approcher les hautes sphères du pouvoir. Les pauvres, les "vrais" malheureux sont généralement refoulés à la porte de l'échelle des Mille Marches. Étrangement, certains arrivent pourtant à se glisser jusqu'ici, et les gardes les laissent toujours entrer...

6) Le Palais (C5, D5) :

• **Les portes.** Avec ses murs incroyablement épais, son absence de fenêtre (le système d'aération est très bien dissimulé) et ses bas-reliefs massifs, le palais a manifestement été conçu afin de résister aux tremblements de terre... Mais ce sont ses portes qui impressionnent souvent les visiteurs. Ces énormes plaques d'airain rehaussées d'or et d'onix présentent en effet la particularité d'être absolument étanches quand elles sont closes. Il faut d'ailleurs les efforts conjugués de dix gardes pour les fermer...

• **Le dôme d'entrée** est formé de mille et un blocs de quartzite bleu portant chacun une rune d'or symbolisant les mille et une qualités du Roi-Dieu (juste, magnanime, etc.). Derrière cette entrée, se trouvent les administrations du palais.

• **La salle du Trône** est située au cœur même de l'aile nord du bâtiment. C'est une salle de 50 mètres sur 50, aux murs couverts de métaux rares et de pierres précieuses.

• **La salle de la Vague** abrite une gigantesque tenture faite d'algues tressées et teintées. Elle représente un raz de marée, une vague colossale s'écrasant sur un rivage habité. Cette œuvre fut offerte par le peuple utruz au Roi-Dieu Tokinafal le Septième alors que la Ville Sainte traversait une crise religieuse très sérieuse. Cette tenture représenterait la Dernière Vague, un mythe utruz qu'on pense correspondre à la peur du Châtiment pour ce peuple aquatique. Peu après ce don, les troubles cessèrent entre les temples et la sérénité revint à Laelith.

• **Les couloirs.** Le palais est comme un être vivant sillonné d'artères. Si certaines mesurent parfois plus de dix mètres de large, d'autres sont tellement étroites qu'il faut marcher de profil pour s'y engager. Ces couloirs sont éclairés par des centaines de flambeaux, braseros et chandelles... et pourtant il y règne toujours une relative pénombre. Leurs murs sont décorés de fresques, peintures, tapisseries et autres sculptures, qui sont autant de témoignages de piété laissés par les artistes invités au palais.

• **Les quartiers abandonnés.** Près de 3000 salles de la section sud du Palais sont laissées à l'abandon. Emprisonnées dans un carcan de silence, de poussière et

d'obscurité, elles témoignent d'une grandeur passée qui a progressivement sombré dans l'oubli. Certaines ont la réputation (à tort ou à raison) d'être hantées. D'autres sont considérées comme insalubres. Leurs couloirs servent couramment de débarras, quand ils ne sont pas purement et simplement murés. Il arrive parfois que de jeunes serviteurs s'aventurent dans ces quartiers abandonnés dans l'espoir d'y trouver un objet de valeur. Ceux qui reviennent sont toujours bredouilles. Quant aux autres...

• **Les appartements du Roi-Dieu.** Contrairement à ce que certaines rumeurs prétendent, personne n'a jamais vu les appartements où vit le souverain de Laelith. En tout cas, personne n'en est jamais ressorti. Tout le monde sait que le Roi-Dieu s'est attaché une cohorte de serviteurs de toutes races et de tous sexes. Toutefois, lorsqu'ils franchissent les portes de platine qui défendent la retraite de leur maître, c'est pour ne plus jamais revenir. Chaque matin, des ordres sont glissés sous ces portes et les serviteurs du palais doivent aussitôt s'empresser de les exécuter. Un énorme guichet à double porte permet, le cas échéant, d'introduire des marchandises (aliments, textiles, livres, etc.) dans le quartier interdit sans qu'il soit nécessaire aux serviteurs du monarque de s'exposer aux regards du commun des mortels.

• **L'enceinte du palais** abrite également deux grands jardins à ciel ouvert. Celui du nord est bien entretenu et le Roi-Dieu aime à venir méditer au sein de sa végétation luxuriante. Celui du sud, le plus vaste, est laissé en friche depuis de nombreuses décennies et offre un abri idéal à toutes les intrigues que la cour ne manque pas de susciter.

7) Le sanctuaire du Divin (D6). Dans les murs sans âge de ces ruines qui ont dû jadis faire partie du temple des Anciens, reposent les générations de déo-monarques qui se sont succédés à la tête de Laelith. Les légendes prétendent que quiconque pénètre en ce lieu sans une bonne raison est promis à souffrir le courroux de mille divinités... Ce lieu hanté est très prisé des jeunes poètes débauchés qui abondent sur la Terrasse du Châtiment. Ils n'hésitent pas à s'y rendre de nuit pour y composer quelques sonnets. Cet engouement coûte d'ailleurs très cher à certains d'entre eux. En effet, on retrouve fréquemment quelques-uns de ces imprudents flottant à la surface de l'Inlam, la bouche crispée en un cri muet, les yeux remplis d'une terreur insondable...

8) La Prison (E4, F4). Elle est réputée pour son inconfort et pour la compétence de ses geôliers et bourreaux. Aucun détenu ne s'en est jamais évadé. Les prisonniers ont d'ailleurs une espérance de vie très courte. Un dicton ne dit-il pas : "Si tu es coupable, tu mourras en prison. Si tu es innocent, tu y perdras seulement la vie". Il semblerait que le Roi-Dieu n'ait jamais voulu que la prison de Laelith soit aussi "dure". Mais comme jusqu'à présent il n'a pas encore eu le temps de se pencher sur ce problème d'ordre secondaire, on peut être sûr que les choses ne sont pas prêtes de s'arranger. Le quartier de la Prison abrite aussi les tribunaux religieux et civils.

9) Les falaises de l'opprobre (C4 à C6). Les falaises situées juste derrière le palais ont une sinistre réputation depuis que les courtisans tombés en disgrâce ont pris l'habitude de se jeter dans le vide à cet endroit. Les autorités désapprouvent totalement cette "mode" et ont récemment pris des mesures destinées à y mettre fin. Quand un candidat au suicide est surpris avant d'avoir pu commettre son acte répréhensible, il est désormais confié aux bourreaux du Roi-Dieu qui le soumettent à divers sévices raffinés : écorchement partiel, énucléation, amputation des quatre membres, etc. Le but de la manœuvre consiste, bien évidemment, à empêcher les désespérés de mettre fin à leurs jours. Depuis, le nombre de suicides semble avoir considérablement diminué...

• **Devant un noble.** S'il est de rang supérieur au vôtre, le corps doit être plié à la taille de telle sorte que le front se retrouve au niveau des genoux. S'il est de même rang, idem, mais le front ne doit pas descendre en dessous du niveau de la ceinture. S'il est d'un rang inférieur, un rapide hochement de tête peut suffire.

• **Devant un officier de la garde.** Un léger haussement de sourcil et un vague sourire ne font jamais de mal.

• **Devant un commerçant.** Libre à vous, selon vos intérêts personnels.

• **Devant un serviteur du palais, un soldat de la garde ou toute personne de rang équivalent.** Il faut, en toute circonstance, feindre de ne pas remarquer ces subalternes. Si vous êtes obligé de leur adresser la parole, veillez bien à ne jamais les regarder en face. Pour les autres (petits serviteurs, soldats, mendiants, etc), plus vous vous montrez brutal et injuste, meilleure sera voire réputation.

Extrait du "Manuel du savoir-vivre laelithien" de Woykhan d'Arghül, scribe-échevin.

Conseils

— Si vous voulez entrer à la Haute Terrasse par l'échelle des Mille Marches, surtout mettez vos plus beaux atours ! J'y connais des gardes bourrus qui, chagrinés par un pourpoint défraîchi ou des chaussettes trouées, frappent d'abord et questionnent ensuite. Et là, quand vous arborerez votre authentique laissez-passer et que le vigile consciencieux vous demandera votre nom, le gargouillis infâme accompagné de quelques dents cassées qui sortira de votre bouche en sang provoquera certainement cette remarque définitive : "C'est pas c'qu'est marqué !". Et vous irez directement respirer l'air vicié des prisons du Roi-Dieu.

— Evitez aussi de crier sur les toits la piètre opinion que vous pourriez avoir de l'administration déo-royale ; on remarque dans cette attitude déplorable de nombre d'aventuriers, une dangereuse propension à éviter les arrangements diplomatiques pour y préférer, à l'instar de Roland-de-la-Chanson, une terre imbibée de sang. A la Haute Terrasse, ce sang sera toujours celui du fanfaron...

Bèvre de taverne

"... Ces nobles du Palais, tous des ploucs j'te dis !..."

Gurmatz, ancien rahel des gardes du Palais (exécuté après un jugement sommaire).



Question

Quelle est cette fumée rouge qui s'échappe de la Tour de l'Échec ?

La journée d'un magicien

Pamphile Scyrup se lève avant le soleil. Sa première action est de regarder les étoiles pâlisantes afin de déterminer les conjonctions de la journée. Si elles sont vraiment trop mauvaises, il se recouche jusqu'au lendemain. Mais un tel événement est rarissime, et le plus souvent, il invoque un serviteur qui lui sert un petit déjeuner reconstituant.

Sa toilette terminée (il en a profité pour récupérer quelques peaux mortes en guise de composantes), il se rend dans sa salle de travail et s'informe auprès de divers serviteurs des allées et venues de ses principaux rivaux. Si aucune menace ne se profile dans l'immédiat, il se met au travail.

La matinée est consacrée à décrypter des grimoires, préparer des potions et autres travaux fascinants. Après une légère collation prise aux environs de midi, il quitte ses appartements et se rend dans la grande bibliothèque située au troisième étage de la Tour Mineure. Là, il se renseigne sur les livres consultés

récemment par ses ennemis et cherche à se renseigner sur leurs intentions. Lui-même en profite pour consulter les ouvrages qui lui sont nécessaires, et d'autres qui l'indiffèrent totalement cela afin de dérouter d'éventuels espions. Puis, il s'en va donner un cours magistral à l'Académie de Magie, tout en observant attentivement ses élèves de manière à repérer les plus doués.

Le soir, il retourne dans ses appartements et ouvre un portail magique donnant sur un plan étrange, où il vit l'existence d'un chevalier batailleur. Après avoir dompté des chevaux sauvages, occis de nombreux ennemis et courtoisé les plus belles princesses, il retourne dans son plan d'origine. Bien qu'il ait passé plusieurs heures dans la peau d'un chevalier, il ne s'est écoulé que quelques minutes depuis son départ. Telles sont les vertus de la magie !

Épuisé par ces efforts, il invoque alors une muse qui le masse délicatement et le berce de chants mélodieux...

Extrait de "La vie étrange de Pamphile Scyrup" par Erolmold le Noir.

Cet ouvrage, considéré comme insultant, est mis à l'index par toutes les écoles de magie.

Instantané

Cambriolage : Les aventuriers sont engagés par un "mage" les informant qu'un certain Silmaric disposerait d'un important parchemin magique qu'il aurait caché dans le coffre de sa chambre. S'ils rapportent ce parchemin, ils toucheront une belle somme...

De tout temps, les magiciens ne furent pas bien considérés à Laelith. En effet, une loi édictée par le Roi-Dieu Mandala leur interdit de s'établir à demeure dans la ville, et d'y séjourner plus de deux saisons consécutives. Officiellement, cette loi est liée au statut particulier de la Cité sainte. En effet, la seule magie autorisée dans la ville aux Quatre Temples est celle d'inspiration divine. Toute autre pratique régulière aurait pour conséquence de provoquer le courroux des Dieux. D'autre part, certains scribes prétendent que le Châtiment aurait été provoqué en partie par l'usage non maîtrisé d'une puissante magie profane, et que l'édit de Mandala a pour objet d'empêcher un nouveau cataclysme...

Toujours est-il que la loi impose aux magiciens de résider un peu à l'écart de la ville, dans un site étrange nommé les Trois Pics ou Pics des Mages. Ces pics sont en fait d'anciens volcans aux silhouettes curieusement filiformes, surplombant la cité d'une hauteur de cinq cents mètres environ. La plupart des historiens s'accordent à penser qu'en confinant les magiciens dans cet endroit aussi surprenant qu'inhospitalier, Mandala comptait les éloigner à jamais de Laelith. Mais c'était méconnaître l'opiniâtreté des mages d'alors ! Par la seule puissance de leurs pouvoirs conjugués, ils triomphèrent des difficultés naturelles et s'établirent à l'intérieur des deux pics les plus élevés, qui furent baptisés respectivement la Tour Majeure et la Tour Mineure.

Actuellement, le statut des magiciens s'est assoupli. La loi de Mandala n'est plus appliquée systématiquement, et il semblerait que les magiciens les plus puissants possèdent de somptueuses résidences sur la Haute Terrasse. Si ce fait est avéré, il est probable que les magiciens bénéficiant d'une telle dérogation sont rares, et que leurs activités intra muros se limitent au rôle de conseiller...

Présentation générale

L'aspect des pics a bien entendu largement évolué depuis l'époque du premier Roi-Dieu. Les deux Tours principales ressemblent davantage à des structures particulièrement élevées qu'à d'anciens volcans !

Leurs flancs sont hérissés d'une multitude de balcons baroques et de petites tours reliées entre elles par des escaliers en colimaçon, à ciel ouvert. Il est également possible d'apercevoir, aux niveaux les plus élevés, des aires destinées à accueillir les familiers dont les mages aiment parfois s'entourer. Il convient de noter que les Tours ne possèdent aucune ouverture visible sur leurs faces sud, afin d'empêcher les magiciens de toiser la Cité Sainte du regard. La rumeur prétend que de telles ouvertures existent cependant, mais que les mages sont assez habiles pour les dissimuler "comme s'il n'y avait que de la pierre".

Les plus prestigieux des magiciens possèdent des palais volants qu'ils utilisent pour leurs longs déplacements. Ces palais ont des aspects multiples, de la maison basse au château hérissé de tours. Lorsque leurs propriétaires sont présents, ces palais sont garés aux parois des Tours, ce qui leur donne un cachet architectural tout à fait particulier.

La Tour Mineure

La Tour Mineure, qui abrite également l'Académie Tolérée de Magie, est la plus connue. Ce fut la première à être aménagée, et la plupart des magiciens y résident. On y accède en passant sous un portail impressionnant, dont la clé de voûte est un crâne humain large de dix mètres. Une fois le portail passé, on pénètre à l'intérieur de l'académie de magie, qui occupe les cinq premiers étages. On y croise nombre de magiciens, élèves et maîtres, et l'atmosphère y est plutôt studieuse. Toute personne dont l'activité principale n'est pas la magie s'y sent rapidement envahie par un profond sentiment de désintérêt et d'ennui (et ce, quels que soient les motifs qui l'ont poussée à y entrer) et n'a plus qu'un souhait : quitter cet endroit le plus



"Le lieu est magique autant pour les ondes qui y circulent que pour l'impression d'immensité qui vous saisit à sa vue. On retrouve là ce qui fait la grandeur de la Ville Sainte : une démesure en toute chose. De l'intensité d'un sourire à la couleur d'une bannière, de la force d'un coup de poing à l'entremêlement des tentes, du désir inavouable d'un vieillard squelettique à la voix de borome d'un mago corrompu..."
Extrait de "De quoi je causais ?" par Lunatik Consternum.

rapidement possible !

Les étages supérieurs (également appelés strates) sont occupés par les maîtres magiciens, selon un protocole immuable : plus un mage est puissant, plus son appartement est situé haut dans l'édifice. Cette particularité est illustrée dans le langage populaire. Ainsi, on emploie l'expression "c'est un deux strates" en parlant d'un magicien aux faibles pouvoirs.

On ignore presque tout de la structure de la Tour à partir de la sixième strate. Il paraîtrait que l'escalier menant aux dix étages suivants est libre d'accès pour quiconque connaît de puissants contrechamps, mais que les appartements sont virtuellement inviolables. Pour accéder aux étages supérieurs, il faut utiliser un animal volant (un shedras par exemple) ou la toujours dangereuse Corbeille des Multiples Chants, une nacelle en osier, de cinq mètres de côté environ, disposée à l'extérieur de la Tour. Le magicien qui souhaite se rendre chez lui n'a qu'à y prendre place et entonner une complainte bien précise, qui emportera la nacelle jusqu'à ses appartements. Les magiciens quittant rarement leur Tour, ce moyen de locomotion est peu emprunté, et son utilisation attire toujours une foule admirative de curieux. Il semblerait que l'usage de la Corbeille se soit considérablement raréfié depuis la mort de Galfouche le Tonitruant, saisi d'une incontrôlable crise d'éternuement en pleine ascension.

La Tour Majeure

On sait encore moins de choses au sujet de cet édifice austère, totalement dépourvu d'ouvertures ou d'ornements. Il est relié à la Tour Mineure par une élégante arche de pierre, que nul ne peut emprunter sans

l'accord des maîtres de la Tour Majeure.

Ces derniers sont, paraît-il, les plus puissants mages à des milliers de lieues à la ronde. Se désintéressant totalement des affaires de ce monde, ils passent leurs journées à étudier d'incompréhensibles grimoires, à concevoir de nouveaux sortilèges ou à converser avec des créatures d'autres plans. Ces magiciens seraient au nombre de quatre, chacun étant le maître de l'un des éléments. Il est étrange de constater combien cette structure ressemble à celle qui existe, au plan religieux, à Laelith, au point qu'on prétende que les plus secrets des conseils tenus par le Roi-Dieu réunissent autour d'une même table les quatre grands prêtres et les quatre archimages.

Il arrive, une ou deux fois par siècle environ, qu'un mage de la Tour mineure se sente assez puissant pour souhaiter prendre la place de l'un des archimages et lui lancer un défi. Il s'avance alors sur le pont en récitant les enchantements contenus dans son livre de sorts et leurs cinq déclinaisons traditionnelles. A l'intérieur de la Tour, l'archimage rend coup pour coup en entonnant les contresorts. Si le prétendant épuise les ressources de son livre sans parvenir à prendre l'archimage en défaut, celui-ci lance alors un sortilège puissant et une violente bourrasque précipite le présomptueux dans le vide.

Il arrive que, pour d'obscures raisons, des mages mineurs soient autorisés à se rendre à l'intérieur de la Tour Majeure. Bien qu'ils aient l'accord des archimages, il leur faut néanmoins réciter par cœur une dizaine de sortilèges puissants sous peine d'être eux aussi emportés par la bourrasque...

La Tour de l'Échec

Également appelée "la Tour Noire", cette étrange structure est en fait un troisième volcan, dont les parois se sont effondrées sur elles-mêmes. Cette tour, bien moins haute que les autres ressemble davantage à un conglomérat chaotique de blocs rocheux qu'à un lieu magique ! Et pourtant, il n'est de bloc qui ne soit percé et creusé de manière à en faire une habitation rudimentaire. Dans cette cité troglodyte se retrouvent tous les "ratés", tous ceux que la magie a brisé ou usé avant l'âge, mais qui persistent à courtiser cette impitoyable maîtresse. C'est un repaire de mages déchus, de sorciers maudits, de nécromants aux mystérieux pouvoirs. Surplombant ce chaos de rocs habités, se dresse un donjon de pierre, solidement flanqué de quatre tours de bois. La rumeur prétend qu'à l'intérieur le maître de la Tour Noire, un archimage déchu dont les travaux provoquent la ruine. Ayant perdu la plus grande partie de son pouvoir, il aurait été banni de la Tour Majeure, puis de la Tour Mineure, et serait ainsi devenu une sorte de caricature de lui-même, maître d'une population de semi-charlatans, se nourrissant d'amertume et de rancœur...

Sa demeure est malgré tout gardée en permanence par une vingtaine de mercenaires sinistres. Eux seuls décident de qui doit entrer dans le donjon, et personne n'en est jamais ressorti pour raconter ce qu'il y avait vu...

Cependant, il ne faudrait pas croire que les habitants de la Tour Noire ne soient que de tristes falsificateurs. Dans les faits, il s'est avéré que certains d'entre eux disposaient de pouvoirs magiques importants et parfois surprenants.

S'il est possible de parcourir la grande rue de jour (encore que les visiteurs soient souvent victimes d'"accidents" ou de plaisanteries féroces), l'ensemble de la Tour devient totalement infréquentable de nuit. Les ruelles étroites et pentues, parcourues de rires hystériques et d'étranges lueurs mouvantes, abritent alors des sabbats, des rites étranges et des incantations effrayantes. Les gens fragiles risquent d'y sombrer dans la folie, les plus téméraires d'y laisser leur peau.

Il semblerait bien qu'un mystérieux pouvoir soit à l'œuvre dans la cité troglodyte, car périodiquement, des soldats de Laelith accompagnés de magiciens y font des descentes et procèdent à des exécutions sommaires, sans



"Kraton Zomberlash n'était pas reparu en ville depuis six mois. Son arrivée à la foire aux enchantements était donc très attendue...
... Il nous dit avoir eu des difficultés à capturer ce petit maraîchiste."

toutefois approcher le Donjon, comme si un accord secret (ou quelque force mystérieuse) les en tenait à l'écart... Le calme est alors rétabli pour quelques temps.

La Foire aux Enchantements

Entre le Pic Mineur et le Pic de l'Échec s'étire un campement de toiles plus ou moins animé selon les périodes de l'année. Ce campement est en fait un véritable village, une foire permanente où s'échangent des composantes, des recettes de philtres, des racontars sur tel ou tel puissant magicien. C'est un point de rencontre très animé, parcouru par une foule bigarrée. On y croise un grand nombre de magiciens, principalement des novices à la recherche de composantes, mais aussi des voleurs aux mains agiles ou des curieux en mal de sensations fortes.

Quatre fois par an, la foire accueille des magiciens étranges, venus d'horizons très lointains. A ces occasions, des composantes exotiques apparaissent sur les étals, et des produits venus d'au-delà des mers s'échangent au prix fort. C'est aussi le moment où se rencontrent des personnages très puissants, où se nouent et se dénouent de mystérieuses alliances... Ces foires sont souvent l'occasion de duels magiques spectaculaires. Le plus célèbre opposa Pamphile Scyrup au Rictus Hilar. Leur duel dura toute une journée et se termina par un violent incendie qui détruisit le village de toiles et menaça même Laelith.

Le personnage le plus connu de la foire est certainement Kraton Zomberlash. Cet individu fait en effet le commerce d'esclaves d'un genre particulier. Lors des grandes fêtes, il vend aux enchères un grand nombre d'êtres étranges et magiques, tels que des leprechauns, dryades, homoncles et autres changelins.

Pour le MJ : le "parchemin" en question est une reconnaissance de dette de jeu signée par le pseudo-mage. Celui-ci est en fait sans le sou, et il refusera de payer ce qu'il doit aux aventuriers en les menaçant de révéler le cambriolage dont ils se sont rendus coupables.

Histoire vécue

Le cas d'Harold l'Idiot

... Ainsi, tous les précédents exemples nous montrent que la Cité Sainte n'est pas seulement la destination de tant de pèlerins, le carrefour de tant de routes marchandes, mais également l'endroit où débute l'innombrable quêtes. Dès lors, on ne peut s'étonner de rencontrer autant d'aventuriers plus ou moins sociables à tous les coins de rue, ni d'entendre tant de récits souvent peu véridiques voire contradictoires.

A ce propos, abordons le cas d'Harold l'Idiot. Portant les titres de Pourfendeur de Dragon et Sauveur du Monde, il semblait une personne respectable et respectée, surtout après ses premiers exploits où il fut autorisé par ses confrères à loger à la Tour Mineure. D'où viennent alors les témoignages désobligeants, les ragots sur "ses cheveux roux de feu" ? Et son surnom "l'Idiot" ?

Harold, victime ou auteur de sa propre perte ? D'après plusieurs de ses collègues, il serait revenu particulièrement "dérangé" d'une aventure lointaine. Mais des rumeurs plus étranges ont atteint mon humble oreille ; on l'aurait vu avec des livres jamais évoqués ailleurs dans

notre monde : Die unaussprechlichen Kulturen de von Juntz, le Necronomic... un livre latin écrit par un arabe lui aussi "dérangé". S'est-il alors livré à des expériences trop puantes ou aurait-il caché d'horribles crimes ? En tout cas, le sorcier fut aperçu pour la dernière fois par le peu fréquentable Lakham à l'auberge des Anneaux (rue basse des Chariots) pénétrant dans le Cloaque en compagnie de cinq camarades qui ne l'évoquèrent point lorsqu'ils en sortirent. Harold l'Idiot aurait-il commis quelques diableries ? Ses compagnons lui auraient-ils répondu par une vilainerie ?

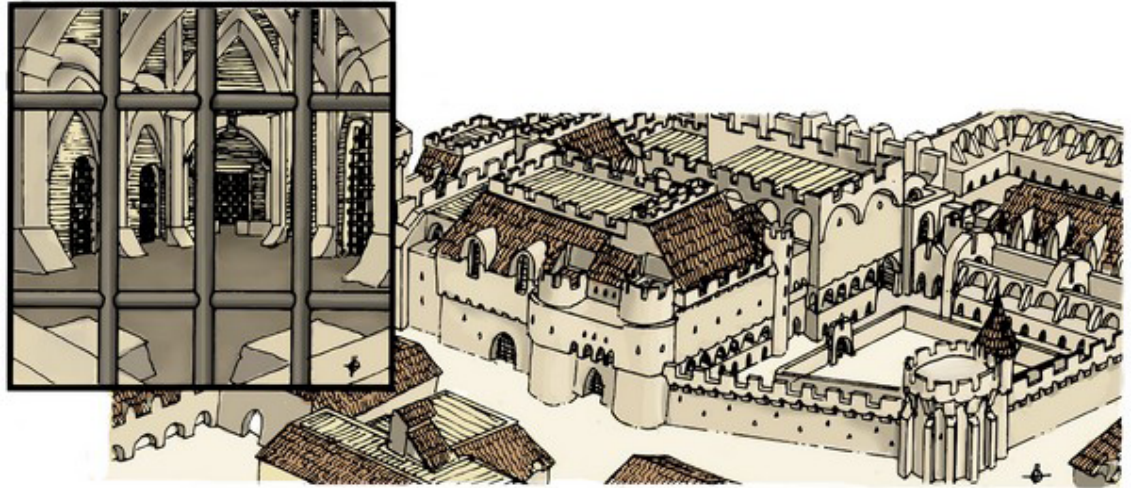
Extrait de "Mille et une rumeurs de la lointaine Cité sainte" par Fidélius le Discret.

Breve de taverne

- Je serai mago moi, je ferais un sort pour que mon godet soit toujours plein.
- Et ton vin serait magique, et tu aurais une cuite magique et tu verrais des ookhabs magiques, merci bien...
- Toi, tu serais un buveur de flotte du Poisson d'Argent que ça m'étonnerais qu'à demi.



PRISONS ET TRIBUNAUX



Pour une prison plus humaine

"Suite à plusieurs réclamations, il a été décidé d'augmenter les dimensions des cellules individuelles de la prison de Laelith. Celles-ci seront désormais plus hautes d'une vingtaine de centimètres environ. Les travaux d'agrandissement auront toutefois pour effet de réduire le nombre de cellules disponibles, vous devrez donc vous débarrasser au plus vite d'une quarantaine de détenus. Fau-il préciser qu'il serait malvenu de les libérer ?"

Lettre adressée par les autorités du Palais au grand prêtre Mitrias, responsable de la prison.

Question

Où disparaissent les corps des gens trépassés en prison ?

Réponse : Au Tolinol Goinfre !

Explication : le tout à l'égout du sous-sol de la prison est constitué d'un réseau complexe de tuyaux, canalisations et autres rigoles menant à un grand entonnoir enfoui profondément dans la terre.

Et sous l'entonnoir ? Une fosse hébergeant un Tolinol Goinfre... Tout simplement.

Les jugements de la Cour commune

En règle générale, les procès de la Cour commune respectent une procédure "accusatoire". C'est-à-dire que les plaignants s'affrontent devant le juge, parfois par le biais de représentants faisant office d'avocats. Mais, à la différence de ce qui se passe dans les tribunaux d'aujourd'hui, c'est à l'accusé de faire la preuve de son innocence. Cette preuve peut être établie par n'importe quel moyen, y compris les oracles et les oracles. Le président du tribunal est le juge unique des peines applicables. Pour rendre sa sentence, il compulse généralement la jurisprudence (les décisions prises pour résoudre ce cas par d'autres tribunaux dans le passé - NdA) en vigueur et se renseigne sur les lois écrites et coutumières applicables au cas qu'il juge. Les droits de la défense sont reconnus et l'accusé est toujours averti des charges qui pèsent contre lui.

La cour spéciale présidée par Agrala obéit par contre aux règles d'une procédure "inquisitoire" héritée des tribunaux religieux. L'accusé n'a aucun droit, sinon celui d'avouer, et pour ce faire tous les moyens - même les pires - sont admis ! Préalablement à l'audience, Agrala mène sa propre enquête afin de forger sa conviction et, la plupart du temps, il a déjà une idée de la sentence qu'il va prononcer avant même l'ouverture du procès. Seule possibilité de défense pour les accusés : les réponses qu'ils donnent aux questions (souvent à double sens) que leur posent le procureur et le juge.

Parmi les peines que peuvent infliger les juges de la Cour commune, citons la peine de mort (un vieux classique des sociétés barbares !), le fouet, la relégation dans la Terrasse

Les dimensions de la prison de la Haute Terrasse sont imposantes. En fait, cette "prison" est un petit quartier constitué d'innombrables tribunaux, de maisons d'arrêt d'importances diverses et des riches demeures des magistrats de Laelith. Pourquoi tant de tribunaux et de geôles ? La raison en est simple : Laelith remplissant un rôle régulateur et modérateur dans le domaine spirituel, les cours de justice religieuses sont presque aussi nombreuses que les cultes !

En théorie, chacun des quatre Temples devrait avoir un tribunal propre où seraient jugés les crimes et les hérésies liés aux religions qui lui sont affiliées. Dans les faits, de nombreux cultes riches ont tenu à rendre eux-mêmes leur justice en disposant de juges et de locaux indépendants. En se promenant dans les ruelles de la Prison, il est ainsi possible de voir des bâtiments, plus ou moins imposants selon les cas, portant les emblèmes religieux les plus divers. Parmi les plus riches, citons la Cour de justice ineffable de Mabon, le Tribunal céleste d'Estrelia et l'Enceinte des débats sur l'Insupportable Incrédulité. Hormis la Cour du Nuage, dont les tours s'élançant avec majesté vers les cieux, les tribunaux des temples citadins sont tous des bâtisses à moitié abandonnées... car peu utilisées.

Cachots et cellules sont en général intégrés aux bâtiments qui abritent les tribunaux, car les supplices et les méthodes judiciaires varient grandement selon les cultes. Étrangement, la Cour commune, seul tribunal de droit commun de la cité, a des dimensions relativement "raisonnables", comparées à celles des prisons religieuses. Les crimes commis à l'encontre des Dieux seraient-ils plus nombreux que les autres ? Pour maîtriser cette situation quasi anarchique, il y a un homme dont le rôle est de "normaliser" les choses. Cet homme, c'est Mitrias, le grand prêtre du Nuage, qui a fort à faire pour que les règles élémentaires de la justice et du bon sens ne soient pas bafouées en permanence par des juges plus ou moins objectifs. Chaque jour il consacre quelques heures de son emploi du temps à visiter plusieurs tribunaux, afin de vérifier que l'on n'y commet pas trop d'abus. Pour se faire respecter, il dispose d'une sanction suprême : "la proscription judiciaire", qui entraîne le bannissement des juges indignes de leur fonction et la fermeture pure et simple du tribunal.

La Sublime Juridiction

Sous ce terme, on désigne un tribunal très particulier qui rend ses jugements dans l'enceinte du palais. Il est présidé par le Roi-Dieu lui-même et son Conseil fait office de jury. Les attributions de la Sublime Juridiction portent sur les crimes de lèse-majesté divine et sur les atteintes à la sûreté de Laelith. Ici sont jugés, dans le plus grand secret, les traîtres et les espions. Cette cour ne prononce que deux sentences : le non-lieu ou la mort !

Personne ne connaît précisément la procédure que suit cette institution, mais sa réputation d'inflexibilité a découragé plus d'un ennemi de la ville. Car il est bien connu que les agents de Valdenath, le grand prêtre du Crâne, parviennent toujours à s'emparer des suspects - où qu'ils se cachent - pour les faire comparaître devant elle...

La Cour commune

Comme nous l'avons déjà vu, la Cour commune est l'unique tribunal de droit commun de Laelith. C'est donc dans son enceinte que sont jugés les crimes et les délits qui ne relèvent pas des autorités religieuses. C'est également là que sont détenus les suspects en attente de jugement et les condamnés. Le premier étage du bâtiment de la Cour commune abrite le tribunal, et le rez-de-chaussée et les sous-sols les geôles.

Visite guidée de la Prison

Salle de garde. Sur la porte qui s'ouvre sur cette petite pièce sinistre, on peut lire : "Innocent, prends ton mal en patience. Coupable, subis ton châtement." Quatre hommes en armes veillent ici en permanence. Ils accueillent les prévenus et fouillent quiconque se rend à la prison. Le mobilier est des plus succincts : deux bancs, une table et un râtelier.

Petite cour. C'est dans cette cour mal pavée que sont apportées régulièrement les vivres.

Loge du concierge. Ce dernier ne sort de sa loge, où il passe la majeure partie de sa vie, que pour inspecter les vivres et comptabiliser les prisonniers qui arrivent. On y trouve une table, deux chaises, quelques registres, une pailasse et un coffre à vêtements dont le double-fond renferme les maigres économies du concierge.

Chambre des cuisiniers. Une chambre classique avec deux lits de bois et deux coffres et des paillasses pour quelques marmitons.

Réserve de vivres. Un entrepôt où sont stockés, dans le plus grand désordre, des sacs de farine, du lard, de la viande, etc.

Cuisine. Une salle immense avec un four à pain et deux énormes cheminées. Elle est souvent inondée car les cheminées ne sont pas munies de "toits"... Un grand nombre d'ustensiles de cuisine sont accrochés aux murs, ainsi que d'énormes étagères portant les couverts. Dès le petit jour, c'est ici que s'affairent les cuisiniers et les marmitons qui doivent préparer des repas pour plus de 300 personnes.

Salle des gens d'armes. Les 30 gardiens de la prison y passent leur temps libre, mangent et dorment. Cette grande pièce est meublée de tables, de tabourets, de coffres et de paillasses (elles sont roulées le long des murs pendant la journée). Derrière cette salle, il y a un long couloir en travers duquel on tend des rideaux le soir venu, ménageant ainsi des "chambres" de fortune pour les officiers.

Rue du Chai bouilli. En fait, il ne s'agit pas d'une rue, mais d'une salle commune où sont amenés les ivrognes et les vagabonds "ramassés" par les patrouilles nocturnes. Son nom vient à la fois du fait qu'il s'agit d'un lieu de passage (rue) où transitent les prisonniers avant d'aller dans une cellule, et de la maigre qualité des repas qui y sont servis (du chat bouilli ?). Le sol est couvert de paille et des anneaux fixés aux murs permettent d'enchaîner les prisonniers les plus récalcitrants.

Cachots. Ils sont tous bâtis sur un même modèle. Les murs ne sont pas percés de fenêtre et l'air confiné a pris

L'odeur des centaines de délinquants qui ont défilé dans ces lieux. Le sol est couvert de paille et de vagues seaux d'aisance sont mis à disposition des détenus. On fait tenir jusqu'à dix personnes (7 chez les femmes) dans une cellule. Les bagarres sont courantes, mais comme le dit un vieux gardien : "Plus il en meurt, plus il y a de place !"

Chapelle. Une salle au plafond en ogives où l'on retrouve les symboles des quatre Temples de Laelith. Les prisonniers qui s'y rendent sont tenus sous étroite surveillance.

Cour des condamnés. On y rassemble tôt le matin les suppliciés qui seront emmenés à la place du Pilori ou aux gibets de l'échelle des Pendus.

Les souterrains

Si la condition des prisonniers n'est pas reluisante au rez-de-chaussée, celle des condamnés est encore pire ! On les enferme dans des cachots exigus, aménagés dans un ancien secteur du Cloaque. L'air y est irrespirable, il arrive même que des prisonniers meurent asphyxiés après s'être violemment énervés. Les gardiens ne viennent que pour apporter la pitance des détenus et pousser vers la Fosse - le moins souvent possible - les déjections qui s'entassent dans les couloirs...

Le taux de mortalité dans ces geôles innommables est très élevé. Dans certaines conditions, la peine capitale peut parfois sembler bien douce.

du Châtiment (une sentence surtout prononcée lorsque la culpabilité ou l'innocence ne sont pas clairement établies), les mutilations (mains pour les voleurs, langue pour les menteurs, yeux pour les faux témoins), l'exil, etc.

Instantanés

Jugés ! : Les aventuriers sont accusés (à tort ?) par un marchand de lui avoir dérobé une grosse somme d'argent. Ils sont arrêtés et emmenés à la prison de la Cour commune.

Pour le MJ : aaah, les merveilles de Laelith ! Ses matons sympathiques ! Ses cachots accueillants ! Vous pouvez tirer une excellente session de jeu de cette idée de scénario, si vous confiez la défense et l'accusation à deux joueurs indépendants du groupe des accusés. Pour votre part, réservez-vous le rôle de juge. Aménagez un peu votre salon en salle de jugement et faites donc un petit grandeur-nature...

L'erreur judiciaire : Les aventuriers sont contactés par un serviteur du Temple du Nuage qui les conduit jusqu'à Mitrias. Ce dernier leur propose une belle récompense s'ils acceptent de se faire accuser d'avoir dessiné des graffiti obscènes sur le mur du temple (un crime passible de mort). Il a des doutes sur les compétences d'Agrala et voudrait avoir des renseignements de "première main" sur sa façon de juger.

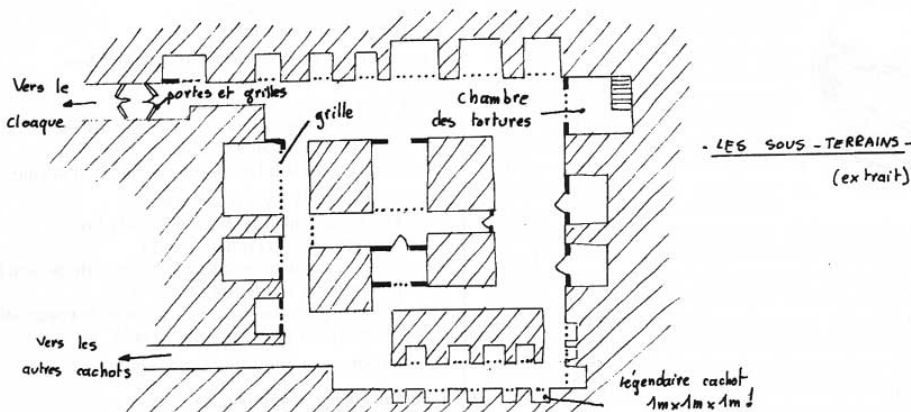
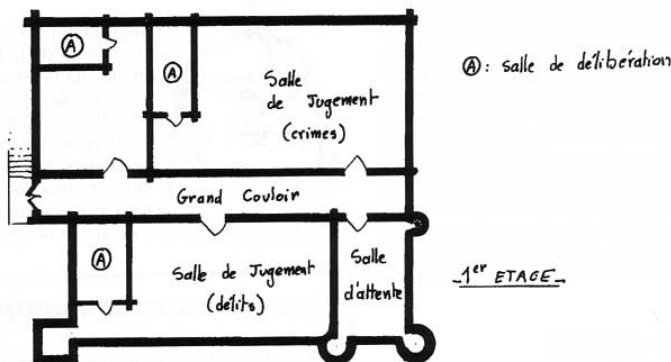
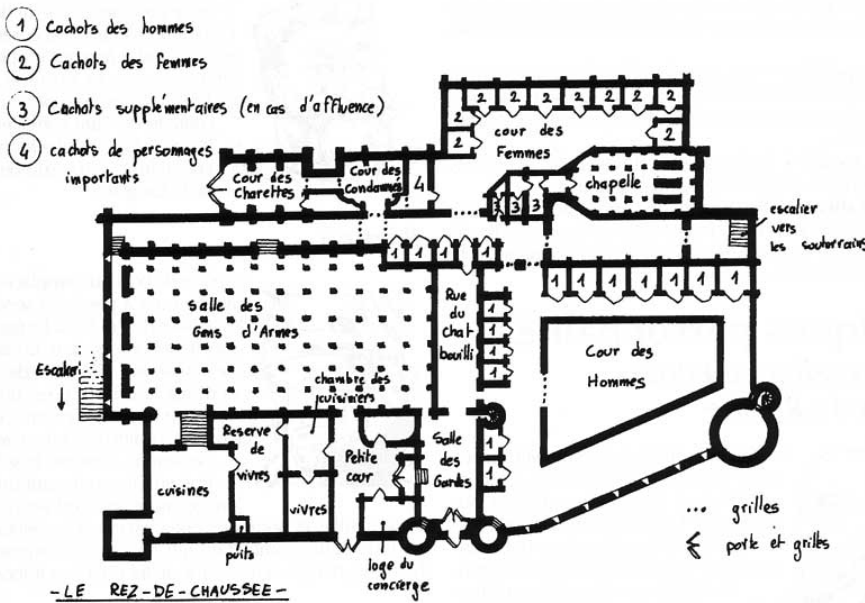
Pour le MJ : si les aventuriers avouent leur "crime", ils ne seront pas torturés. De toute façon, ils seront condamnés à mort. Le drame, c'est que Mitrias n'a parlé à personne de la mission qu'il leur a confié et qu'il a du partir de Laelith pour assister d'urgence à un procès dans une lointaine province. Il ne reste plus qu'à s'évader...

Libérez Elésiane ! : Les aventuriers rencontrent un enfant éploré qui leur apprend que sa mère, Elésiane, a été accusée de vol par un noble citadin. Elle est enfermée à la prison de la Cour commune dans l'attente de son jugement. Les personnages auront-ils à coeur de la sauver ?

Pour le MJ : en fait, Elésiane a refusé ses faveurs au noble personnage qui l'accuse. Les aventuriers vont devoir mener leur propre enquête pour essayer de convaincre Erkiel de l'innocence d'Elésiane. A moins qu'ils ne préfèrent essayer de la faire évader...

Avis de recherche : "Le jeune Gaetano Bordinas, pupille du comte de la Rampe des Soldats, a disparu alors qu'il visitait nuitamment le Sanctuaire du Divin. Une forte récompense sera remise à toute personne susceptible d'apporter des éclaircissements sur les circonstances de cette disparition."

Pour le MJ : à vous de jouer !



Portraits

Pivalate de Tixocortol : noble-citadin.

D'une vieille famille d'Agramor, il eut maille à partir avec la justice et son cousin Grondard le Querelleur lorsque celui-ci vint à son tour s'établir à la Haute Terrasse. Il contesta l'authenticité des certificats nobiliaires qu'avait produit Pivalate pour son accession au titre de marquis de la rue de l'Arcade. L'affaire se termina sur le pré ; Pivalate y perdit un œil et Grondard y perdit la vie.

Charles Magne : prétendant.

Talentueux et imbu de lui-même, ce godelureau prétend à tout. Qu'il sort invité chez vous pour dîner, il prétendra être le meilleur parti pour votre fille... ou le meilleur mari pour votre femme. Qu'il discute finances, il aura toujours gagné plus de pièces d'or que vous et vos aïeux réunis. Et ne parlons pas des occasions où vous racontez vos exploits : il aura étripé deux dragons avant que vous n'ayez égratigné un gobelin.

Il est très exaspérant. Cette attitude horripilante explique pourquoi, quand il était encore avocat, ses plaidoiries ont causé la mort de ses quatre premiers et derniers clients.

Golthron d'Aeschner : baron de l'impasse du Petit Clerc. Il est aussi propriétaire de l'estaminet de la Marotte qui fait face à la prison. Ce troquet fut rendu célèbre par l'assiduité que lui vouait Pied d'Baco, le bouffon unijambiste du Roi-Dieu Coloquinte le Gambilleux. Il s'y déroula, paraît-il, des réunions très secrètes, quelques mois avant la mort du bouffon.

Deux êtres vous manquent...

"Ah ! oui, vraiment..."

Dol et Plume d'ours étaient de vrais boute-en-train. Et pourtant gens de croyance. L'un n'empêche pas l'autre.

Je me souviens de la fois où, passant par Mess, la bien nommée, ils avaient tenté de racheter l'incurie de la ville en finançant un hospice pour les filles perdues.

Ce lieu d'accueil devait les aider à se soustraire de la lubricité qui contaminait la ville.

Je suis passé par là il y a pas longtemps, et je dois avouer que l'ambiance y était plus à la débauche qu'à la contemplation.

Même les chandeliers servaient à des jeux de débauche que la bienséance m'interdit de narrer ici.

Dol et Plume, j'en suis sûr, en auraient eu le coeur saisi, et nul doute qu'ils y auraient mis le holà.

Quelle tristesse que le Tolinol soit si goinfre."

Extrait de "A mes amis disparus" par Bigote de Saint Phalle.

La chambre des tortures est équipée avec les derniers raffinements à la mode : table d'estrapade, cages à rats, fouets cloutés etc. Elle a été installée en sous-sol afin que les audiences du tribunal ne soient pas gênées par les hurlements des suspects soumis à la question.

Le tribunal

Escalier. Il permet d'accéder au tribunal qui a été installé au-dessus de la prison. Deux soldats y montent la garde jour et nuit.

Salles de jugement. Elles se ressemblent toutes. A côté de la porte des salles de délibération, est installée une estrade où siègent les magistrats. Des bancs permettent aux visiteurs et aux témoins de s'asseoir. Il arrive quelquefois que la Cour commune soit un peu débordée. Dans ce cas, plusieurs procès peuvent avoir lieu simultanément dans la même salle, il suffit de disposer estrades et bancs selon les besoins.

Salle "spéciale". On y juge les délits de droit commun commis à l'encontre d'un temple ou d'une personnalité religieuse. Les jugements prononcés sont réputés être extrêmement sévères...

Grand couloir. C'est ici que se retrouvent les plaignants et les curieux en attendant le début des audiences.

Salle d'attente. Elle accueille les prisonniers appelés à comparaître au cours de la journée. Ils sont amenés depuis la prison par le petit escalier en colimaçon donnant sur la salle de garde du rez-de-chaussée.

Quelques personnalités

Son excellence Erkiel, baron de Ravine



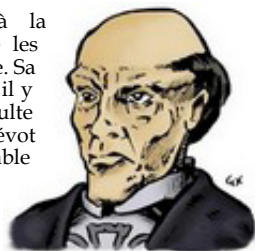
Ami intime du grand prêtre Mitrias, ce noble-citadin est le doyen des 12 juges qui officient régulièrement à la Cour commune. C'est un homme d'une soixantaine d'années, à la mince barbe grise dont le crâne est orné d'une couronne de cheveux blanchâtres et filasse.

Malgré l'expression sévère de son visage il n'est pas dépourvu de bonté d'âme. Il est notamment un adversaire acharné des tortures et des châtiments corporels. Depuis plusieurs années déjà, il lutte pour que les cachots souterrains soient réaménagés et rendus plus vivables. Ce qui ne veut pas dire qu'il soit un tendre ! L'expression "sévère, mais juste" semble avoir été inventée pour lui, car il sait être impitoyable envers les criminels. Doué d'une grande intelligence, Erkiel est l'un des seuls magistrats du tribunal à tenir absolument à rencontrer les accusés avant l'audience. Il est toujours vêtu d'une grande robe d'apparat en velours pourpre, insigne de sa fonction. Il demeure dans une villa cossue qui a été construite à une cinquantaine de mètres de la Cour.

Son excellence Agrala

Cet homme sans âge à la maigre ascétique préside les audiences de la salle spéciale. Sa tonsure rappelle qu'il a été, il y a longtemps, moine d'un culte du Crâne. Agrala est un dévot fanatique animé d'une véritable haine à l'encontre d'Erkiel.

Lui-même est favorable aux pires supplices, "les seules voies de la vérité vraie" comme il les appelle. Son jeu favori est de trouver une astuce de procédure qui lui permette



de soustraire quelques prévenus à la juridiction d'Erkiel, afin de pouvoir les condamner à des lourdes peines pour assouvir la jalousie qu'il éprouve à l'égard du doyen. Sa robe noire est ornée d'ossements de petits animaux témoignant de ses convictions religieuses. Il habite une petite maison austère des abords du temple du Crâne et ne se déplace jamais sans une dague empoisonnée qu'il dissimule dans la manche de son habit.

Gartien l'Écrivain



Petit et malingre, ce scribe-échevin dirige les greffiers qui rédigent les procès verbaux des audiences. Il est souvent consulté comme expert en jurisprudence par les magistrats qui désirent rendre des jugements conformes à la justice coutumière. Toujours vêtu d'une robe grise, il arrive rarement à se passer des dizaines de parchemins qu'il couvre chaque jour de notes et de

remarques. Gartien habite dans l'officine qu'il dirige dans l'échelle des Scribes-Echevins.

Dorgar le Hâbleur

Cet homme jovial à la stature imposante est le procureur général de la Cour commune. Certains l'accusent de cruauté, quand il requiert les peines maximum aux procès auxquels il participe. En fait, il ne hait personne et se contente de faire correctement son travail. Mais, sa robe rouge de procureur lui a valu le surnom de Dorgar le Sanglant.



Barken



Le pilon de bois qui remplace la jambe gauche qu'il a perdu en servant dans les armées du Roi-Dieu l'a fait surnommer le Boiteux. Barken, la cinquantaine athlétique, a le grade de capitaine et dirige la prison. C'est un homme autoritaire et extrêmement consciencieux.

A tel point qu'il lui arrive souvent de dormir, à même le sol, devant une cellule contenant un personnage important. Il est vêtu d'une cotte de mailles et porte une épée bâtarde à la ceinture. C'est un redoutable combattant qui a su se faire adorer par ses hommes, malgré la discipline de fer qu'il leur impose.

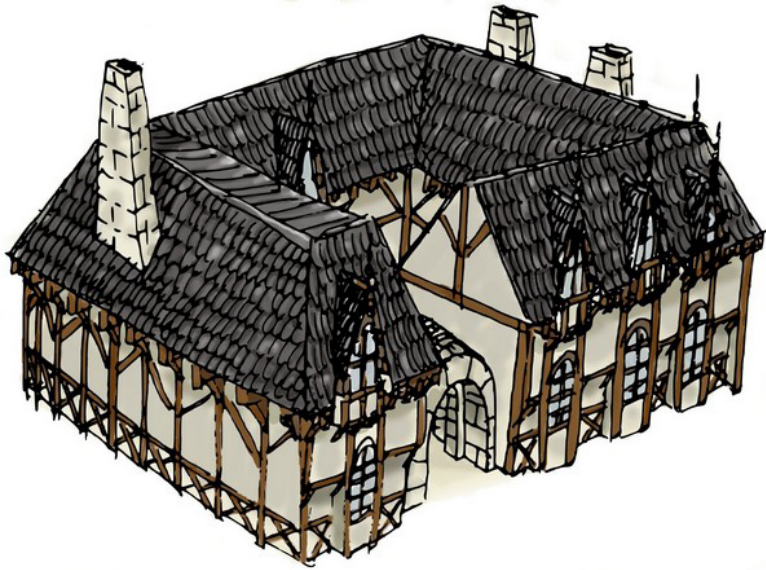
Chourg

Ce moustachu obèse est le concierge et bourreau de la Cour commune. Brutal, cruel et stupide, Chourg n'aime que deux choses dans la vie : fouiller les visiteuses qui viennent à la prison et torturer à mort les suspects surtout s'il a la conviction de leur innocence. Cet être méprisable porte, de jour comme de nuit, un tablier de cuir maculé de taches de graisse... et de sang.



LA MAISON DE SILMARIC GOTFRAM

3 ÉCHELLE DES MILLE MARCHES



Silmaric est un noble-citadin de caste moyenne, duc de l'échelle de la Comédie. Il ne possède pas une fortune exceptionnelle et sa maison est relativement banale à côté de certains manoir-palais que l'on trouve à la Haute Terrasse.

Les lieux

Rez-de-chaussée : la maison est construite autour d'un petit jardin (un luxe !) où est aménagé un puits. A noter l'existence d'une buanderie destinée au séchage du linge (encore un luxe !). L'ameublement de la maison se distingue par sa richesse (coffres sculptés, chaises rembourrées, etc.).

L'étage : la salle de jeu permet à Silmaric et à ses amis de disputer de longues parties de cartes ou de dés. La remise contient un bric-à-brac incroyable constitué par tous les paiements en nature versés par les "administrés" du maître de maison.

Note : les économies familiales sont dissimulées derrière une pierre de la margelle du puits.

Les habitants

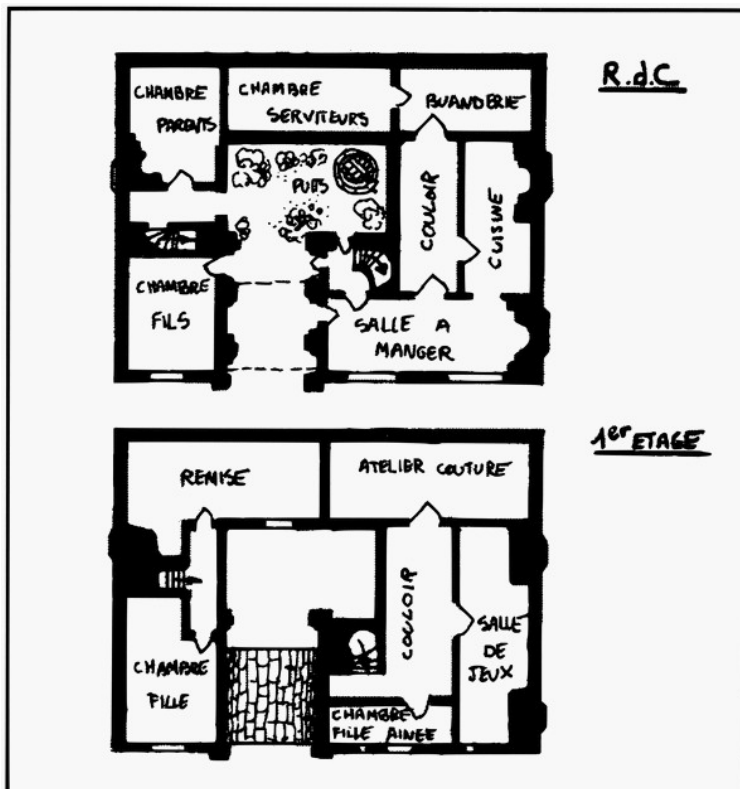
Silmaric : un grand moustachu maigre et un peu fou. D'origine modeste (il est devenu duc après avoir rendu un service au Roi-Dieu), il dédaigne la vie de la cour et préfère passer son temps avec ses amis, qui sont pour la plupart des serviteurs du palais.

Grolla : la femme de Silmaric est une mégère effroyable. Elle hurle du matin au soir et n'arrête pas de traiter son mari "d'incapable"... quand elle est polie !

Cyntil et Loria : les deux filles du couple ne pensent qu'à se marier. Elles ne sont cependant pas très jolies et jusqu'à présent, elles n'ont trouvé aucun prétendant à leur goût.

Rilmaric : le fils de la famille est un chenapan d'une douzaine d'années au visage constellé de taches de rousseur. Il adore faire des tours pendables...

Olaf : musclé, discipliné... et relativement stupide, le serviteur de la maison est un ancien gladiateur qui a un jour pris un coup de trop sur la tête. Si on l'énerve, il peut se révéler aussi aimable qu'un taureau en furie ! Il a l'ouïe fine et son arme favorite est le marteau de guerre.



LE CLOAQUE

LA SEPTIÈME TERRASSE

Aventures dans le Cloaque (pour les MJ)

Il aurait été facile de décrire en détail le dédale souterrain de Laelith, mais cela aurait réduit considérablement les possibilités offertes par un lieu aussi fascinant. Le récit d'Anvlin vous donne donc des éléments d'inspiration qui peuvent - et doivent - être développés selon vos propres conceptions. Bien sur, le Cloaque peut très bien être traité comme un "super donjon" qui offre la possibilité de dizaines d'heures d'exploration. Mais c'est aussi bien autre chose : c'est une société fascinante qui est un peu le reflet (en négatif) de Laelith !

En tout cas, si vous désirez mener des aventures dans cet univers souterrain, nous vous conseillons d'observer quelques règles :

- Plus on s'enfonce sous terre, plus les créatures rencontrées sont dangereuses.

- N'oubliez pas : c'est un monde d'obscurité permanente.

- C'est le labyrinthe le plus complexe que l'on puisse imaginer (couloirs horizontaux, inclinés, puits...). A moins que les personnages décident de ne pas trop s'éloigner de leur point d'entrée, ils ont toutes les chances de se perdre et vous pouvez les y aider en les faisant tomber dans une trappe menant aux niveaux inférieurs. Il est alors absolument dérisoire d'essayer de faire des plans précis (Anvlin lui-même n'y est pas parvenu). Laissez donc les personnages déambuler à leur gré et proposez-leur des "rencontres" plutôt qu'un donjon classique. Ces "rencontres" peuvent prendre la forme de salles étranges, de couloirs piégés ou de communautés de monstres.

- S'il est relativement facile d'entrer dans le Cloaque (casser la plomberie d'un immeuble ou creuser une cave), il est beaucoup plus difficile de trouver une sortie !

- La formalité des Licences d'Aventure est nécessaire pour éviter que des aventuriers sans scrupules ne provoquent des conflits ouverts avec la population du Cloaque. Soyez intransigeant en ce qui les concerne. Cette licence est matérialisée, outre le parchemin d'autorisation, par une pierre vaguement lumineuse oscillant du vert au pourpre, inimitable (et qui laisse une brûlure sur la peau après plusieurs mois d'utilisation), et protégée du vol par de puissants sorts.

- Tout est possible ! Le Cloaque est presque infini, et Anvlin n'en a exploré qu'une infime partie. Alors, laissez-vous guider par votre imagination.

Question

- Mais qu'y a-t-il sous le Cloaque ? demanda le novice.

Songeur, le Grand Prêtre hésita un instant avant de répondre.

- Au tond, tout au tond, il y a l'Enfer !

Extrait des "Anecdotes théologiques" par Ilsoun le Pieux.

La gigantesque plaque tectonique sur laquelle est bâtie Laelith est percée d'un immense dédale souterrain de grottes et de tunnels : le Cloaque. Par certains aspects, ce labyrinthe ressemble beaucoup à une "ville sous la ville". Ses corridors sombres et humides sont fréquentés, entre autres, par la faune hétéroclite des adeptes du temple de la Taupe. En effet, ces derniers n'ont le droit d'apparaître au grand jour, dans les rues de Laelith, qu'à leurs risques et périls. Le plus souvent, ils évitent de le faire car on imagine sans peine le sort qui serait réservé, par exemple, au prêtre d'une secte anthropophage...

Il est impossible de dénombrer avec précision les accès au Cloaque. Pratiquement chaque maison de la ville a dans sa cave un conduit d'égout ou une porte cadénassée qui donne sur le monde souterrain. Des légendes racontent que le Cloaque recèlerait des trésors fabuleux qui n'attendent que les aventuriers valeureux qui sauront les découvrir. Mais, ces mêmes légendes précisent que les défenseurs de ces trésors sont nombreux et féroces.

Suivez le guide



Les textes présentés ci-dessous sont extraits du célèbre ouvrage d'Anvlin d'Estenar, le seul homme qui ait jamais tenté d'établir de façon précise la topographie du Cloaque.

Originaire de la grande cité arboricole d'Estenar, Anvlin connut une enfance difficile et dut très tôt d'exercer les métiers les plus divers pour assurer sa subsistance. Il fut ainsi successivement coursier de magicien, rémouleur, camelot, chasseur professionnel, cambrioleur, galérien, mendiant et aventurier. Ce n'est qu'après avoir subi de méchantes blessures alors qu'il pillait un tombeau maudit, qu'il décida de se consacrer à la science en devenant topographe. Après un assez long apprentissage, il fit rapidement preuve d'un intérêt démesuré pour les tunnels, les constructions souterraines, et tous ces lieux qui abritent des créatures préférant vivre dans les ténèbres plutôt qu'à la surface du sol. Cette passion mit plus d'une fois sa vie en danger, mais sa compétence lui gagna le titre enviable de Cartographe de l'Impossible. L'histoire d'Anvlin nous est connue grâce au Monde des Ténèbres, la fabuleuse autobiographie qu'il rédigea peu avant sa mort. Dans cet ouvrage, il consacre un chapitre entier à sa tentative d'exploration du terrifiant Cloaque de Laelith. Une expérience qui le marqua profondément...

Un concours de circonstances

"... Je ne me rendis qu'une seule fois à Laelith et, au départ, ce n'était pas pour étudier le Cloaque. A l'époque j'accompagnais le grand Ermold le Noir, le savant de réputation universelle, qui avait décidé de se rendre dans la cité mystique pour compiler les parchemins rarissimes que recèlent ses bibliothèques. Les circonstances mêmes au cours desquelles j'appris l'existence du labyrinthe qui s'étend sous la ville montagneuse m'impressionnèrent fortement et ont certainement largement motivé l'expédition que j'entrepris par la suite. En effet, nous étions à peine arrivés mon maître et moi, au pied des gigantesques falaises de Vorn, en contrebas de Laelith, que nous vîmes un rocher s'agiter, puis rouler sur le côté révélant un passage obscur qui s'enfonçait dans le roc. De cette ouverture sombre jaillit un homme bien mis qui, après avoir épousseté ses vêtements, s'adressa à nous en



1 : écouloirs. Ce sont d'anciens pas

ces termes : " Bonjour pèlerins ! Vous devez sans doute être épuisés par votre voyage. Je connais un chemin souterrain qui vous épargnera la cohue de la route de la falaise et vous mènera directement jusqu'à la cave de l'une des meilleures auberges de Laelith. Je ne vous demande que quelques piécettes pour vous guider jusque-là ".

Stupéfait par cette offre impromptue, je me tournai alors vers mon maître afin de m'enquérir de son avis. Ermold était occupé à fouiller dans sa besace à la recherche d'un objet qu'il trouva bientôt. C'était un petit rouleau d'ivoire qui contenait un minuscule parchemin. Sans prêter attention à l'inconnu Ermold le déroula précautionneusement et commença à lire un texte écrit dans une langue que je ne connaissais pas.

Soudain ! Un éclair venu de nulle part foudroya notre interlocuteur. Pendant les quelques instants que dura la combustion, je réalisai qu'il n'était pas humain ! Sa métamorphose fut rapide, mais je vis nettement une créature hideuse dont ma mémoire n'a pas voulu conserver le souvenir. Tout était clair maintenant : nous avions failli tomber dans un piège. Les Dieux seuls savent ce qui nous serait advenu si nous avions accepté l'offre qui nous avait été faite..."

Visite touristique

"... Je dois avouer que je n'ai pas beaucoup goûté les splendeurs de Laelith. Depuis mon arrivée dans la ville, je n'avais qu'un seul objectif : découvrir ce qui s'étendait "sous" la cité mystique. En parcourant les échelles de la Terrasse de la Prospérité, je découvris un jour un écriteau de marbre fixé au mur d'une vieille maison : " Visite guidée du Royaume des Ténèbres. Une pièce d'or ". Comment résister à pareille invitation ? Après avoir remis la somme demandée à un guichetier cacochyme, je me retrouvai en compagnie d'une vingtaine d'autres curieux, dans une petite pièce crasseuse dont le centre était occupé par une grande trappe de métal fermée par d'épaisses barres d'acier. Notre guide, un nain barbu et parfaitement hideux, ouvrit bientôt la trappe.



passages, inclinés vers le lac d'Altalith.

Deux détails me frappèrent simultanément. Tout d'abord, le métal de la trappe était couvert de traces : griffures, coups, corrosion d'acide, etc. Ensuite, il était évident que le Cloaque était un lieu nauséabond, je me rappelai alors que chaque maison de la ville avait au moins un conduit-équipé d'une grille ou d'une chicane de plomberie - qui lui servait de tout-à-l'égout et qui donnait sur des labyrinthes souterrains.

Indifférent à nos réflexes de recul, le guide invita les visiteurs à emprunter l'escalier en colimaçon qu'avait révélé l'ouverture de la trappe.

Tout en descendant, éclairés par la faible lueur de sa torche, il nous expliqua que nous n'avions rien à craindre et que cette portion du Cloaque était interdite aux habitants du dessous depuis de nombreuses années. La visite elle-même fut d'un intérêt limité (couloirs bien balayés, monstres en carton pâte et attrapes-nigauds en tous genres). Mais sa conclusion ne manqua pas de piquant... J'étais en train d'observer un antique graffiti gravé



sur la paroi du couloir que nous empruntions quand une énorme patte écaillée jaillit d'un couloir latéral et empoigna à la gorge le marchand qui me précédait. Celui-ci, sans pouvoir proférer le moindre son, fut immédiatement aspiré par l'obscurité. Seul témoin du drame, je signalai la disparition au guide. Celui-ci, d'une promptitude d'esprit admirable, déclara d'une voix calme : "Hum... Mes seigneurs, nous sommes attaqués.

Veillez me suivre... Au pas de course !"

Cette fuite éperdue, alors que nous étions poursuivis par des créatures dont nous ne percevions que les grognements, me laissa un souvenir impérissable. Lorsqu'enfin, nous fûmes remontés à la surface et que la trappe fut refermée - alors que nos agresseurs essayaient de la forcer à grands coups de hache - je pus réaliser que le

guide et moi étions les seuls survivants..."

Préparation de l'expédition

"... Plus que jamais décidé à explorer le Cloaque, je me rendis dans de nombreux bouges de la Chaussée du Lac pour me renseigner et m'équiper. J'appris ainsi qu'il était officiellement interdit de descendre dans les souterrains de Laelith, à moins de posséder une "Licence d'Aventure" que le Palais n'accorde qu'exceptionnellement ; j'allais donc devoir agir en dehors de la légalité. Un vieux cul-de-jatte me raconta que les humains étaient très mal vus par "Ceux d'En Dessous", à tel point qu'ils avaient la détestable habitude de tuer, ou d'estropier, ceux qu'ils rencontraient. Il me conseilla donc de revêtir un déguisement qui me donnerait l'apparence d'un être appartenant à une race inconnue et manifestement agressive. Je suivis son conseil et achetai de quoi me rendre méconnaissable (croc postiches, queue en laine, masque à cornes, etc.). Ensuite, je remplis un sac de tout le matériel qui risquait de m'être utile pendant cette expédition : armes, cordes, lanternes, sous vêtements de rechange, cannes, parchemins, encrier, briquet, gourde, livre de chevet, nécessaire à ongles, etc. Comme j'étais trop chargé, je dus faire une sévère sélection de ce que j'emmenais..."

Premières impressions

"... Déguisé et équipé de pied en cap, je me rendis dans la cave de l'auberge du Sanglier Honteux où j'avais loué une chambre. Là, j'entrepris d'élargir à coups de pioche l'orifice d'évacuation des lieux d'aisance. Quand celui-ci fut assez grand pour me permettre de passer, je pris mon courage à deux mains et sautai à pieds joints dans l'inconnu... Il me fallut une bonne heure pour me nettoyer des souillures consécutives à mon plongeon dans la fosse septique de l'auberge. Quoi qu'il en soit, mon déguisement frôlait maintenant la perfection : je n'avais plus rien d'humain... même pas l'odeur !

Les couloirs que je découvris étaient d'une étonnante variété. La plupart étaient horizontaux et avaient été creusés après le Châtiment. Mais certains, plus anciens, étaient inclinés vers le lac d'Altalith. Leurs dimensions variaient beaucoup ainsi, allant du goulet à peine franchissable, à la véritable avenue souterraine. Parfois, les parois étaient sculptées de bas-reliefs démoniaques à la beauté ineffable d'autres fois le salpêtre, le soufre et quelques griffonnages inconvenants étaient les seuls ornements des murs. Pour un homme qui n'a pas vu ce que j'ai vu, il est impossible de se faire une idée exacte de l'incroyable complexité du réseau des boyaux souterrains qui s'étend sous la cité. Un visiteur imprudent peut facilement se perdre dans cet imbroglio de couloirs. C'est d'ailleurs ce qui m'arriva..."

Des habitants

"... Les artères du Cloaque ne sont peut-être pas aussi fréquentées que celles de Laelith, mais elles abritent une faune d'une ahurissante diversité. Lors de mon périple sous la ville, j'ai ainsi pu rencontrer : des goules, des orcs, des gobelins, des trolls, des asociaux, des hommes-lézards, des hommes-serpents, des hommes-salamandres, des hobgobelins, des farfadets, des vampires, des troglodytes, des puces, des scorpions géants, des ogres et bien d'autres créatures, dont certains mort-vivants à l'apparence déplaisante. Heureusement pour moi, ces rencontres n'ont jamais tourné à mon désavantage et je dois en remercier mon déguisement, ma diplomatie, ma rhétorique et mon aptitude naturelle à la course à pied.

Histoire courte

Opération Cloaque, parchemin 1, face 1.

Cela faisait déjà huit mois que nous mettions au point la visite du Cloaque, car, faute de permis, nous, c'est-à-dire au total dix personnes, avions soudoyés toute une rue où se trouvait une plaque d'égout, et nous avions dû vérifier qu'aucune trahison ou dénonciation n'avait été commise ; bref un total de 1692 PO.

24h : Jacomo, pas de bruit, descend le premier.

24h 10 : nous avançons. Pas de problème à part l'odeur...

24h 13 : trois choses noires, gluantes et informes nous tombent dessus. Horreur, ce sont des...

(NdE : suite au décès du scribe et de ses compagnons à cet instant, nous ne pouvons publier la suite...)

Instantanés

La gemme maudite : un homme mystérieux demande aux aventuriers d'aller lui chercher "l'Œil du Dragon", un joyau aux étranges propriétés qui devrait se trouver au treizième sous-sol du Cloaque. Il possède des Licences d'Aventure en bonne et due forme.

Pour le MJ : l'homme en question est un haut mage de la Tour Majeure. L'Œil appartient effectivement à un dragon qui sommeille depuis des siècles dans une caverne du Cloaque. Pour aventuriers expérimentés seulement...

Le concours : la Confrérie de la Main Sanglante, une aimable guildes d'assassins, organise son grand concours annuel. La première personne qui ramènera trois têtes de gobelins gagnera une superbe statuette en or.

Pour le MJ : bien sûr, il y a beaucoup de gobelins dans le Cloaque. Malheureusement ils ont eu vent du concours et ils se cachent. Par contre, de nombreuses autres créatures ont bien envie de "goûter" aux aventuriers...

La disparue : la fille d'un riche marchand de la ville a été enlevée. Pour la retrouver, son père engage les aventuriers.

Pour le MJ : la fillette en question est une effroyable petite garce qui a été kidnappée par un shaman orque qui veut la sacrifier lors d'une cérémonie organisée au temple de la Taupe. La récupérer sera peut-être une chose plus facile que de la ramener : la fillette déteste le monde entier... et plus particulièrement son père !

Question

Les Lunois sont-ils arrivés dans le Cloaque ?

On peut se poser la question après la disparition subite des six tribus orques des régions du plateau Nu. Les deux bardes qui en reviennent sont catégoriques, il n'y a plus monstre qui vive dans ces montagnes.

On peut mettre en parallèle cette reconfortante nouvelle avec celle,

inquiétante, de l'apparition officielle d'un nouveau culte au Temple de la Taupe : le culte de la Lune qui Rit.

On sous-entend, dans les milieux autorisés, que les Lunois sacrifieraient justement à cette divinité sanguinaire.

Extrait de Salammatin daté de la semaine dernière.

Brève de taverne

- Hier Galdûr le Barbare était tellement bourré qu'au lieu de monter dans sa chambre il est descendu par la rigole vers le Cloaque...

- Oui ?

- Ben comme il se croyait chez lui, il a pissé, il a chié et il s'est endormi en ronflant.

- ...

- Tu as pas remarqué tous les orques et tous les zombies qui sont remontés à l'air frais ce matin ? Fallait qu'ils respirent...

- Toi on peut pas dire que tu nages dans la subtilité.

Le prodigieux destin d'un égout

... Née de la fusion de deux tribus barbares des montagnes, la ville de Tanith-Lenath connut un essor fantastique à partir du moment où les clercs des royaumes environnants prirent l'habitude de s'y réunir pour discuter d'hérésie et d'autres sujets tout aussi passionnants.

Comme, à cette époque, la population de la bourgade augmentait de jour en jour, la décision fut prise de faire construire un réseau d'égouts adapté aux besoins de l'agglomération. Ce fut un certain Gaelnor, gnome de son état, qui fut chargé de dessiner les plans et de superviser les travaux qui durèrent plus d'un siècle. Lorsqu'ils furent achevés, la cité pouvait s'enorgueillir de posséder le système d'écoulement d'eaux usées le plus complexe qu'on ait jamais vu. En effet, Gaelnor, en architecte zélé qu'il était, avait vu là l'occasion de faire briller son génie et il avait conçu un réseau de collecteurs principaux et secondaires qui s'étalait sur une dizaine d'étages et qui, en tirant parti du lit de quelques rivières souterraines, atteignait les cinquante lieues de longueur.

Peu de temps après la fin du chantier, il se produisit un cataclysme naturel dans lequel certains esprits simples virent l'expression du courroux divin. Quoiqu'il en soit, une faille gigantesque fendit les montagnes des alentours. Le

Néanmoins, j'ai pu constater que plus je m'enfonçais dans les sous-sols de Laelith, plus je rencontrais des êtres hideux, acariâtres et vindicatifs. Il est d'ailleurs surprenant de constater que les habitants du Cloaque vivent dans des communautés bien distinctes, de véritables villages souterrains disséminés au hasard des galeries..."

De la topographie

"... Avant de partir à la découverte, j'avais acquis un petit instrument révolutionnaire, constitué d'un bol d'eau et d'une petite aiguille argentée qui était censée désigner le nord en toutes circonstances, afin de réaliser des cartes de la plus haute précision. Cette merveille de la technologie moderne s'avéra malheureusement inutilisable sous terre. Je dus donc m'en remettre à mon instinct infailible pour dessiner le plan du Cloaque. Mais au bout de quelques jours, je finis par abandonner ce projet : à force de dessiner des tunnels, des caves, des chambres et des "écouloirs" (les couloirs inclinés. NdT) je m'étais perdu ! Légèrement découragé, il faut bien l'avouer, je partis à la découverte de ce que je me plaisais à appeler "mon royaume des ténèbres".

C'est ainsi au détour d'un couloir, que je découvris comment les habitants du Cloaque procédaient pour traverser l'Inlam et accéder aux souterrains de la partie sud de Laelith. En effet, par le plus grand des hasards, je me retrouvai un jour au seuil d'une ouverture donnant sur le défilé du pont des Morts. Là, je pus constater que la partie inférieure du tablier de cet édifice était percée de nombreux trous où il était possible d'accrocher ses mains afin de progresser - suspendu dans le vide - jusqu'à un autre tunnel qui s'ouvrait dans la falaise sud. Par malchance, je ne pus emprunter ce passage, car au moment où je contemplais les eaux bouillonnantes du torrent qui partage Laelith en deux, je fus pris à partie par une créature aussi répugnante que malpolie qui m'invectiva copieusement depuis la berge sud avant d'entreprendre de traverser. Je retournerai donc sur mes pas afin d'explorer d'autres secteurs de la partie nord. Par la suite, je n'eus plus la chance de retrouver cet endroit..."

Des merveilles

"... Le Cloaque est un véritable paradis pour l'aventurier avide de sensations fortes et de lieux stupéfiants. Pendant les quelques mois que dura mon exploration je découvris des endroits dont l'étrange beauté vient encore hanter mes rêves : des salles aux murs d'obsidienne qui reflétaient à l'infini la flamme de ma chandelle jusqu'à la rendre plus brillante que le soleil ; des salles aux statues étranges qui discutaient de secrets que je n'oserai jamais profaner ; des forêts minérales dont les fruits étaient des gemmes resplendissantes, des torrents et des lacs aux eaux de cristal peuplées de poissons aveugles et carnassiers..."

J'ai vu aussi lors de mon périple tellement de bijoux, de pièces d'or et d'œuvres d'art, qu'aucun marchand ne m'a jamais plus impressionné par la suite. Evidemment, ces trésors étaient toujours gardés par des propriétaires redoutables qui n'avaient manifestement aucune intention de s'en dessaisir. Sans parler des nombreux pièges mécaniques qui défendaient certaines richesses et qui m'ont coûté un pied et deux doigts..."

De l'organisation

"... Chose surprenante : les secteurs du Cloaque sont souvent organisés en fonction des quartiers de la ville sous lesquels ils se trouvent. Ainsi, les souterrains du palais du Roi-Dieu sont entièrement bloqués par d'épaisses grilles d'airain et par de nombreuses chausse-

trappes astucieusement dissimulées (elles m'ont fait perdre l'œil gauche et la moitié de la mâchoire !). Sous la Terrasse de la Prospérité, j'ai pu aussi découvrir tout un système de petits conduits qui menaient jusqu'aux rues situées plus haut et permettaient de récupérer les pièces perdues par les passants de ce quartier. Mais pire que tout, j'ai un jour reçu sur ma pauvre tête, les ordures d'une poissonnerie de la Chaussée du Lac. Par bonheur, les sources ne sont pas rares dans le Cloaque..."



Le temple de la Taupe

"... Alors que six mois s'étaient déjà écoulés depuis le début de mon expédition, je fis une étrange découverte... J'étais arrivé ce jour-là dans une portion du dédale souterrain qui n'obéissait pas aux règles ordinaires d'architecture que j'avais pu observer jusqu'à présent : j'étais prisonnier d'un labyrinthe de petits couloirs étroits dont les murs étaient couverts d'inscriptions religieuses qui vantaient les graves défauts d'une divinité orque. Grâce à mon sens inné de la logique, et avec un peu de chance, je finis par arriver dans une salle aux dimensions cyclopéennes dont le centre était occupé par un énorme crâne de taupe (30 mètres de diamètre environ). J'étais dans un temple secret situé sous le Temple du Crâne ! En ce lieu, je pus m'entretenir avec de nombreux prêtres inhumains et quelques shamans. Ils m'apprirent qu'ils adoraient des divinités subordonnées au culte de la Taupe. Le but de ce dernier était de retrouver le squelette entier de l'animal dont le crâne décorait le temple. Une fois que cela serait fait, quelques nécromanciens habiles pourraient ramener à la vie la Grande Taupe qui dévorait alors le monde entier : une perspective qui semblait leur plaire au plus haut point ! Dédaignant ces problèmes aussi théologiques qu'oiseux, j'observai les lieux et finis par découvrir un escalier abrupt qui montait vers la surface. Mais au cours de mon escalade, je rus accosté par deux prêtres humains qui, sans ménagement, me contraignirent à redescendre avant de m'expulser du temple souterrain. Perdu à nouveau dans un labyrinthe de petits couloirs, je serais mort de faim si je n'avais dévoré jusqu'au plus petit champignon que j'eus le bonheur de découvrir..."

Le maître du Cloaque

"... Contrairement à ce que certains pensent, le Cloaque n'est pas le royaume de l'anarchie. Au cours de mes pérégrinations, j'eus souvent l'intuition que cet univers obscur était régi par un être démoniaque qui le maintenait impitoyablement sous sa férule. Qui est le Maître du Cloaque ? Je ne le sais pas, et je suis persuadé que si j'avais appris son identité, j'aurais été promis au trépas..."

La sortie

"... Au bout de vingt-sept mois, douze jours et une poignée d'heures, je finis par trouver une trappe donnant à la surface et qui n'était pas fermée. Ivre de joie, je l'ouvris sans réfléchir et me retrouvai - moi, un cartographe distingué déguisé en créature inconnue - face à douze gardes qui semblaient attendre qu'un monstre des profondeurs passe le bout de son nez par la trappe pour lui faire passer le goût de l'extérieur. Je ne dus mon salut qu'aux trésors de persuasion que je déployai à cette occasion. Une fois que les gardes admirent que j'étais bien un homme (moi-même je n'en étais plus vraiment convaincu...) je passai ensuite six mois dans l'Hospice du Vrai Savoir, au cœur du Nuage, histoire de me refaire une santé. A la fin de ma convalescence, je fus conduit au tribunal du palais afin d'y être condamné à trois ans de galère à bord du Tanith-Lenath, pour défaut de Licence d'Aventure..."



L'AFFAIRE DES DEUX AMBASSADEURS

"Que dire de la découverte ce matin de brume près du temple, d'Irtaque et Loniale, les deux ambassadeurs d'Alarian disparus depuis cinq jours ? Une patrouille de gardes les a trouvés hébétés près d'un accès connu au Cloaque. Faut-il les croire quand ils disent devoir la vie sauve à une sorte de redresseur de torts des profondeurs, un dénommé Flagellion ?

Selon leurs dires, il les aurait sauvés d'un complot visant à les abandonner en pâture à une tribu orque des sous-sols. Ils devaient servir de victimes pour une cérémonie rituelle dédiée à la Lune qui Rit. La santé mentale des deux plénipotentiaires n'étant pas à mettre en doute, l'enquête devra porter dans un premier temps sur les auteurs de l'attentat.

Nous statuerons ultérieurement sur les mesures coercitives à adopter vis-à-vis de la Taupe s'il est prouvé par les Premiers fouineurs qu'elle a participé en quoi que ce soit au projet ou à la réalisation de cet acte inqualifiable."

Lettre confidentielle remise par Mitrias aux archives de justice, concernant l'affaire dite "des deux ambassadeurs".

"Nous, Irtaque et Loniale, sains de corps et d'esprit, jurons éternelle fidélité à Sa Majesté Kalidan. Nous certifions, par cette signature de sang, que tout ce qui est écrit est vraie parole de vie. Suite à l'attentat qui a été perpétré sur nos personnes, nous demandons humblement à Sa Majesté l'autorisation de quitter rapidement la Ville sainte, car nos vies y sont menacées.

Nous ne craignons plus qui Vous savez, puisque sa tentative a miraculeusement échoué, et que les mesures de sécurité ont été renforcées autour de notre résidence.

Mais l'extrémisme de certaines des personnes du Palais ayant assisté à notre interrogatoire nous inquiète.

Les révélations que nous avons été contraints de faire nous font craindre des représailles.

Même un ambassadeur ne peut s'attaquer impunément à la mémoire d'un Roi-Dieu, aussi décrié soit-il."

Lettre codée envoyée par pigeon voyageur en Alarian. Interceptée d'une flèche le 26 de Moisson Dorée. Décodée et versée au dossier.

Laelith est un autre monde, le danger y est différent."

Kevin d'Esprées in "Mes vies d'avant, par hasard".

"... Et alors, j'ai surgi de derrière le mur, et j'ai tranché la tête des deux orques avant qu'ils disent ouf. Faut dire qu'un mercenaire m'a donné un jour un de leurs boucliers... ceux qui voient l'invisible. Je l'ai tripatouillé un peu et j'ai trouvé comment l'éviter avec une potion de nos mines. Hé ! Heureusement que j'ai passé dans cet écouloir à ce moment-là parce que, sinon, couic... les deux beaux messieurs y seraient passés à la casserole pour la prochaine fiesta.

... Ben, j'ai coupé les cordes et on s'est tiré.

...Oui, bien sûr, on a causé après...

... Ils m'ont dit qu'y z'avaient été enlevés et drogués par des hommes en noir. Ils ont dit qu'y avait une histoire de politique là-dessous, rapport à des secrets échangés avec une province du lac des autres os. Mais moi, tout ça, vous savez..."

Flagellion admet être depuis plusieurs années dans le Cloaque.

Son comportement face à la lumière et ses réponses à mes questions semblent le prouver.

Ce nain à l'âge canonique fait profession de secourir les gens égarés dans le Cloaque ou en danger.

Il a, dit-il, plus de cent sauvetages à son actif. Sa galerie de portraits est riche et instructive : visiteurs de groupe, accidentés et abandonnés, gens de la surface tombant dans des trappes, matamores blessés, aventuriers tremblants, candidats au suicide, exilés...

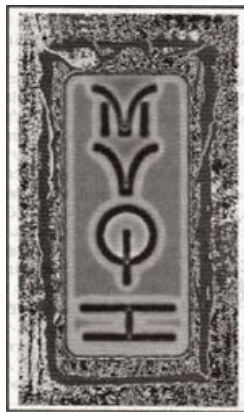
Il conduit les égarés jusqu'à là sortie s'il le faut, mais, lui ne sort jamais.

Il a fait vœu de faire fortune dans le Cloaque. Alors, en chemin, il rend service.

Entretien du Premier fouineur Lamb avec Flagellion, "le secours du Cloaque".

"... Enfin, nous regrettons vivement la disparition de nos deux émissaires, Irtaque et Loniale et voulons croire que tout a été mis en oeuvre pour les retrouver..."

De Sa Majesté Kalidan à Sa Sainteté Teaphanerys XIV.



Cette broche de matière inconnue a été trouvée par des prêtres du Crâne dans le coffre privé d'Irtaque au cours d'une inspection nocturne. Elle porte le monogramme du Roi-Dieu Myg I Fonsalam et semble avoir souffert de l'usure du temps de manière étrange.

En effet, le contour semble rongé par des vers (?) alors que l'intérieur semble poli et intact.

Les deux parties sont pourtant de la même matière et d'un même tenant. Elle paraît manufacturée, mais aucun de nos artisans n'en

serait capable. Elle vient donc probablement d'ailleurs.

Dernier élément inexplicable : en la regardant à travers une très forte lumière, on peut voir en transparence dans la matière les signes d'un alphabet difficile à lire que je reproduis ci-dessous :

FEUERGEIST

Rapport de l'expert en métaux rares du Palais.

Etude effectuée sous le contrôle de Mitrias, Valdenath, Xeniphys et Anemates. Dernière pièce versée au dossier de l'affaire dite "des deux ambassadeurs".

Le dossier tout entier fut emporté par Teaphanerys XIV en personne. Personne n'osa jamais demander de le restituer.



plateau rocheux sur lequel était bâtie Tanith-Lenath bascula sur lui-même, provoquant la destruction quasi intégrale de la ville et accentuant fortement l'inclinaison des couloirs souterrains creusés par Gaelnor.

Bien plus tard, alors que Laelith n'était encore qu'une ville sainte en pleine expansion, de graves troubles éclatèrent entre les habitants de la cité et quelques visiteurs non humains dévoués à des divinités innommables. La Guerre des Vrais Dieux qui s'ensuivit fit rage pendant douze longues années et se termina par un statu quo : d'accord, les prêtres inhumains auraient le droit de venir se recueillir au Temple de la Taupe, mais afin d'éviter de nouveaux problèmes de cohabitation, ils devaient s'abstenir de se promener dans les rues de Laelith ! Il fut ainsi décidé que, désormais, les égouts de la cité leur appartiendraient et qu'ils pouvaient en disposer comme bon leur semblerait.

Depuis, des millions de pattes écaillées, velues ou griffues se sont employées à creuser le roc pour agrandir l'ouvrage de Gaelnor. Aujourd'hui, le Cloaque compte plus d'une trentaine de niveaux et certaines de ses ramifications s'étendent bien au-delà des limites de la cité du Roi-Dieu...

Extrait de "Sectes, religions et autres foutaises" par Gorham l'Incroyant.

ET UN ANNEAU D'OR POUR DANS LES TÉNÈBRES L'ENTRAÎNER...

Épilogue

Ce témoignage fut à l'origine du scandale des "magiciens en sous-sol". Le Roi-Dieu ne pouvait tolérer que le Cloaque devienne une pépinière de jeteurs de sorts alors que, dans la ville même, la magie était strictement réglementée (l'existence de la Tour de l'Echec soulevait déjà assez d'inquiétude).

Deux délégations, l'une composée des grands prêtres et des archimages et l'autre de "personnalités" du Cloaque, se rencontrèrent pour trouver un accord, au sous-sol de l'auberge de la Cruche qui Goutte.

Au terme de discussions longues, acharnées, vicieuses et pleines de sous-entendus, il fut décidé que la magie ne serait pas enseignée dans le Cloaque.

L'équilibre de Laelith était préservé ! Mais nul ne sait ce que le Roi-Dieu accorda aux peuples souterrains en échange de leur promesse...

Si je me souviens de Renerion ? Allons, messeigneurs, oublie-t-on jamais sa jeunesse ? Lui et moi étions les plus affreux garnements de la Chaussée du Lac, il y a ... oh, soixante ans de cela. Nous étions inséparables, jusqu'au jour où Renerion se fit prendre la main dans la poche de cette vieille crapule d'Ynajor le Ténébreux. Ce sorcier de seconde zone (qu'on aurait mieux fait d'appeler Ynajor le Pochard) crut déceler en Renerion une aptitude naturelle à la magie. Il se trouvait sans doute dans un jour de bonté, car il décida de faire profiter mon pauvre ami de l'enseignement de son école de nécromancie.

On dit que de tels établissements existent encore de nos jours, sous la ville. Que ce soit vrai ou non, l'école d'Ynajor avait une réputation particulièrement sinistre... Imaginez-vous un grand égout désaffecté, faiblement éclairé par des torches. Pas de professeurs, juste une trentaine d'élèves, laissés seuls avec une respectable quantité de matériel magique et de grimoires. Très vite, les étudiants apprenaient les formules nécessaires à l'invocation de leurs professeurs. Au bout de quelques années, ils remontaient à la surface, prêts à répandre le mal... Enfin, presque tous. Les meilleurs prenaient le chemin des profondeurs du Cloaque, et on ne les revoyait jamais. Et puis, il y avait ceux qui mouraient en cours d'apprentissage. Cela faillit être le cas de Renerion. Il n'avait en réalité guère de dispositions, et ses aînés avaient fini par lui interdire de s'approcher des cercles de conjuration. En revanche, ils se montraient prodigues de corvées en tous genres. Ce matin-là, ils l'avaient affecté au ramassage des champignons. Renerion errait donc dans un tunnel éloigné, songeant mélancoliquement que ses camarades l'utiliseraient sans doute un jour comme victime sacrificielle, et que d'ici là il lui restait une quantité considérable de brimades à supporter. Et puis, il aperçut quelque chose de brillant au milieu du couloir. Un anneau. En or ! Des bribes de légendes lui revinrent à l'esprit. Plein d'espoir, il s'approcha de l'anneau (que dans son esprit, il appelait déjà "l'Anneau", avec une majuscule). Las ! A peine l'eut-il ramassé que le sol se déroba sous ses pas. Il tomba, tomba... et finit par atterrir dans un filet qui se referma aussitôt sur lui.

Il attendit longtemps dans les ténèbres, certain que sa dernière heure était arrivée. Bien sûr, ils finirent par venir relever leur piège. De frêles silhouettes phosphorescentes, naines et bossues - et presque humaines, pourtant. Il se sentit palpé par de répugnants doigts froids. L'un des monstres murmura, dans un Commun dénaturé : "Trop maigre, trop maigre". Malgré la difficulté à déchiffrer l'expression de visages dépourvus d'yeux et de menton mais dotés d'oreilles et de nez hypertrophiés, Renerion eut l'impression que les créatures étaient terriblement déçues. Elles se saisirent de lui. Il se sentit emporté vers le bas. Le voyage dura longtemps. Si longtemps en fait qu'il finit par s'endormir. À son réveil, il se trouvait dans une vaste caverne et - oh merveille -, elle était éclairée. La lumière était plus faible que le plus triste des crépuscules du monde normal, mais elle lui suffisait. Des parois creusées d'alvéoles sortaient des dizaines de petits êtres répugnants. Ils vinrent l'examiner. Il y eut une longue discussion, à l'issue de laquelle l'un d'eux le prit par le bras et l'entraîna vers un tunnel latéral. On lui mit une pioche

dans les mains et on lui intima l'ordre de creuser. Après quelques semaines de terrassement, Renerion commença à en avoir assez. Il avait appris un sortilège pyrotechnique mineur, peu avant de quitter l'école, et il décida de l'utiliser pour impressionner le chef du clan. L'incendie qui suivit détruisit toutes les réserves de nourriture des créatures. Trop maigre ou pas, la seule chose qui le sauva cette fois-là fut leur conviction que les magiciens n'étaient guère comestibles (le dernier à leur avoir servi de repas avait donné des aigreurs d'estomac à la moitié de la tribu). Alors il resta au milieu d'eux, presque libre. Il finit même par gagner leur respect, en leur parlant du monde extérieur. En effet, le Peuple (ils ne se connaissaient pas d'autre nom) possédait de vagues légendes se rapportant à la Sortie et à un Feu du Ciel ressemblant beaucoup au soleil... Il en vint à penser qu'ils avaient vécu à l'extérieur, autrefois. Renerion passa cinq ans parmi eux. De temps en temps, l'attirance bien connue des aventuriers pour les anneaux d'or abandonnés lui amenait un compagnon. Malheureusement, celui-ci finissait toujours par être dévoré ou par périr faute d'air et de lumière. Il assista aux guerres entre le Peuple et les autres races qui hantaient le Cloaque. Il y eut notamment une lutte sans merci contre une tribu d'araignées géantes hérissées de piquants venimeux, à l'intelligence presque humaine. Il y eut aussi des échauffourées plus "civilisées" avec des orques et des gobelins. Parfois, quand le conflit avait fait suffisamment de morts pour procurer plusieurs semaines de vivres aux deux belligérants, les chefs concluaient un accord avec l'aide du Sculpteur de Destins. Ce dernier, un vieil homme-rat à la fourrure mitée, vivait dans une hutte branlante au milieu du lac des Eaux Rugissantes - une salle colossale, où se déversaient de prodigieuses cataractes provenant d'une vingtaine d'égouts. En plus de ses fonctions d'arbitre, d'oracle et de conciliateur, le Sculpteur était un peu magicien. Apprenant que Renerion était dans le même cas, il lui proposa de reprendre sa formation. Il n'aurait sans doute pas eu plus de succès qu'Ynajor si au cours d'une de ses tentatives pour trouver une sortie, Renerion n'avait découvert le Château de Verre noir. Je ne sais pas au juste ce qu'était cet endroit, mais il est certain qu'il abritait une quantité immense de livres et d'objets magiques. A partir de ce jour, il cessa de chercher à regagner le monde extérieur, et les années passèrent très vite...

Il remonta quand même à la surface, bien plus tard. Et un soir, je l'ai trouvé dans ma chambre. Tout blanc, avec des yeux qui brillaient dans le noir ! j'ai bien failli mourir de peur avant qu'il ne puisse s'expliquer. Il avait besoin de bavarder, ce soir-là... Il m'a raconté sa vie, et il est parti. Le lendemain, j'ai appris que l'école de magie d'Ynajor s'était effondrée. Il n'y avait pas de survivants...

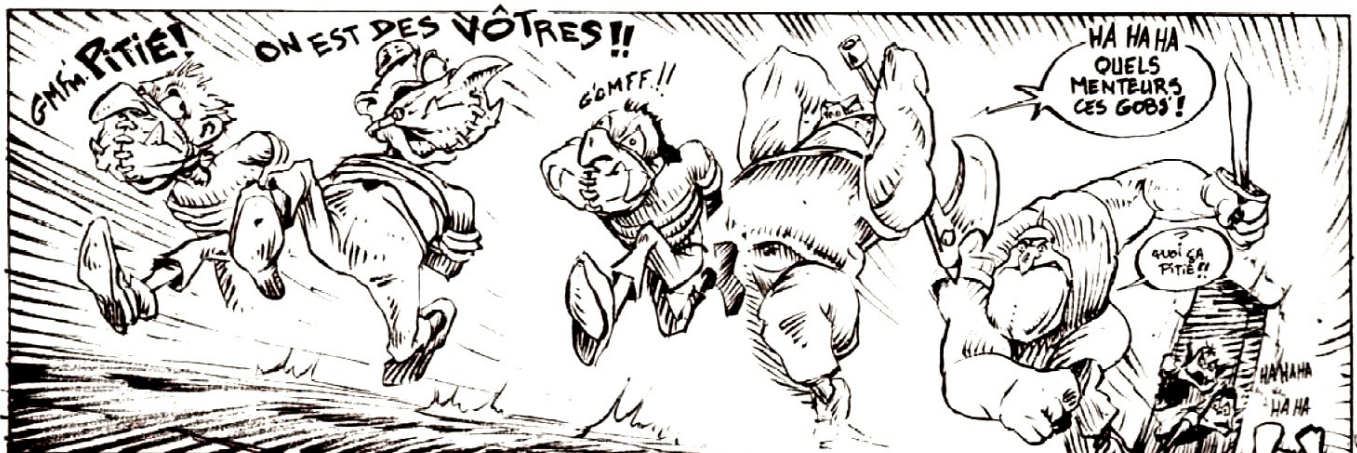
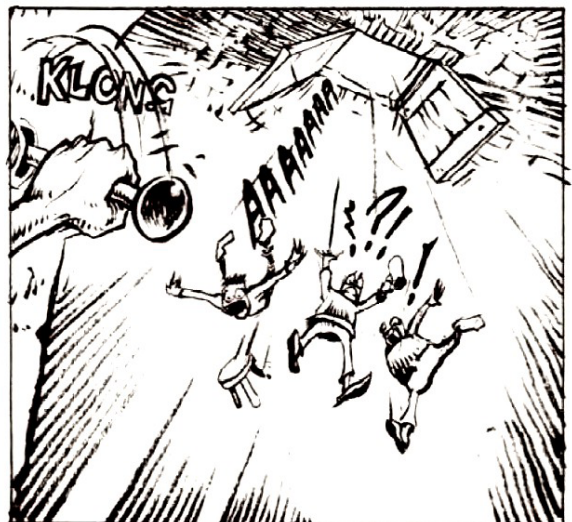
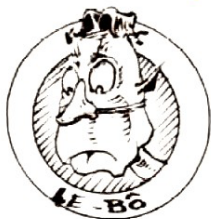
Voilà messeigneurs, je vous ai dit tout ce que je savais sur Renerion. Cela fait bien quarante ans que je ne l'ai pas vu, mais je suis sûr qu'il est encore en vie quelque part là-dessous. Et si vous voulez mon avis, il fera parler de lui, un de ces jours...

Témoignage de Cedor l'Ancien, recueilli à la taverne des Dix Mille Félicités.

Cedor eut une "crise cardiaque" fatale le lendemain.



LES TERRIBLES AVENTURES DE



CHEVALIER
SCORCES

AUTOUR DE LA VILLE SAINTE

LES HORS-VILLE

Avis

"... Il est à peu près certain que les Utruz vécurent jadis dans plusieurs cités, aujourd'hui submergées par le lac d'Altalith. Leur capitale devait se trouver à une heure de voilier de l'actuelle Laelith. Dans son ouvrage "La Cité sacrée d'Altalith", fort intéressant au demeurant, Bosco Fluche prétend l'avoir visitée. Pour ma part, je me permets de mettre en doute ses dires et de proférer une impérieuse mise en garde : prudence ! Aborder les Utruz n'est pas chose facile. Ce sont des êtres indifférents à ce qui les entoure et qui sentent assez mauvais. Et si leurs sages détiennent un réel savoir, ils ne vous accorderont leur attention qu'à la condition de respecter trois grands principes. Premièrement, il faut leur apporter un poisson mort depuis exactement dix jours. Ensuite, il faut commencer chacune de vos phrases par le terme honorifique "Baboul", vestige d'une étiquette complexe, mais hélas oubliée. Enfin, il faut surtout se garder de rire en leur présence. Car ils n'acceptent de parler qu'à d'autres sages, et les sages, selon eux ne rient jamais !...

- Extrait de "Mes aventures chez les Poissons" par Ermold le Noir.

Rime

"A l'heure où luit l'iedropus. Ouvre les yeux à la clarté des fonds. Anizi. Respire. Réini. Vois. Là est ton peuple puisque là est ta voie."

"De l'aviron qui file à l'effleuron de l'onde à tous les ports qui fuient puisque l'orage gronde, ceci est ton chemin, petit poisson, humain sans coeur, nageoire toujours, tu vas de gîte en roulis et trouve ton abri, demain auprès des kelpies."

"De ton grand-père à mon petit-fils, va, migre et multiplie, mais toujours en ton sein, garde la Dernière Vague amie."

- Extrait du recueil écrit d'après le chant utruz de Profond Dément "Les larmes du Monde".

Légende

"Voici de cela très longtemps de mémoire d'Utruz, existait la merveilleuse cité de Tal-Henth - "le Chemin de l'Abime" - sise au bord du lac d'Altalith, au niveau de Aber-Rh'ac "le Havre des Cailloux". Cette cité, disait-on, avait été bâtie par les ancêtres des Utruz, juste après le Châtiment de l'ingrate Tanith-Lenath. Pendant nombre d'années, la cité fut prospère. Mais le vent venant du Marais des Languissants infecta l'Ame mère de la cité : les enfants des ancêtres en vinrent à oublier leurs Dieux miséricordieux qui, alors, les punirent. Tal-Henth fut engloutie par les flots et seuls les Sages Utruz se souviennent encore de la cité maudite. La plupart des richesses de la cité se trouve encore à leur place. Et selon la légende, elle communiquerait avec le Cloaque par un long escalier débouchant dans une salle vide de toutes eaux."

L'expression "hors-ville" désigne en quelque sorte, les faubourgs de Laelith. Par extension, cette expression légèrement péjorative est employée pour désigner les deux communautés qui vivent en marge de la cité : le village lacustre des Utruz et les exploitations minières des falaises de Vorn.

Le Village lacustre

Située en bordure du lac d'Altalith (M12, N12), au sud-est de la cité, le village lacustre est une agglomération formée de quelques centaines de cahutes montées sur pilotis central. C'est là que vivent les Utruz, une race d'humanoïdes au sang chaud et à la peau écailléeuse.

Selon certaines sources, les Utruz seraient les descendants dégénérés de certains serviteurs des Anciens qui habitèrent jadis Tanith-Lenath, la ville antique sur laquelle s'est abattu le Châtiment. Cela explique peut-être l'attitude lasse et résignée avec laquelle les Utruz considèrent tout ce qui est relatif aux richesses matérielles et au devenir de leur race. De nombreux indices laissent d'ailleurs à penser que leur communauté est condamnée à disparaître au cours des prochains siècles : leurs enfants sont de plus en plus rares et la culture des hommes-poissons n'est plus que l'ombre de ce qu'elle fut dans un lointain passé.

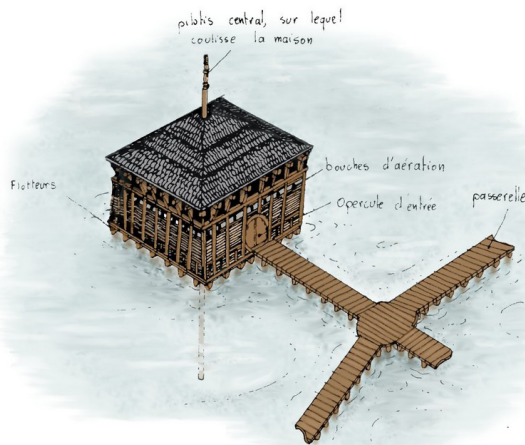
Aujourd'hui, ils vivent misérablement et se consacrent essentiellement à la pêche, l'élevage des coquillages, la cueillette des algues (assilapiase, adreas...). Ils produisent aussi un peu d'artisanat dérivé des matières premières du lac.

Leur société est régie par un régime matriarcal dirigé par Unza, une vieille femme à la sagesse légendaire qui semble éprouver une grande défiance à l'égard de toutes les "faces-lisses" (les représentants des autres races intelligentes).

Les Utruz accordent également une grande importance à leur religion. Ils adorent un dieu mystérieux ("Celui qui ne doit pas être nommé"), qui est censé "dormir d'un sommeil sans rêves" au fond d'un lac lointain.

Les habitants du village lacustre s'aventurent rarement en ville, si ce n'est pour y vendre les produits de leurs cueillettes. Ils n'ont pas un tempérament agressif mais s'ils sont obligés au combat, ils font preuve d'une vivacité prodigieuse. Leurs "mains" aux griffes rétractiles peuvent causer des dégâts sévères (1 -8 points de dégât) et ils manient particulièrement bien le kruz, un harpon de bois durci à la pointe barbelée en obsidienne (2-12).

Quand des humains viennent leur rendre visite, les Utruz



Une maison utruz typique

La maison flotte, et en cas de crue, coulisse autour d'un pilotis central. Une méthode comme une autre pour éviter les inconvénients d'une inondation...



Son auteur, le très aérien Polifilax, exprime son espoir de revenir à bon port

se contentent de les ignorer avec la condescendance de ceux qui connaissent les secrets qui régissent l'univers. Il serait d'ailleurs faux de penser que ce sont des primitifs. Leur tradition orale remonte jusqu'aux temps reculés où l'homme se déplaçait encore à quatre pattes !

Ils connaissent certainement l'explication de bien des mystères, mais ils répugnent à partager leur savoir et il faut toujours déployer des trésors de diplomatie pour soutirer quelques informations à leurs sages.

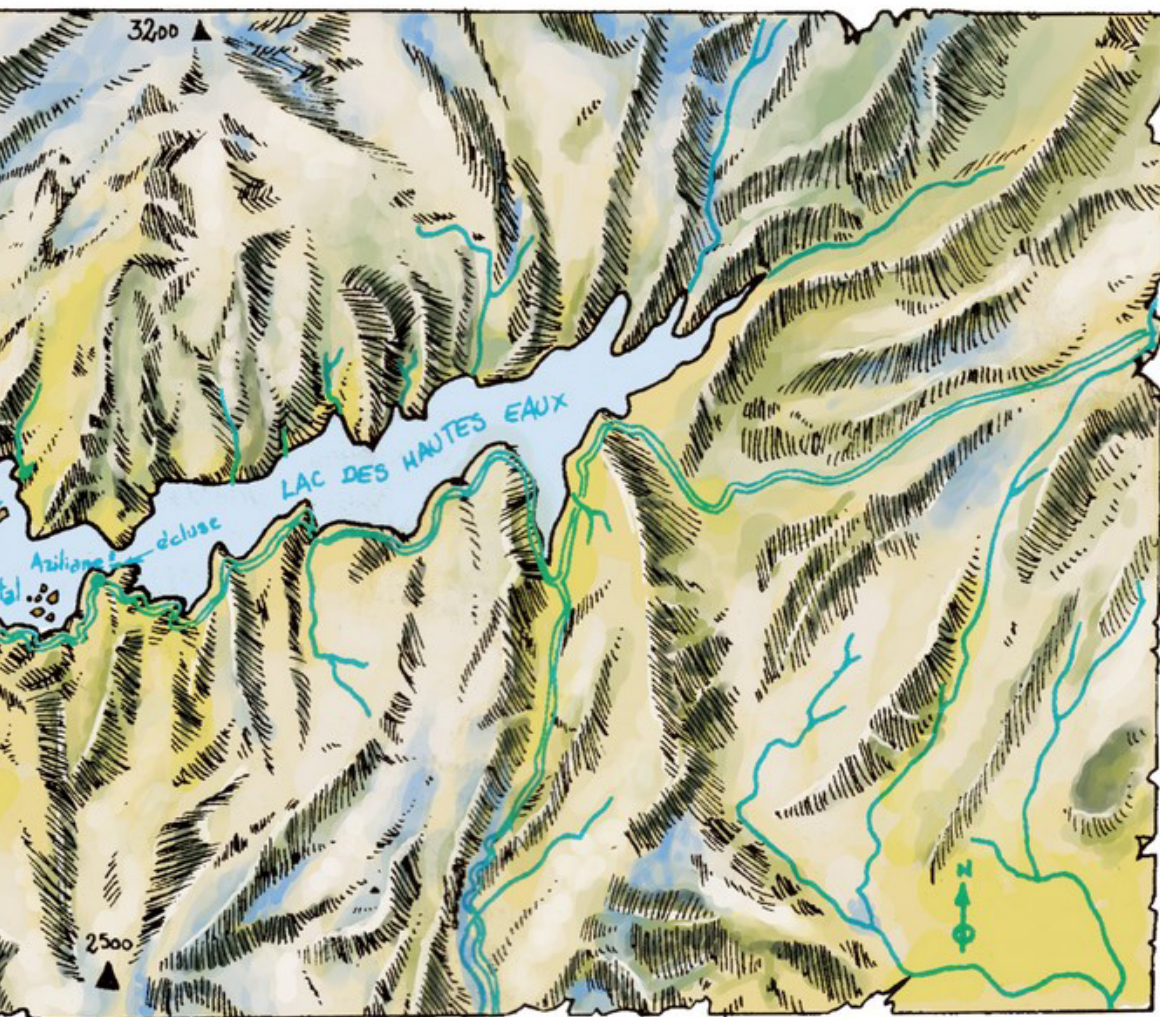
Il est arrivé par le passé que des campagnes "anti Utruz" soient entreprises par des fanatiques du Temple du Poisson d'Argent, jaloux du lien privilégié que les hommes-poissons ont avec l'élément liquide.

Elles ont cessé très rapidement quand leurs instigateurs ont été retrouvés flottant dans les eaux d'Altalith...

Mais ce racisme ne se manifeste plus ouvertement depuis que Tokinafal le Septième leur accorda la protection éternelle des Rois-Dieux. A cette occasion les Utruz lui offrirent la tenture dite de la Dernière Vague.

La colonie naine

En basculant sur lui-même lors du séisme du Châtiment, le plateau rocheux de Laelith a mis à jour de riches filons miniers. Attirée par des possibilités exceptionnelles d'exploitation, une colonie naine s'est installée au pied des falaises de Vorn depuis plusieurs siècles. En échange de 50 % de leur production (mithril, or, fer et gemmes diverses), les mineurs nains bénéficient depuis d'une licence d'exclusivité sur les richesses souterraines de



* ☆ marais ☀ volcan 0 ——— 30km = 1 jour de marche

Carte des alentours de la Ville sainte.

Expérimenta, pour pouvoir la dessiner, une sorte de tapis volant magique. Un mauvais fonctionnement de l'artefact l'empêcha et c'est un habitant d'Azilian qui ramena le parchemin. Par contre, il n'avait aucune nouvelle de son auteur.

Laelith.

L'entrée du domaine nain est matérialisée par une grande statue, celle du géant déchu. Elle célèbre la victoire d'Alathor Beaubrin et de son frère Minoret Bellecouette qui furent les premières barbes à s'approprier le terrain... à coups de haches. La communauté naine compte aujourd'hui plus de six cents barbes et Raghmar, le camp fortifié des deux premiers colons a fait place à une véritable bourgade. Les fortifications visibles de l'extérieur n'en constituent qu'une infime partie. Ses couloirs aux innombrables ramifications s'enfoncent loin dans la falaise. Cette expansion anarchique est d'ailleurs à l'origine des problèmes que connaissent aujourd'hui les nains. En effet, les habitants du Cloaque ne supportent pas que l'on empiète sur leur territoire et organisent occasionnellement des expéditions punitives contre les "intrus". Ce qui réjouit intérieurement Gorthedain Pied d'Enclume, le chef despotique de la colonie. Ce nain énorme à la barbe flamboyante trouve en effet que ces échauffourées sont excellentes pour le moral et la forme de ses troupes !

Certaines salles secrètes particulièrement bien défendues abritent les minerais extraits, avant qu'ils ne soient répartis entre les autorités de Laelith et le lointain pays d'où sont jadis venus les nains. Tous les trimestres, une caravane composée de redoutables guerriers nains vient en effet prendre livraison du produit de trois mois de labeur et l'emporte au loin, en direction de l'occident.

Plusieurs téméraires ont déjà essayé de s'emparer de ce somptueux butin et le désert des Marches du Couchant a longtemps résonné de leurs cris de souffrance...

D'autres lieux

En amont des falaises de Vorn, le premier contact du pèlerin avec la Ville sainte est le Reflet béni du Roi-Dieu. Cette grosse ferme fortifiée se trouve à environ deux jours de marche des Portes du lazaret. Avec ses murs en torchis, ses créneaux et sa palmeraie, elle ressemble à une forteresse sortie du désert des Marches du Couchant. Le pèlerin doit s'y recueillir une journée durant, afin de se préparer à la dernière étape de son pèlerinage. Cette halte permet aux services de renseignements du Roi-Dieu de connaître l'identité de chacun et de sonder leurs intentions. Questionnaires, faux pèlerins et ceilletons sont là pour ça.

Bien sûr, d'autres régions recèlent des merveilles.

Les terres au sud de Laelith, par exemple. Bien que peu sûres, il est toujours possible d'y faire de curieuses rencontres : bédouins, caravanes en péril, pillards, spectres des sables, voire même la fille du Roi-Dieu, "Lithalia aux mille poternes", la ville du peuple goux, aux goûts architecturaux tellement en dehors de la norme.

Mais aucune de ces découvertes ne sera aussi remarquable que la vision, au petit matin, des portes du lazaret.

- in "Tal-Henth, la maudite" de Loric le Compileteur.

Histoires vécues

L'ultime voie des eaux

D'aucuns diront qu'en Laelith, la prédominance des eaux se limite à l'étendue du lac d'Altalith... Point d'absolue vérité. Il est, en ce mystique lieu, bien d'autres infiltrations.

Les pèlerins, séduits par les abords du Temple du Poisson d'Argent et qui seraient tentés de profaner ce sanctuaire interdit seraient, selon la tradition orale, victime du syndrome de la dernière lame. Il existerait, aux abords de l'île, une sorte de chemin tracé à même l'eau, se présentant comme la seule voie d'accès à la terre ferme. L'eau y paraît comme labourée et ses sillons s'offrent sans hostilité aux pas du voyageur. Celui-ci, sans méfiance, imagine fouler un gué de sable. Mais, à peine est-il engagé qu'il s'aperçoit avec horreur que cette couleur terre, qu'il prenait pour du sable, n'est qu'une démultiplication à l'infini des profondeurs stagnantes. Le trou béant créé par cette abysse fait oeuvre de fosse d'aspiration. A chaque approche du lieu sacré, le baiser goulu de cette bouche aquatique provoque une lame de fond. Les jambes du voyageur, comme prises dans un rail, sont donc entraînées vers cette fosse terrible...

Seuls les Utruz situent la zone d'existence de cette barrière "naturelle".

Gala, prêtresse d'Ulmo.
in "L'élithrombe ou la voie des eaux"



Breve de taverne

- Bon d'accord, si les elfes sont des pédés, les nains alors hein, les nains ?

LE LAC D'ALTALITH

"Quand le Saghiani fait rugir les eaux d'Altalith, le commerce est bon, mais le sang coule vite..."
Proverbe laelithien

Guilde des routards

Autour du Temple du Poisson d'Argent, au milieu du lac d'Altalith, vous pourrez visiter les antiques prisons de Laelith qui officiaient avant les nouvelles dans la Haute Terrasse.

A cette époque, la seule peine infligée, hormis la mort, était le bannissement sur ces quelques îles désolées. Les criminels y finissaient leur vie entre gens de même acabit. On les appelait les "ildelbiens".

Ces prisons désaffectées valent une visite car vous pourrez y voir les plus belles catapultes de toute la région. Elles sont aujourd'hui hors d'usage.

Une curiosité

Les spores divins. Le pollen de cette fleur, de la famille des glavilles, pousse exclusivement le long des falaises de Vorn. Un pèlerin touchant cette fleur au bon moment - instant tout à fait indéterminable - se voit aspergé d'un pollen très volatil dont le contact plonge le malheureux dans l'hébétéude. Il refuse alors de quitter le coin de paradis qui vient de lui être offert et le seul moyen de l'en extraire est de le convaincre de déterrer la plante et de partir avec. Dès lors il oubliera tout ce qui a trait au monde matériel : après une année d'apathie, il se réveillera nimbé d'une aura jaune et permanente. Il sera alors appelé "Béni" et ses pouvoirs psioniques lui offriront une place d'honneur près du Roi-Dieu.

La caravane aquaéthérée

Cette caravane spécifique, invoquée par les pouvoirs du Roi-Dieu lui-même, se charge de la collecte des trois eaux : celle du lac (Altalith), celle de la fontaine (Garémond), celle de la rivière (l'Inlam).

Appelée par les plus grands magiciens (hauts étages de la Tour Majeure, domaine des véridiques), cette étrange procession, perçue par le commun des mortels comme un tourbillon de vapeur d'eau, se rend trois fois l'an aux divers lieux d'approvisionnement.

Ainsi, la brume qui se lève parfois d'un trait sur le lac n'est autre que la caravane en marche.

Les eaux récoltées sont ensuite acheminées sur l'île du Poisson d'Argent et mélangées selon un procédé connu uniquement du grand prêtre et des dieux du lac.

Gala. op. cit.

Instantanés

L'escorte : Un riche négociant qui doit se rendre à Bental engage les aventuriers car il se méfie des voleurs qui habitent cette ville.

Pour le MJ : voici l'occasion d'emmener vos joueurs visiter les hauts lieux d'Altalith. Ils découvriront d'autres villes et qui sait, peut-être auront-ils la chance d'explorer l'une des îles fabuleuses dont parlent les légendes...

Les écumeurs : Des navires marchands disparaissent de plus en plus

Une traversée d'Altalith ne s'oublie jamais. Véritable mer intérieure, le lac de Laelith sait se montrer doux comme un étang champêtre, mais son calme apparent dissimule en fait une nature tourmentée. Ses eaux apportent à la cité sainte la nourriture, la boisson et le commerce sans lesquels elle ne pourrait pas survivre. Mais, elles lui imposent également le lourd fardeau de l'insécurité...

Altalith aux mille visages

Enfant du Châtiment

"... A l'époque de l'antique cité de Tanith-Lenath, la région environnante offrait le spectacle de steppes montagneuses sillonnées par de rares ruisselets souvent asséchés. Le lac le plus proche se trouvait alors à plus de vingt jours de marche. Mais un jour, vint le Châtiment... Les terres furent brutalement disloquées, comme sous l'emprise d'une poigne divine. Là où il n'y avait que de douces vallées, des chaînes de montagnes abruptes s'élevèrent en quelques jours, tandis que des pics titaniques étaient engloutis dans des gouffres insondables. Comment ne pas comprendre dans ce cas, la profonde impression mystique que provoqua ce cataclysme sur l'esprit des montagnards dégénérés qui peuplaient alors Tanith-Lenath ? Comment ne pas comprendre qu'ils y aient vu la manifestation - bien improbable pourtant - d'un courroux divin ? Les théosophes et théologues de Laelith ont depuis imaginé bien des "théories" pour justifier le statut privilégié de la Ville Sacrée. Parmi les arguments qui corroborent leur, soi-disant, "mission divine", il en est un relatif à la création du lac d'Altalith. En effet, lors du basculement du plateau de Laelith, le cours de nombreuses rivières de montagne fut détourné jusqu'à la plaine nouvellement formée. Au fil des années, l'eau s'accumula en cet endroit jusqu'à former un immense lac dont les eaux regorgent littéralement de poissons. "N'est-ce pas là un signe indéniable que les Dieux nous sont favorables ?" osèrent alors clamer ces bigots. Plutôt que de se perdre en inutiles arguties, laissons ces âmes simples voir la manne céleste, là où elle n'est pas. Tout le monde ne peut pas être doué d'objectivité, n'est ce pas ?..."

Extrait de "Sectes, religions et autres foutaises" par Gorham l'Incroyant.

Les deux lacs

"... Moi, Deriab le pêcheur, j'vous dis qu'vous aut'zétrangers vous avez la comprenette un tantinet lambine. Y-a pas qu'un lac dans l'coin, y-en-a DEUX ! Ben oui, quoi ? Qu'est-ce vous faites du lac des Hautes Eaux ? Hein, dites ? D'accord, nous aut'pêcheurs, on n'y va pas souvent, vu qu'y faut faire d'la grimpe ou prendre la Divine Écluse. D'toute façon, Y-a pas des barils de poissons dans ces eaux-là. Sont trop froides. Pis y faut s'taper deux bonnes journées de voile pour faire la longueur d'Altalith, alors qu'est-ce vous voulez qu'j'aille traîner mon timon dans c't'endroit. Allez, embêtez pas les pauv'gens qui doivent s'bagarrer avec le saghiani pour gagner leur croûte..."

Extrait de "Conversations de voyages" par Ulbehir Moldovar.

Fureur et catastrophes

"... Ô toi, Eshir. Dieu des Vaguelettes, fait que la course des voiliers soit fructueuse aujourd'hui ! Ô toi, Saghiani, Dieu du Vent du Nord, pousse les esquifs à bon port, épargne-leur ta colère et n'embrume pas l'esprit des hommes ! Quand tu souffles sur Altalith, il t'arrive de déchaîner les passions, mais je sais que tes terribles tempêtes ne sont que des épreuves destinées à éprouver la foi des croyants. Car c'est aussi toi qui apportes les navires chargés des bienfaits de l'orient.

C'est aussi toi qui permets aux galériens de dormir sur leur aviron en rêvant d'un sort meilleur. Altalith, grand lac divin, essaye encore aujourd'hui de retenir ta



fureur ! Je t'en supplie, ne déborde pas ! Tes crues nous sont douloureuses quand elles moissonnent les vies des simples de la Chaussée du Lac...

Invocation quotidienne de Xeniphys, grand prêtre du Poisson d'Argent.

Faune et flore

"... Il est sidérant de constater combien innombrables sont les espèces aquatiques qui peuplent Altalith. La mouche des eaux est l'une des plus petites, mais aussi l'une des plus redoutables ! Sa morsure, bénigne d'apparence, provoque chez ses victimes une tuméfaction des tissus absolument étonnante à observer. Le sujet devient gris bleu et double de volume, avant de virer au rouge vif. C'est à ce moment-là en général que se produisent les premières lésions internes qui provoquent rapidement un décès miséricordieux. Quelques heures plus tard, le cadavre, qui a encore enflé, se fissure par endroits et finit par exploser littéralement, éclaboussant tout ce qui se trouve dans un rayon d'une dizaine de pas ! Il existe quelques remèdes à ce fléau - heureusement rarissime - mais ils coûtent cher et ne sont efficaces que s'ils sont administrés dans les plus brefs délais. Vous comprenez donc que je considère les hommes-crabes et autres poissons-dragons qui peuplent le lac, comme des nuisances mineures. Mais, il serait injuste de ne considérer que ces aspects négatifs. Il existe également de nombreuses espèces utiles à l'homme. Ainsi, le iedropus, ce petit poisson argenté à la chair parfumée dont nos pêcheurs ramènent de pleins filets. Ou encore le saltamar, sorte de dauphin d'eau douce qui a déjà sauvé la vie à bien des marins malchanceux.

La flore aquatique est également remarquable. Si l'on excepte les inévitables kelpies, on trouve d'innombrables sortes d'algues dans les eaux d'Altalith. Parmi les plus remarquables, citons l'adreas qui agrémente les repas de toutes les auberges de Laelith, l'ostrun dont on tire des potions souveraines contre la sénilité, la natrud qui fournit les meilleures compresses contre la gangrène. Et puis il ne faudrait pas oublier l'assilapiase, une sorte de jonc qui pousse tout autour du lac et qui est utilisé pour la confection des parchemins les plus beaux que le monde ait jamais connus. L'ouvrage que vous lisez actuellement est d'ailleurs certainement fait d'assilapiase tressée...

Extrait de la préface de "Eaux riches et prodigues" par saint Mokard, médecin attiré du Roi-Dieu.

Lac et sociétés

Tragédie Utruz

"... Nous venons de loin, petits nageurs. D'au-delà des montagnes et des mers, d'au-delà même des mémoires. Nos ancêtres furent capturés dans les eaux vives et salées d'un océan qui n'existe plus. Nous fûmes réduits en esclavage par des sorciers faces-lisses. Ils nous amenèrent dans des grands tonneaux de bois remplis d'eau saumâtre jusqu'à la ville qu'ils appelaient Tanith-Lenath. Là, nous vécûmes longtemps dans les puits obscurs d'égouts malsains, jusqu'à ce que les Grands Anciens entendent nos suppliques et provoquent le Châtiment. Quand beaucoup de faces-lisses eurent succombé, le Dieu Poisson décida de nous accorder un fief et il fit couler les rivières qui donnèrent naissance aux Grandes Eaux d'Altalith. Nous avons beaucoup souffert pour adapter nos branchies à l'eau insipide des montagnes. Mais nous avons lutté, petits nageurs. Oh oui, nous avons lutté... Après bien des décennies, nous avons édifié une capitale, au plus profond des Grandes Eaux. Le bonheur était grand en ces temps aujourd'hui révolus, grand et beau comme le rêve qui ne dure que le temps d'une paisible marée. Un jour, un de nos prêtres refusa de donner une jeune face-lisse en sacrifice au Dieu Poisson. Il croyait l'aimer. Il lui redonna la vie qu'elle avait perdue en s'enfonçant sous les eaux

bienfaitrices, et la renvoya parmi les siens, à Laelith.

C'est alors que notre race commença à dépérir. Nos ouïes s'atrophiaient et il nous fut de plus en plus pénible de rester longtemps sous l'eau. Quand il ne resta plus que quelques familles capables de subsister dans la capitale dévastée, nous décidâmes de la quitter à tout jamais, sans espoir de retour. Car nous espérions que le Dieu Poisson nous prendrait dans sa miséricorde et qu'il laverait les affronts que nous avons subis pendant tant d'années. Mais le mal est fait, nous sommes damnés, petits nageurs. Nous sommes les derniers..."

- **Discours du sage utruz Lābāhn aux jeunes de sa race.**

Les hommes autour du lac

"... Quand j'arrive en vue du port de Laelith, je sais que ma fortune est faite. Car cela veut toujours dire que j'ai visité les nombreuses bourgades côtières d'Altalith et que j'ai survécu aux colères du saghiann.

Les cales de ma galère regorgent de denrées et je pourrai les vendre à prix d'or au Grand Marché. Mais, comme tous ceux qui sillonnent le lac en tous sens, je ne peux jamais savoir - avant d'avoir aperçu la côte - si j'arriverai à bon port.

Les ports d'Altalith sont aussi variés que les fleurs du jardin du Roi-Dieu. Coraz, sur la côte nord, est une bourgade coincée dans une vallée encaissée difficile d'accès par voie terrestre. Elle est peuplée d'aimables barbares qui se sont piqués de faire du commerce, sans avoir pour autant oublié leurs farouches origines. Pour eux, une fois qu'un marchandage est commencé, la vente doit se conclure, sinon leur "interlocuteur" (ce mot est synonyme "d'escroc" dans leur dialecte fruste) est mis à mort. Il faut donc déployer des trésors de diplomatie pour négocier les tarifs sans perdre la vie.

Bental, sur la côte méridionale, est une petite cité aux tours élancées, peuplée d'hérétiques qui ont été bannis de la ville sainte, ils se sont spécialisés dans les étoffes depuis des années et produisent des tartans de toute beauté. L'ennui, c'est que Bental est aussi surnommée "la Cité qui Vole", non pas qu'elle soit capable de s'élever au-dessus du borbier terrestre, mais elle abrite en fait quantités de mandrins qui ne reculent devant rien pour déléster un honnête négociant quand il n'est pas suffisamment escorté.

Aziliane, le comptoir commercial de la Marche d'Azilian situé plus à l'est, offre par contre le spectacle d'une agglomération paisible, où il est possible de déguster les mets les plus fins. Malheureusement, elle est dotée d'un système de taxes inique qui peut vous ruiner en une nuit, si vous n'observez pas à la lettre sa législation..."

Journal de bord d'un négociant, retrouvé dans une barque vide qui dérivait sur le lac.

Les embarcations

"... Les chasseurs de détritrus qui fourmillent aux abords des quais de la Chaussée du Lac utilisent des courraghs, des barques rondes faites de branches et de vieilles peaux imperméabilisées. A l'aide d'une grande époussette, ils écument jour et nuit la surface de l'eau pour recueillir tout ce qui flotte et qui peut se manger, se travailler ou se vendre. Les Utruz, eux, préfèrent employer des urnz, des canots en roseaux tressés qu'ils utilisent pour la pêche et leurs déplacements. Ils possèdent également quelques voiliers sortis de nos chantiers, rachetés à des pêcheurs à la retraite. Ces voiliers mesurent rarement plus de 30 pieds et sont munis d'une voile carrée et de deux rames situées à la poupe qui servent de gouvernail.

Les nobles et les prêtres aisés préfèrent, pour leur part, les galères d'apparat. Ils emploient généralement des birèmes, lorsqu'ils font des promenades d'agrément sur le lac. Les galères marchandes se distinguent de ces dernières par une plus grande sobriété dans la décoration et une silhouette plus ventrue, mieux adaptée au transport de marchandises. Mais, le fleuron de la production navale

laelithienne est sans conteste le Tanith-Lenath. Cette grande trirème couverte de feuilles d'or et d'argent - sculptée de la proue à la poupe de symboles pieux - est la plus majestueuse merveille qui ait jamais fendu les eaux d'Altalith. C'est également l'un des meilleurs vaisseaux de guerre du monde. Il est capable d'éperonner la plus solide felouque pour l'envoyer instantanément par le fond. Il dispose également de catapultes et de balistes permettant de projeter de la poix et des traits enflammés..."

Discours de Satrien, ingénieur en chef des chantiers navals de Laelith.

Une vie de galère

"... Nous étions trois par banc de nage à bord du Tanith-Lenath. Il nous arrivait de rester enchaînés à nos avirons pendant un mois d'affilée. La crasse et la misère étaient épouvantables parmi les rameurs. Nous avions à peine de quoi manger et le fouet du garde-chiourme nous interdisait tout repos. Personne ne peut imaginer le désespoir du galérien quand, le soir venu, le tambour ne ralentit pas sa cadence. Personne ne peut savoir ce que j'ai enduré..."

Extrait de "Je suis innocent !" d'Anvlin d'Estenar.

Histoires et légendes

La bataille de Coraz

"... Soudain, le Tanith-Lenath apparut à l'horizon. Ses rames, maniées rageusement par les soldats du Roi-Dieu, soulevaient des gerbes d'écume et le navire avançait à la vitesse d'un albatros planant à la surface des flots pour fondre sur sa proie. En un éclair, deux birèmes pirates furent éperonnées.

Elles coulèrent rapidement, emportant dans les enfers leurs équipages hurlant de terreur. Mais la Gargouille, la grande trirème de Tourre l'Eventreuse, se défilait. Les catapultes crachèrent alors une mort embrasée qui s'abattit sur le bâtiment de guerre ennemi. Un carreau d'arbalète tiré du Tanith-Lenath traversa trois pirates avant d'embrocher Tourre qui tomba par-dessus bord en hurlant des imprécations. La galère du Roi-Dieu profita alors de la confusion qu'elle venait de semer généreusement pour aborder la Gargouille, brisant par la même occasion tous ses avirons. Les hommes d'élite de la Cité Sainte jaillirent de ses lianes pour exterminer au corps à corps - à coups de sabre, de pique et de dents - les derniers gredins. Aucun n'en réchappa. Depuis, le chancre de la piraterie ne s'est jamais plus installé sur les eaux d'Altalith..."

Extrait de "Mes guerres" par Conrad d'Ulvers, capitaine du Tanith-Lenath.

Iles mystérieuses

"... La plupart des légendes qui courent sur Altalith parlent d'îles fabuleuses qui apparaîtraient périodiquement à la surface du lac. Parmi celles-ci on peut citer Elanéa, la mythique île des Nymphes, où des jeunes femmes à la beauté surnaturelle attirent les marins avant de les faire succomber sous un déferlement de plaisirs. Il y a également Gorklade, l'île Nue dont les étranges palais en ruine recèlent des trésors auprès desquels ceux du Cloaque ne sont rien. Enfin, il y a Troneor, l'île de la Vérité, où le sage peut trouver la réponse à toutes les questions et où le sot ne peut que rencontrer la mort.

Bien sûr, il existe aussi de nombreuses îles réelles, comme celle sur laquelle a été édifié le temple d'Altalith où se rend chaque année le grand prêtre du Poisson d'Argent pour la cérémonie du jour de la Pluie de Fleurs (équinoxe de printemps). Mais aucune ne pourra jamais faire rêver les hommes comme les terres mystérieuses issues de leur imagination..."

Extrait de "Superstition chez les pêcheurs" par Zareg le copiste.

souvent depuis quelques temps.

Les autorités laelithiennes sont nerveuses et ont décidé d'affréter de petits bateaux afin de surveiller discrètement les eaux d'Altalith. S'ils ont besoin de renflouer leurs finances, les aventuriers peuvent s'engager à bord de l'une de ces embarcations.

Pour le MJ : des pirates particulièrement redoutables ont établi leur repaire sur l'une des îles désertes du lac. Ils attaquent et capturent tous ceux qui ont le malheur de croiser leur chemin. Ils entretiennent en effet un florissant trafic d'esclaves avec un lointain pays d'orient...

Le trésor : Alors qu'ils sont à la maison des Mille Fleurs, des aventuriers apprennent d'un garde éméché, que Tourre l'Eventreuse, la célèbre corsaire aux exploits de triste mémoire, est censée avoir caché son trésor dans les caves du "seul temple de Laelith qui ne soit pas construit à Laelith"... S'ils comprennent qu'il s'agit là d'une référence au temple d'Altalith, ils peuvent essayer de retrouver les richesses de la pirate.

Pour le MJ : le temple n'est pas gardé, mais il regorge de pièges et les créatures qui fourmillent dans ses cryptes viennent là en empruntant un souterrain qui relie l'île au Cloaque (si les aventuriers perdent leur embarcation, ils peuvent être obligés de prendre ce chemin pour rentrer). Le trésor existe bien, mais il se trouve en plein cœur de la petite nécropole où sont ensevelis les Grands Prêtres du Poisson d'Argent. L'endroit est, bien évidemment, hanté...



LA DIVINE ECLUSE

UNE MERVEILLE DE LA TECHNOLOGIE NAIN

Brève de taverne

Les nains c'est que coquefabues et billevesées... Y racontent n'importe quoi pour se rendre intéressants ! Y en a même un qui m'a dit un jour avoir inventé un véhicule à roues qui avance tout seul ! Alors, tu penses si j'y crois à l'histoire de l'arrière grand-père qui a bénéficié des cadeaux d'un Roi-Dieu ! Moi, je connais bien quelqu'un de la Haute. Eh ben, il dit comme moi : c'est des exploiters du genre humain !

"Or donc, mon ancêtre Galianthril, victime du démon de midi, succomba aux charmes délicieux d'une jeune prêtresse naine qui officiait au temple du Crâne et qui avait fait vœu de chasteté. L'affaire n'était pas bénigne, car en ce temps-là les autorités religieuses de Laelith ne badinaient pas avec les "bagatelles hérétiques".

Heureusement, que les poils de la barbe du Roi sous la Montagne en soient loués, le Roi-Dieu accepta d'intervenir afin que le jugement de cette affaire ne se déroule pas devant le tribunal du Crâne, mais dans l'enceinte de la Cour Commune. La sentence fut promptement rendue, et mon aïeul se vit infliger une peine surprenante puisqu'il fut condamné à travailler gratuitement pour la Cité sainte pendant 13 années. Galianthril, il faut bien l'avouer, n'avait qu'un goût modéré pour le balayage des échelles et la récupération d'ordures.

En conséquence, il proposa à ses juges de tenter de réaliser un projet qui lui tenait secrètement à cœur depuis sa prime enfance, du temps où il n'était pas encore assez fort pour soulever le marteau de guerre de son père. Il voulait... construire une écluse qui relierait Altalith au lac des Hautes-Eaux ! Et les juges acceptèrent...

Ayant récupéré tous ses outils, il fit bientôt route vers l'extrémité orientale d'Altalith, sous les quolibets de ceux qui ne voyaient en lui qu'un "pauvre fou de nain illuminé". Arrivé au terme de ce voyage il commença par élaborer des plans détaillés. Dès le départ, son intention était de fabriquer une grue monumentale, actionnée par l'eau de la cascade provoquée par la dénivellation entre les deux lacs, et ses croquis furent vite achevés.

Il passa alors à la réalisation de l'engin et pendant quatre ans il coupa des arbres dans la montagne à l'aide de sa vieille hache ébréchée avant de les acheminer à dos d'oookhabs jusqu'au site qu'il avait choisi. Au bout du quatre années, il passa à la construction proprement dite avec une énergie frénétique.

Mais en trois nouvelles années de terrible labeur, il ne parvint qu'à édifier les toutes premières fondations de son ouvrage. C'est alors qu'il constata la vanité de son travail : pour terminer son écluse, il lui faudrait bien plus de 13 années.

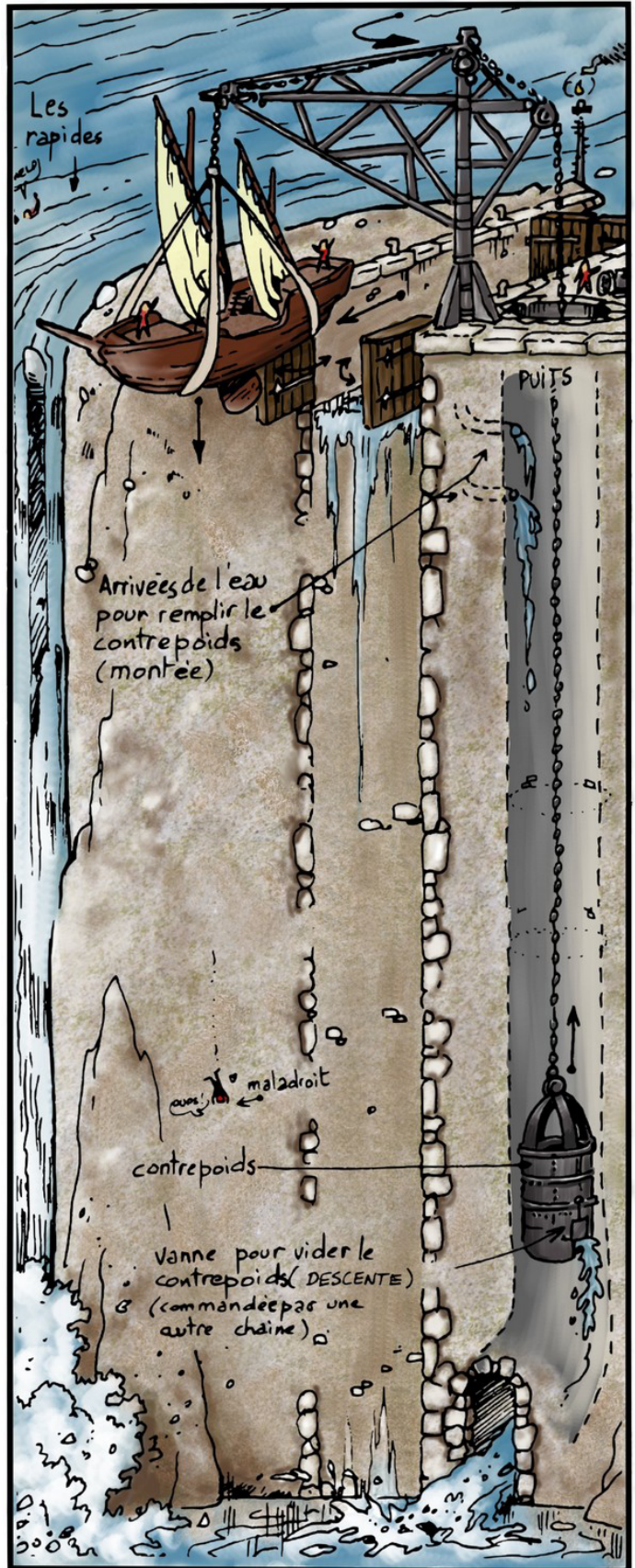
Il sombra alors dans le désespoir le plus noir...

Mais, le destin joua en sa faveur.

Au fil des ans, les rires des détracteurs de Galianthril s'étaient peu à peu étouffés. La détermination du vieux nain avait provoqué le respect des médisants, et quand il fut connu qu'il allait abandonner son projet, les communautés naines de la région décidèrent de lui venir en aide.

Elles envoyèrent de jeunes apprentis, afin qu'ils apprennent les techniques secrètes des charpentiers nains au contact de mon ancêtre, tout en participant à l'édification de son écluse. Emu par tant de gentillesse, Galianthril reprit aussitôt le travail, non sans avoir préalablement remercié les dieux nains de leur compassion. La "Divine Ecluse" (nom choisi pour célébrer l'aide "divine" qu'il avait reçue) fut inaugurée 13 ans, jour pour jour, après sa condamnation.

La cérémonie se déroula en présence du Roi-Dieu qui fut tellement impressionné par la qualité et l'ampleur du travail accompli, qu'il octroya à Galianthril et à sa famille,



une concession héréditaire d'exploitation de l'écluse.

C'est pourquoi aujourd'hui, je suis à la tête de ce prodigieux ouvrage, dont je dois assurer le fonctionnement et l'entretien.

J'ai à mon service trois de mes fils, ma femme et cinq cousins, dont deux germains. Nous travaillons jour et nuit pour que le lac des Hautes-Eaux ne soit plus isolé de la Ville sainte, et je peux vous jurer que ce n'est pas un mince travail ! Et si nous demandons quelques pièces d'or en échange des services que nous rendons (NdT : on ose à peine imaginer la fortune que les exploitants ont dû accumuler au cours des siècles), ce n'est que justice !... "

Transcription des "Conversations avec Goldar, Seigneur nain de la Divine Ecluse" par Ulbehir Moldevar.



LA SOURCE DE GARÉMOND

L'EAU DE LA VIE

"... Sylesnia, fille de mon cœur, née de mon désir, écoute l'histoire de la source de Garémond, dont l'eau est si pure qu'elle porte également le nom de fontaine de Vie..."

Il fut un temps, avant la Grande Guerre, où l'eau pure vint à manquer dans la région d'Altalith. C'était une saison caniculaire, juste après une terrible épidémie de peste qui avait ravagé la contrée, et les milliers de cadavres qui avaient été jetés dans le grand lac en avaient pollué les eaux jusqu'à les rendre insalubres.

Cyrmalis Premier, le Roi-Dieu de ces temps lointains, constatant que ses sujets risquaient de mourir de soif, fit placarder des avis dans toute la cité.

Ils invitaient les hommes les plus braves à partir en quête d'une source pure qui pourrait approvisionner Laelith. Les volontaires furent des centaines à partir vers tous les horizons pour trouver le précieux liquide. Mais le soleil écrasant de cet été infernal avait tari les moindres sources et, un par un, les chercheurs moururent sans avoir pu remplir leur mission.

Il ne resta bientôt plus que quelques survivants hagards, qui erraient au hasard sur la terre cruelle.

Trois d'entre eux arrivèrent un jour sur le territoire de l'actuel Matriarcat d'Olyzia. Ils faillirent abandonner tout espoir, en constatant que même le lac des Hautes-Eaux était asséché. Parmi eux, il y avait un certain Garémond, un jeune garçon blond à peine sorti de l'adolescence.

Malgré le fatalisme de ses compagnons, il se refusait à croire à la vanité de la quête. Sa beauté et sa volonté étaient telles que les déesses s'en émurent.

Le matin même où ses amis décidèrent de se laisser mourir sous les feux du soleil, il remarqua une tribu de lézards vivant au fond d'un trou profond. Les reptiles semblaient se porter à merveille... et ne pas manquer d'eau !

Il essaya alors de secouer ses compagnons, pour qu'ensemble ils creusent la terre à l'emplacement du repaire des lézards. Mais ils étaient déjà à l'article de la mort, et lui-même ne valait guère mieux.

Il eut à ce moment-là une idée désespérée, qui devait donner naissance à sa légende : puisqu'à trois ils ne pouvaient plus creuser deux en auraient peut-être la force...

Avec sa dague, il s'entailla les poignets et laissa couler son sang dans la souche de ses compagnons. Jusqu'à son dernier souffle, il exhorta ces derniers à creuser.

Quand enfin il mourut, ses amis ressentirent les bienfaits de son geste. Ils se traînèrent jusqu'au trou, creusèrent un peu, et découvrirent la source la plus pure dont on n'ait jamais entendue parler.

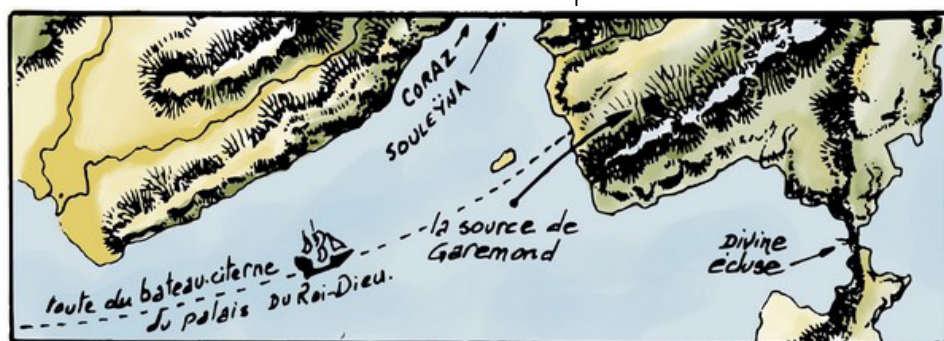


Remis sur pieds, quelques jours plus tard, ils rentrèrent à Laelith pour raconter leur découverte et le sacrifice de Garémond.

Attristé par le destin du jeune héros, et pour entretenir son souvenir, le Roi-Dieu décida que cette source serait, pour toujours et à jamais, exploitée par de jeunes et beaux garçons aux cheveux clairs.

C'est pourquoi, à la fin de la Grande Guerre, quand les femmes firent enfin comprendre aux hommes qu'elles étaient plus aptes qu'eux à diriger Olyzia, un accord fut conclu avec le Matriarcal pour que la source de Garémond reste une enclave territoriale relevant de la souveraineté laelithienne..."

Tiré de "Ecoute Sylesnia, fille de mon cœur..."
par Firelia, Mère des Erudites.



Breve de taverne

Les femelles, elles y comprennent rien aux histoires politiques... Elles racontent n'importe quoi pour se rendre intéressantes ! Ma femme, qu'est comme les autres, m'a même dit un jour : "Si t'es pas content, t'as qu'à aller voir ailleurs !"

Eh ben, c'est ce que j'ai fait et tu me croiras si tu veux : c'était pareil...

Alors, tu penses si j'y crois à l'histoire de l'arrière grand-mère d'Olyzia qui a bénéficié des cadeaux d'un Roi-Dieu !

Moi, je connais très bien quelqu'un de la Haute. Eh ben, il dit comme moi : ces légendes, c'est que des histoires !

Comment utiliser les Six Provinces ?

L'activité commerciale va de paire avec les frontières et les taxes, donc avec la contrebande, donc avec des inspections musclées ; avec la piraterie, ou les raids de tribus extérieures, et donc avec le besoin de protection, officielle ou mercenaire ; avec aussi la spéculation et l'arnaque, c'est-à-dire parfois non pas voler mais détruire la cargaison d'un concurrent, pour faire monter les cours, vendre la sienne en cachant qu'elle est pourrie. De plus, Laelith conserve, malgré l'autonomie des Provinces, une influence officielle, et une autre plus occulte, et se méfie des rêves de grandeur de certains souverains prêts à s'unir contre la Cité Sainte.

Les aventures possibles autour des Provinces vont donc dans toutes ces directions : escorte, trafic (consciement ou pas), poursuite, protection, espionnage, élaboration d'arnaque, règlement de compte entre commerçants, incidents de frontière, récupération ou introduction de documents, opération de choc, dépistage d'autres espions...

Enfin, n'oubliez pas les vastes étendues de montagnes, refuge de fuyards, de communautés cherchant le calme, d'exploitations isolées (essence rares d'arbres, mines), de tribus plus ou moins sauvages, et de créatures mal connues.

Du statut de l'homme...

"... Il n'est pas rare que les visiteurs masculins du Matriarcat les ressentent une certaine gêne. En effet, les femmes dirigent entièrement la société de cette nation et certaines formalités administratives comme les "Certificats de Compétence" indispensables aux hommes qui veulent obtenir un emploi sont parfois considérées comme des brimades. Pourtant, les Olizyanes ne sont pas "anti-mâles".

En fait, trois courants de pensée se partagent l'opinion du Matriarcat :

- Les plus "dures" (appartenant essentiellement au Clan des Armurières) prétendent que "l'homme est un animal dangereux, belliqueux toujours prêt à causer des problèmes" (sic)
 - La majorité de la population féminine semble plutôt considérer les hommes comme des "créatures, souvent irresponsables, mais résolument indispensables, ne serait-ce que pour la procréation".
 - Les "Réformatrices" (dont les Poétesses du clan des Intellectuelles), pour leur part, restent persuadées que "les mâles sont assurément des êtres frivoles, mais ils sont parfois si beaux..."
- Bref, les choses ne sont pas simples..."

Extrait de "Les femmes ont-elles une âme ?" par Jakdel Stain.

Proverbe

"Mystère et poil de gnome" est une expression typiquement kaocalienne.

Epines dorsales des monts avoisinants ou marais fétides rendent les rives du lac d'Altalith peu praticables. Aussi la voie naturelle de communication de Laelith avec les contrées situées vers l'orient est la route maritime.

Au-delà des cités de Muïck et de Bental, directement sous la juridiction de la cité du Roi-Dieu, commencent les territoires autonomes des Six Provinces qui bordent le lac des Hautes Eaux, au-delà de la Divine Écluse. Six contrées très dissemblables, liées à Laelith par des relations d'amour-haine, et par les très pragmatiques lois du commerce et de la survie.

Pourtant, vus du ciel, ces six pays ont tant en commun. De très hautes montagnes plongent vers le lac comme autant de mains de titans, et entre leurs doigts des torrents nés des glaciers arrosent des vallées fertiles. Seule varie la nuance des verts, plus tendres lorsque les cultures dominent, plus sombres, comme en Azilian, là où la forêt naturelle ou exploitée cache le sol sous son ombre odorante.

Ainsi, des eaux des deux Lac aux cols enneigés via les étendues de champs, de bois ou de steppe, ce sont des multitudes de paysages et de climats que traversent les caravanes qui commercent avec les cités d'arrière-pays des Six Provinces, ou bravent le labyrinthe des monts d'Egonzasthan qui ouvre sur la plaine des Oliviers et le fabuleux royaume d'Omakshan, ou plus au nord sur le pays des Klutes.



Le Matriarcat d'Olizya

Historique

Sans même franchir la Divine Écluse, on peut déjà aborder à Souleÿna ou à la Source de Garémond, situées sur le territoire du Matriarcat d'Olizya. L'histoire de cette nation pacifiste commence par une guerre. Celle que livra à Laelith une grande tribu barbare venue du lointain orient, il y a de cela plusieurs siècles.

À l'époque, les barbares n'étaient pas venus seuls dans la région ; ils avaient emmené leurs familles qu'ils installèrent dans un camp retranché, situé au nord-est de l'actuelle "Divine Ecluse". Comme les hommes étaient souvent absents (pour cause de guerre !), les femmes prirent en main la destinée de ce camp. La tristesse y régnait souvent, car à chaque retour des combats, des fils, des pères ou des époux manquaient à l'appel. Au bout de nombreuses années d'affrontements sanglants, la situation devint telle que les femmes furent plus nombreuses que les hommes. Elles les supplièrent alors de cesser de se battre et tentèrent par tous les moyens de les retenir auprès d'elles. Mais rien n'y fit, les barbares étaient des guerriers, et entendaient le rester.

C'est alors qu'Olizya intervint. Cette vieille femme endurcie par la vie avait perdu son mari et ses enfants sur le champ de bataille, et ne supportait plus le deuil du camp. Elle réussit à convaincre ses compagnes de réagir en refusant de parler aux hommes, de préparer leurs repas ou de leur être agréables de quelque façon que ce soit, tant que la paix n'était pas signée avec Laelith. Un jour, quand les guerriers rentrèrent des combats, ils trouvèrent un camp silencieux et maussade. Au début, ils prirent la

situation à la légère, mais au bout de quelques semaines, ils ne purent que constater l'ampleur de la détermination qu'Olizya avait insufflée à ses compagnes. Bientôt, même la guerre ne leur apporta plus aucun plaisir, et finalement ils durent se soumettre à la volonté des femmes. La paix fut signée. Le camp retranché devint une communauté à part entière.

Le Matriarcat était né...

Population

Au fil des siècles, l'autorité des femmes s'est progressivement accentuée. A tel point que certains hommes n'ont pu le supporter et ont quitté le Matriarcat. Pendant le même temps, cette nation est devenue une terre d'accueil pour toutes les femmes (et femelles de toutes races) qui rejettent l'autorité trop exclusivement masculine des communautés environnantes. Aujourd'hui, le Matriarcat compte plus de 100000 habitants, dont les deux tiers sont des habitantes. Les naines, les elfes et les gnomesses représentent environ 20% de la population.

Régime politique

À la fin de la guerre, les femmes exigèrent de diriger les affaires du camp. Elles se constituèrent en clans fondés sur des intérêts communs (Clan des Musiciennes, Clan des Erudites, Clan des Armurières, Clan des Artisanes, etc...). Ces clans prirent l'habitude de déléguer des représentantes à un Conseil des Mères qui devint rapidement le pouvoir suprême du Matriarcat, et l'est toujours aujourd'hui. Afin d'éviter que s'installe une politique conçue exclusivement par des femmes mûres, le Conseil a l'habitude de consulter pour toutes les décisions importantes, l'Assemblée des Juvéniles, composée de représentantes des tranches d'âge plus jeunes. Le régime du Matriarcat, même s'il a une tendance certaine à privilégier les femmes (elles occupent les postes-clés de l'administration), est quand même connu pour sa modération et pour son efficacité.

Relations extérieures

Le Matriarcat est profondément pacifiste et a toujours tenu à entretenir des relations cordiales avec Laelith et ses voisins. Les pays riverains n'ont jamais eu à se plaindre de son voisinage. Ainsi, le Parc de Kolocoa, lieu de visite très couru, est fréquemment visité par des mères





accompagnées de leurs enfants, tandis que la Marche d'Azilian a conclu des traités commerciaux (portant essentiellement sur le textile) avec le Conseil des Mères.

Agramor, par contre, est assez mal considéré car sa politique raciste et machiste est à l'opposé des convictions des Olizyanes (habitantes du Matriarcat), et régulièrement, les Armurières doivent rejeter à l'eau un chevalier agramorien à la poursuite de sa femme ou sa sœur ayant cherché refuge en Olizya.

Ressources

Le Matriarcat d'Olizya a la chance d'être installé dans une région riche en ressources diverses (agricoles, minières, etc...). Mais il est particulièrement réputé pour deux choses :

L'originalité et la qualité de son artisanat, très prisé à Laelith, notamment dans le domaine de la confection et de l'orfèvrerie/bijouterie. Les matières premières de ces deux industries sont essentiellement fournies par Azilian (tissus arachnéens), par la communauté naine de la Falaise de Vorn (métaux rares) et les mines de pierres précieuses de la Fédération d'Egonzasthan.

La qualité de ses "Maîtresses-d'armes", un corps d'élite de mercenaires (même une nation qui a érigé la paix universelle en principe absolu se doit d'entretenir une force armée) ; et de ses convoyeuses auxquelles les Chupl'z de Jadhys, entre autres, font souvent appel pour le transport de leurs denrées précieuses.

Guide touristique

Sans être aussi unanimement appréciés que les constructions des architectes d'Egonzasthan, les monuments du Matriarcat valent le détour. Conçus par des femmes-architectes hantées par un désir d'originalité, et édifiés par la communauté naine du pays ils sont souvent somptueux, parfois étranges... et quelquefois profondément "bizarres"...

Tel est le Temple de la Paix à Hilminia, la capitale. Bâti de telle sorte qu'il ne comporte aucun angle, il a la forme d'une énorme fleur, dont chaque pétale est dédié à une déesse différente.

Il est également conseillé aux visiteurs d'aller flâner sur les marchés aux textiles des grandes villes. On y trouve les plus beaux vêtements et les plus riches parures de bijoux. Enfin, citons la Manufacture d'Espéria (une grande ville du nord) où sont fabriquées les célèbres Dentelles d'Olizya.

Messieurs les aventuriers, sachez cependant que vous devrez vous soumettre à de nombreuses formalités pour voyager dans ce pays (aux frontières et dans chaque ville inscription obligatoire au Bureau des Mâles, laissez-passer, contrôles fréquents, etc...).

Coutumes

Il va sans dire que les traditions conjugales, familiales et

sociales communément admises ailleurs n'ont plus cours ici. Le mariage n'existe pas dans ce pays car il est considéré comme un contrat défavorisant trop souvent l'épouse. Il n'est pas interdit de vivre en couple, mais celui-ci dure tant qu'un intérêt commun lie les deux partenaires (l'amour est un de ces intérêts communs). D'un autre côté, les femmes qui désirent avoir des enfants sans être liées à un compagnon peuvent très bien les élever seules.

Ces enfants sont éduqués dans des écoles dirigées par les clans et n'ont que des "enseignantes" jusqu'à l'âge de quatorze ans. A ce moment-là, on les envoie découvrir le "vaste monde" en les plaçant pendant trois ans en internat dans l'un des établissements de la Terrasse du Nuage à Laelith. Au bout de ces trois ans, ils sont à même de décider si oui ou non ils veulent retourner au pays. Il faut d'ailleurs bien constater que beaucoup de garçons préférèrent "vivre leur vie", et ne plus se plier aux règles pro-féminines du Matriarcat.



La Baronnie de Kaoca

Historique

La Baronnie fut fondée, en des temps immémoriaux, par un clan de Gnomes des Profondeurs sécessionnistes qui se sont alliés aux forces élémentaires de l'Air. Conduits par le très noble Baron Ladislas 1er de Kaoca, ils se résolurent à l'exil et entreprirent une longue quête pour trouver une terre d'asile. C'est ainsi qu'ils découvrirent une vallée encaissée donnant sur le Lac des Hautes Eaux.

Cette vallée était dominée par un grand rocher noir, fait d'une matière inconnue et inaltérable (plus dure que le diamant), sur lequel ils construisirent un fabuleux château en hommage aux Seigneurs de l'Air. On raconte d'ailleurs, qu'en guise de remerciements, ces derniers donnèrent à la famille régnante de la Baronnie le pouvoir de déclencher des ouragans sur le lac, en cas d'attaque étrangère. Ce pouvoir est toujours dévolu à la première fille du Baron en place, laquelle doit impérativement porter le doux nom de "Zéphyr"...

Elle provient d'un numéro du célèbre clown Klok, du grand cirque de Kolocoa. Vous pourrez néanmoins l'entendre, moins bien prononcée, dans les rues de la capitale où elle est répétée à tout moment sans raison apparente. Certainement une nouvelle preuve de la "bonne humeur notoire".

**"L'humour qui fait rire :
Kaoca, un modèle."**

Harnais de Simulation de Kaoca

Inventé par un gnome des profondeurs, illusionniste de son état, le Harnais de Simulation est l'un des secrets les mieux gardés de la Baronnie de Kaoca. Grâce à lui, toutes les simulations sont possibles...

Le harnais se fixe autour du corps avec des lanières, et génère un champ de force qui se modifie selon les illusions rencontrées. Ainsi, il oblige son porteur à s'arrêter devant un mur imaginaire, lui permet de monter un escalier qui n'existe pas. De plus, il est garni de cadrans semblables à des ornements qui modifient l'état subjectif du sujet. "Blessé", il se sent plus faible, devant un feu, il a plus chaud, et "blessé à mort" il sombre dans l'inconscience. Tout cela cesse dès qu'on ôte le harnais. Son faible encombrement permet de l'intégrer sans difficulté à une armure.

Histoire vécue

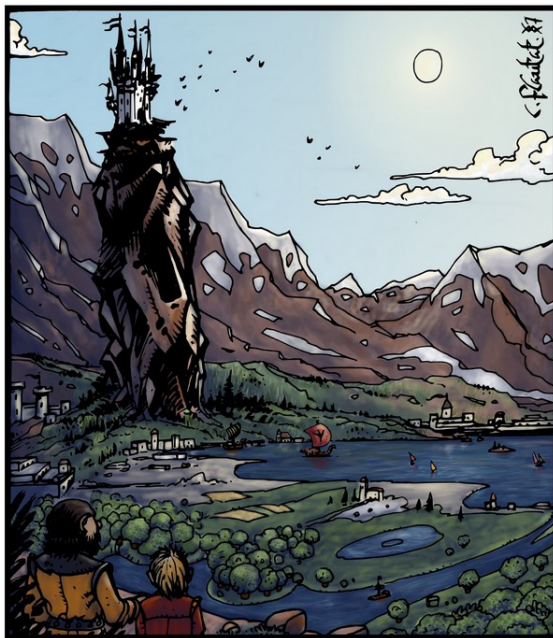
Gnome et voleur-illusionniste, ce n'est pas dangereux en soi, tant qu'on n'a pas la folie des grands. Un certain Oul'fen, pour ne pas le nommer, bien au courant de la vie pittoresque de Kaoca décida de faciliter ses exploits de kleptomane à Laelith en se faisant passer pour le Super Joker. Mal lui en prit : après quelques mois de négoce florissant, la sainte administration trouva l'idée à son goût, captura l'infortuné et par magie, en fit un vrai redresseur de torts, plein de super pouvoirs mais au service de la ville pour deux ans. Et ce qui peina le plus ce voleur, repenté contre son gré, fut de détraquer jour après jour ses anciens collègues.

Les trois secrets de Kaoca

(Pour le MJ)

1) Le Baron Ladislas 1er de Kaoca (un ancêtre du Baron actuel) après un voyage dans le monde parallèle d'Umptidumpty, a ramené la recette d'un bonbon chocolaté tellement succulent que personne, après y avoir goûté, ne peut résister à l'envie d'en manger à nouveau... et ce, à n'importe quel prix ! C'est avec beaucoup de sagesse que son usage a été réglementé afin de tenir sous un contrôle strict les pires criminels appartenant à la lie de l'univers.

2) Les montagnes qui bordent la Baronnie sont creuses et recèlent de colossales cavernes. C'est là que les gnomes, prodigieux illusionnistes, s'amuse à reproduire toutes sortes d'environnements hostiles, mais sans danger, grâce au Harnais de



Population

Les Kaocaliens sont pour la plupart de souche gnome (75%), quoique les humains ne soient pas rares (20%) et que les nains (4%) soient tolérés sur le territoire de la Baronnie. Seuls les elfes, on ne sait pourquoi, n'ont jamais essayé de s'implanter. D'une manière générale, la population est toujours gaie et joyeuse, sans pour autant confiner à l'insouciance. Car il ne faut pas oublier le vieux dicton plein de sagesse qui dit : "Gentil et impitoyable, tel est le Kaocalien"...

Régime politique

De nos jours, c'est le Baron Léonidas IV de Kaoca - dit "Le gentil" - qui préside aux destinées de cette province pittoresque. En théorie, il dispose du pouvoir absolu, mais en pratique, il dépend en grande partie des décisions prises par son Premier Magistrat, une sorte de "ministre extraordinaire". Quoi qu'il en soit, les décisions les plus importantes concernant l'Etat sont soumises à l'approbation populaire par voie de référendum.

Kaoca veille tout particulièrement à ce que ses visiteurs aient une bonne image de la Baronnie. C'est dans cet esprit que les habitants qui peuvent justifier d'une "bonne humeur manifeste" (une notion juridique souvent controversée) reçoivent une pension confortable et ont le droit de ne travailler que pour s'occuper.

Inutile de préciser que les aigris et les esprits chagrins sont l'objet de la réprobation publique. Pour mieux comprendre l'état d'esprit qui gouverne la société kaocalienne, il suffit de se reporter à la devise de la Baronnie : "Fayre ryre de soy", ses armoiries reproduisant deux mains, l'une devant l'autre (en langage des signes gnomes : "La meilleure des protections").

Relations Extérieures

Au commun des mortels, la Baronnie apparaît avant tout comme un immense parc de loisir et le "paradis des gourmands".

Il y a une bonne raison à cela : le tourisme, porteur de toutes les richesses et première industrie de Kaoca. Car la Baronnie est riche (voir le deuxième secret de Kaoca), ne dit-on pas d'ailleurs "Riche comme le Baron de Kaoca" ? En plus de cette fortune considérable, la province est également réputée pour son invulnérabilité (elle posséderait les secrets des défenses intérieures et extérieures de toutes les autres provinces, ainsi qu'une mystérieuse force d'intervention rapide), mise parfaitement en valeur par la fameuse plaisanterie : "Quand il m'a dit qu'il avait haché menu deux Titans et embrassé une liche sur le nez, j'ai été impressionné ; mais quand il m'a annoncé qu'il avait escroqué la Baronnie, là j'ai vraiment su qu'il était fou !".

Kaoca manie donc la carotte et le bâton. Pourquoi se fâcher avec une si plaisante contrée, surtout connaissant sa réputation d'invincibilité, et le fait qu'elle semble bien connaître vos secrets militaires ?

A noter qu'il existe quelques problèmes entre la Baronnie

Simulation. Ainsi, ils peuvent tester les protections et les pièges de leurs donjons, préparer des batailles ou essayer des tactiques inédites sur les monstres les plus effroyables. Ces facilités sont mises à la disposition des riches, des aventuriers de haut niveau et des puissances étrangères, mais leurs tarifs sont prohibitifs, et le harnais ne peut être que loué. Tandis que les "décors" sont décrits aux illusionnistes de service par des architectes qui eux payent pour tester l'efficacité de leurs systèmes de défense.

3) Imaginé par le Baron Lindas II, "Super Joker" est l'incarnation du



mythe du justicier qui sait tout, voit tout et arrête tous les méchants. Il a été conçu de façon suffisamment ridicule pour que l'on y croit pas. Pourtant, Super Joker existe ! Il s'agit en fait d'une équipe très nombreuse de magiciens, prêtres, guerriers et monte-en-l'air au service de la Baronnie. Dès qu'un crime est commis, l'équipe est chargée d'en retrouver le responsable par tous les moyens possibles. Une fois le coupable découvert, il est interpellé par Super Joker (un gnome déguisé) qui le ridiculise en public, avec l'aide des moyens prodigieux mis à sa disposition par son organisation. La Baronnie met un point d'honneur à retrouver aussi bien un voleur de sucettes, qu'un meurtrier.

Note : les aventuriers de haut niveau qui utilisent les simulations de la Baronnie payent souvent leur dû par un engagement temporaire dans la brigade Super Joker.

Histoire vécue

High et Arros s'étaient bien sortis de leur campagne à Laelith. Un franc succès !

Alors, le père décida d'emmener le fils faire un tour de mulet-tamponneur à Kolocoa.

Mais le jeune Arros ne l'entendait pas de cette oreille. Il voulait encore en découdre.

Il faudra donc certainement faire un petit tour du lac avant d'accoster à Kaoca et si possible visiter une île fabuleuse, dépouiller une ancienne ville utruze, pillier le repaire de Tourne l'éventreuse ou bien encore visiter de nuit les échoppes de Bental... Enfin vivre quoi...

A ce propos, heureusement que High ne l'a pas vraiment signé ce contrat avec les lignes écrites en tout petit, tout en bas.

Parce que sinon, pour aller faire une croisière sur le lac, il aurait fallu attendre la première permission...

et le Grand Duché d'Agramor. Les gnomes n'apprécient que modérément le tempérament raciste des Agramoriens, notamment ceux qui descendent de familles contraintes à émigrer à la suite des "Guerres d'Épuration du Sang". Cela se traduit essentiellement à travers quelques plaisanteries ayant le Grand Duché et ses habitants pour cibles (ex : "Quelle différence y a-t-il entre un Agramorien et un imbécile sourd ? L'Agramorien peut entendre, lui...").

Guide touristique

Tous les jours, deux grands vaisseaux quittent Laelith à destination de la Baronnie. Les voyageurs sont le plus souvent attirés par le merveilleux parc de divertissement de Kolocoa, où tout est prévu pour que petits et grands partagent le même bonheur. Le billet d'entrée est vendu pour une somme modique et donne accès à toutes les attractions : jongleurs, manèges aux dragons volants, donjons-fantômes, casses-monstres, automates fabuleux, friandises délicieuses, etc... Les jeux d'argent sont interdits !

Le château de Kaoca mérite également le détour, avec ses huit beffrois blancs aux toitures d'or, ses arches, ses voûtes, ses arabesques, ses peintures géantes, ses jardins flottants... On peut le visiter tous les jours de huit heures à midi. On y accède par un chemin très étroit creusé dans une pierre noire, plus résistante que le diamant. En coulisse, cette image repose sur d'étranges mécanismes.

Le baron accorde des audiences populaires une fois par semaine.

Ressources

En dehors des ressources évoquées ci-dessus, la Baronnie se consacre essentiellement à l'exportation. Mais de mauvaises langues prétendent que tous les produits de Kaoca ont été conçus pour être facilement détournés de leur fonction première : les sublimes chocolats de Kaoca (une drogue addictive), les somptueux feux d'artifice (des explosifs sophistiqués et puissants), les superbes automates (des golems invincibles), les hochets pour bébés géants (des masses d'arme redoutables)...

Coutumes

Elles sont peu nombreuses. Citons cependant l'enseignement dans les écoles de la science de la physiologie (un Kaocalien doit toujours être capable de reconnaître une personne rencontrée une fois, même si elle est déguisée). On y apprend également le sens de la justice, la vertu nationale, les plaisanteries et la sauvegarde des secrets.



La Marche d'Azilian

Historique

Voici environ 300 ans, des marchands laelithiens fortunés partirent en croisière sur le Lac des Hautes-Eaux, afin de découvrir un endroit où il ferait bon vivre. Après

quelques jours de navigation, ils abordèrent un lieu enchanteur, ombragé de hautes forêts. D'un commun accord, ils décidèrent de s'y installer et firent construire de somptueuses villas en bordure du lac. Après bien des années, les descendants des premiers marchands prirent soudain conscience que les arbres de la région étaient dotés de propriétés exceptionnelles : ainsi le Bogatier fournit un bois solide et léger parfaitement adapté aux constructions navales ; le Solmerier, aussi dur que l'acier, peut être utilisé pour fabriquer des armures, etc... On fit donc venir des bûcherons et des menuisiers accompagnés de leurs familles, puis des pêcheurs, des chasseurs et... bientôt naquit une véritable colonie. Durant quelques années, la prospérité régna, mais un jour une nuée d'insectes voraces, nommés sipristes, s'abattit sur les précieuses forêts. Epouvantés, les marchands discutèrent de la manière de combattre ce fléau écologique qui risquait de ruiner le pays.

L'un d'entre eux, nommé Azilian, déclara alors qu'il avait entendu dire qu'il existait dans les montagnes du nord, des tribus barbares qui élevaient des araignées sauvages friandes d'insectes. Si les barbares pouvaient amener leurs araignées dans les forêts, le problème serait réglé. Azilian entreprit donc une longue marche vers le nord et, après avoir dépensé une fortune en verroterie, parvint à convaincre les éleveurs d'araignées.

Les forêts furent ainsi sauvées. L'élevage d'araignées domestiques devint rapidement une nouvelle source de profit pour les marchands qui décidèrent de nommer Azilian à la tête de leur colonie, au Conseil des Sept Plus Riches Marchands, et développèrent avec les Arachniens de nouvelles sortes d'élevages, notamment les araignées fileuses pour le textile. C'est en souvenir de son périple qu'elle prit le nom de "Marche d'Azilian".

Bien des années plus tard, alors que Laelith était en butte aux attaques des nomades du désert (les Cinq Cent Tribus du Désert), les marchands fournirent au Roi-Dieu un contingent d'araignées de guerre impressionnantes qui vinrent à la rescousse de Laelith. Elles se comportèrent si vaillamment au combat, que le maître de la Ville Sacrée octroya à la Marche d'Azilian le statut de "territoire indépendant".

Population

La Marche compte un peu moins de 50000 habitants, dont 95% d'humains. Les décrets du Conseil réglementent strictement le séjour des non-humains qui doivent acquitter de lourdes taxes pour être autorisés à résider sur le territoire de la Marche. Seuls font exception à cette règle les Arachniens, une peuplade humanoïde qui réside en Azilian depuis relativement peu de temps. Son implantation remonte à l'époque où la Marche a commencé à s'intéresser à l'élevage d'araignées géantes spécialement entraînées pour la guerre.

Relations extérieures

Azilian entretient de bonnes relations commerciales et diplomatiques avec l'ensemble de ses voisins, et notamment avec le Matriarcat. Ses fiers vaisseaux de transport sillonnent en permanence Altalith et le lac des Hautes-Eaux, faisant escales dans tous les ports. En bons commerçants qu'ils sont, les Azilianais se gardent bien d'entrer en conflit avec quiconque. Leur armée de mercenaires barbares, et surtout son redoutable bataillon d'araignées de guerre, a tout pour dissuader d'éventuels agresseurs.

Néanmoins, si Azilian évite les confrontations ouvertes, elle n'a jamais pu empêcher de petits accrochages "idéologiques" avec ses riverains.

Ainsi, la Baronnie de Kaoca est considérée comme une véritable "insulte aux règles élémentaires du savoir-vivre", tandis que le Grand Duché d'Agramor est assimilé à une "confédération de matamores".

Fort heureusement, jusqu'à présent, ces opinions n'ont jamais été exprimées publiquement sur la scène politique internationale...



Régime politique

La Marche d'Azilian est dirigée avec fermeté par un Conseil Collégial de sept personnes, représentant les plus grosses fortunes du pays.

Ce Conseil est assisté dans ses travaux par un certain nombre de Commissions Déléguées où figurent d'éminentes personnalités (Maîtres des Guildes, riches exploitants, notables divers...). Les sept Conseillers possèdent, de droit, le statut de citoyens de Laelith. Chaque année, le Conseil élit le "Vergobret". Ce dernier concentre entre ses mains la totalité du pouvoir, mais ses décisions doivent être ratifiées par les deux tiers des Conseillers pour être exécutoires.

Les Azilianais qui atteignent un certain seuil d'imposition ont droit au titre de "citoyens".

Ce titre leur confère la possibilité d'exercer librement une activité commerciale, de posséder des biens immobiliers et de se réunir au sein d'une Assemblée Démocratique Permanente, également appelée "Congrès". Au sein de cette assemblée, ils peuvent discuter de tous les sujets qui les intéressent, élaborer des projets de réformes et soumettre des rapports au Conseil (qui s'en sert pour dresser une liste des citoyens contestataires). Rares, pourtant, sont ceux qui réalisent que ce "Congrès" n'a en fait aucun pouvoir...

Les non-citoyens sont appelés communément les "Gris". Ils vivent pour la plupart dans des taudis établis à l'extérieur des villes ou dans des sortes d'immeubles collectifs à la "promiscuité scandaleuse" (dixit Armero l'ethnologue).

Ils sont regroupés en "Unités de Travail et d'Epanouissement", étroitement encadrées par des contremaitres tyranniques : les "Dizainiers" (responsables de dix unités) et les "Centeniers" (responsables de cent unités). A signaler qu'au sein des Gris, la délation auprès des "Services d'Encadrement et de Bienveillance Publique" (qui regroupent la police politique, la police secrète et la Guilde des Bourreaux) est sagement encouragée pour améliorer un peu son ordinaire...

Ressources

Le commerce est la principale richesse d'Azilian. Affrontant sans crainte les pires tempêtes, stoïques devant les éperons des pirates, les vaisseaux de la Marche se rendent dans tous les ports, et bien sûr celui de Laelith. Les deux principaux produits d'exportation sont le bois de ses forêts et les magnifiques textiles "arachnéens" tissés

Et on sait que le rahel les donne toujours au compte-gouttes, en tout cas, jamais les deux premières années !

De l'importance du vêtement en Azilian

"Certains auteurs médiocres (je pense notamment au pompeux Jakdel Staïn) prétendent que les coutumes vestimentaires d'un pays sont le reflet de sa société. Sans aller jusqu'à souscrire à cette théorie farfelue, je dois reconnaître que dans certains cas, cette affirmation peut s'avérer acceptable. Ainsi, dans la Marche d'Azilian, une assemblée de ploutocrates avachis s'est arrogée le droit de décider de la manière dont doivent s'habiller les gens. Les règles édictées par cette oligarchie tyrannique précisent avec minutie la coupe et la couleur des habits que doivent revêtir les Citoyens. Des critères incontournables - tels que la stature, la couleur des yeux, ou l'origine du 8ème ascendant paternel - permettent de déterminer la garde-robe à laquelle tout un chacun a droit. Ainsi, pour peu que vous soyez comme moi un barde renommé, elfe de sang pur, avec des cheveux blancs, une peau vert-argent et des yeux dorés, vous devrez obligatoirement porter un pourpoint vert ou rouge à parements libres et un "filibeg", sorte de jupon grotesque. Les pointes de vos poulaines devront impérativement mesurer cinq pouces et demi et être munies de clochettes en cuivre produisant un son de "la" naturel ! Toute personne dérogeant aux Lois d'Élégance encourt un emprisonnement immédiat et une lourde amende. Les récidivistes peuvent être condamnés à être pendus par les ortels ou noyés dans le lac des Hautes-Eaux.

En fait, ces Lois d'Élégance ne concernent que les Citoyens d'Azilian (soit un dixième de la population de la Marche). Les non-citoyens sont seulement assujettis au port d'une blouse grise et de braies de la même couleur.

Quant aux étrangers, ils se voient remettre aux postes frontières une espèce de toge blanche frappée sur la poitrine et le dos d'un symbole représentant un gros moucheron rouge. Ils sont astreints à passer cette toge par dessus leurs autres vêtements et à l'arborer ostensiblement tant qu'ils se déplaceront sur le territoire de la Marche.

Ce raffinement excessif, ces atteintes aux libertés individuelles élémentaires sont typiques de la société azilianaise. Les nantis mis à part, l'ensemble de la population est soumis à des pratiques de groupe qui lui ôtent toute personnalité..."

Ermold le Noir "Notes sur ma garde-robe, tome VI : Pyjamas, Peignoirs et Robes de Chambre".

A propos de "Notes sur ma garde-robe, tome VI : Pyjamas, Peignoirs et Robes de chambre"

"... Humains ou non, les étrangers de passage en Azilian doivent

obligatoirement passer par-dessus leur tenue une toge blanche, frappée d'un gros moucheron rouge sur le dos et la poitrine. Ce qui est un moindre mal comparé aux amendes et emprisonnement immédiat qui menacent les Azilianais eux-mêmes lorsqu'ils dérogent à leurs très tatillonnes Lois d'Élégance, codifiant avec minutie la taille des pointes de vos poulaines ou la nuance exacte de votre pourpoint selon votre position sociale..." Le Maître le souligne : "Ce raffinement excessif, ces atteintes aux libertés individuelles élémentaires sont typiques de la société azilianaïse. Les nantis mis à part, la population est soumise à des pratiques de groupe qui lui ôtent toute personnalité".

Mouz d'Isnet, extrait de sa thèse "Sur tes traces d'Ermold le Noir".

L'amour agramorien en sept étapes

Pour les chevaliers d'Agramor, l'amour est une chose sérieuse qui doit obéir à des règles strictes. Pour mériter le qualificatif de "noble sentiment", il doit suivre un processus de sept étapes codifiées :

- 1) **Le Doux Regard** : le chevalier doit réussir à attirer le regard de sa belle en jonglant avec ses armes.
- 2) **La Déclaration Timide** : le chevalier doit trouver le courage de dire quelques mots anodins à l'objet de ses désirs (ex : "Quel temps exquis, n'est-ce pas ?").
- 3) **L'Offre du Cœur** : le chevalier doit offrir un petit présent à la dame.
- 4) **La Folie Passionnelle** : si la dame consent à échanger quelques paroles avec "l'amoureux" celui-ci doit, dès le lendemain, courir nu dans les rues de la ville en criant le nom de sa bien aimée.
- 5) **La Quête** : la belle doit confier une mission à son prétendant. La difficulté de celle-ci est inversement proportionnelle aux sentiments de la dame. Ainsi, "Allez me décrocher la lune !" signifie en clair : "Je ne vous aime pas du tout !".
- 6) **Le Chaste Baiser** : le chevalier doit danser pendant trois jours de suite sous les remparts du château de sa belle, avant de pouvoir exiger un de ses baisers.
- 7) **L'Ineffable Accomplissement** : accouplement bestial.

Avis

En rupture de compagnie, je recherche une Sainte Justicière pour compenser l'absence cruelle de Marine qui a décidé de rejoindre les eaux du lac d'Altalith, sa mission accomplie. Athéna vous remercie pour moi.

Gandréanor, paladin.

Faune d'Agramor

- **Le Kourikour.** C'est une sorte d'atruche réputée pour sa vitesse de course. On ne peut capturer un spécimen mâle qu'en suivant une procédure très précise : asperger

dans les élevages d'araignées.

Les exploitations agricoles, où triment les Gris vingt heures par jour, sont, elles, principalement réservées aux besoins intérieurs.

Guide touristique

Les élevages d'araignées sont des lieux particulièrement impressionnants. De loin, ils ressemblent à des fermes traditionnelles, et soudain, le visiteur se trouve face à un troupeau de plusieurs centaines d'araignées géantes !

S'il ne prend pas immédiatement ses jambes à son cou, il pourra constater que le troupeau est conduit par plusieurs Arachniens montés sur des arachnides monstrueux aux harnachements complexes. La plupart des élevages sont destinés à l'industrie textile, mais certains sont destinés au dressage des animaux de combat.

Bien évidemment, il n'est pas question de visiter ces derniers.

Coutumes

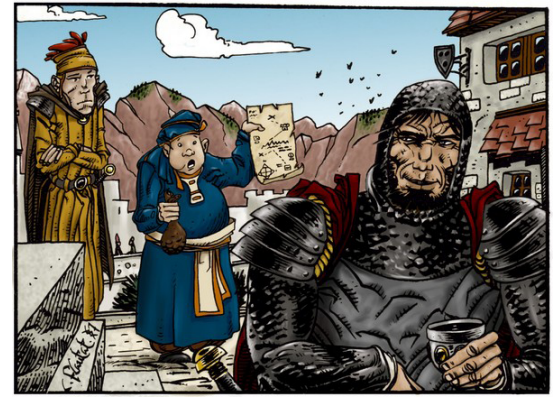
En plus de règles vestimentaires très strictes (voir encadré), les Azilianais sont particulièrement remarquables par le goût prononcé qu'ils affichent pour les araignées. Les rues des grandes villes de la Marche sont envahies de ces arachnides qui répugnent tant aux étrangers. Animaux de compagnie, "chiens de garde" ou montures, ils ont droit à tous les égards (n'ont-ils pas sauvé le pays de la faillite ?) et sont souvent considérés comme des "signes de classe". Attention : il est strictement interdit de faire le moindre mal à une araignée sur le territoire d'Azilian, quelle que soit sa taille !



Le Grand Duché d'Agramor

Historique

Les opinions sont divisées quant aux origines exactes du Grand Duché. Les Agramoriens soutiennent que leur pays a été fondé, il y a quelques siècles, par un certain Malzekiande - héros parmi les héros et bretteur hors pair - qui se serait jadis retiré dans ces parages, las qu'il était de ne plus trouver d'adversaires à sa mesure. Les scribes-échevins de Laelith sont loin de partager cette vision des choses. D'accord, Malzekiande est bien le fondateur d'Agramor, mais les archives judiciaires de la Ville Sacrée sont loin de le décrire comme un héros ! Malzekiande aurait été une sorte de traîne-patin fier-à-bras, ivrogne de surcroît, que de graves problèmes financiers ont jadis contraint à quitter la ville du Roi-Dieu pour éviter un emprisonnement imminent... En tout cas, la retraite (volontaire ou forcée) de Malzekiande a vite attiré des colons en quête de terres cultivables, et Agramor s'est rapidement constitué en Grand Duché sous l'impulsion de son premier gouvernant : le Grand Duc Malzekiande Ier, dit "le Fabuleux". Pendant plusieurs décennies, cette petite nation ne fit que croître, développant une indépendance d'esprit et une originalité sociale surprenantes. Jusqu'au jour où se produisit la première "Guerre d'Épuration du Sang", suivie bientôt par beaucoup d'autres, qui



entraînèrent une réduction notable de la population et des vagues massives d'émigration. Aujourd'hui, la situation semble avoir retrouvé une certaine stabilité et Agramor, après des conflits sociaux néfastes à son économie, cherche le second souffle de sa prospérité...

Population

Agramor est une nation relativement peu peuplée par rapport à ses ressources potentielles. De plus, le Grand Duché ne compte que 1% de non-humains parmi ses habitants. Ces deux observations s'expliquent aisément comme étant les conséquences des émeutes racistes et xénophobes du passé, plus connues sous le nom de "Guerres d'Épuration du Sang". La première de ces "guerres" fut menée contre les "créatures du Chaos" (dixit St Efbasso), c'est à dire les orcs, gobelins et autres trolls qui vivaient dans les collines de la région. La seconde s'attaqua aux "créatures souterraines" (nains, gnomes, hobbits, etc...). La troisième, aux "oreilles pointues" (les elfes). De fil en aiguille, de bûchers en pendaisons hâtives, les non-humains furent bannis du Grand Duché. La dernière "Guerre d'Épuration" fut livrée il y a de cela 35 ans contre les "dents longues qui mangent notre pain" : les rats !... Depuis, la population agramorienne semble avoir retrouvé des habitudes presque hospitalières.

Régime politique

Uleiric III, l'actuel Grand Duc, est le fils de Malzekiande XXIII le précédent souverain d'Agramor. Il est censé tenir toutes les rênes du pouvoir, mais il dépend en fait largement de deux conseils politiques : la Table des Pairs, qui regroupe les plus grands chevaliers du pays, et l'Assemblée des Propriétaires qui rassemble les nantis du Grand Duché. Agramor peut donc se définir comme une monarchie éclairée, dominée par deux grands courants de pensée : les lois de la chevalerie et les règles élémentaires du profit. En bref : quand on n'est ni guerrier, ni riche, la vie n'est pas facile ! Le bas peuple agramorien est d'ailleurs soumis à un servage séculaire qui a toutes les apparences de l'esclavage.

Relations extérieures

Les relations agramoro-laelithiennes ont toujours été tendues, ne serait-ce qu'à cause du différend concernant le véritable statut de Malzekiande le Fabuleux. Elles n'ont cependant jamais conduit à des conflits militaires et sont restées jusqu'à présent dans les limites de l'intérêt mutuel. A part ça, le Grand Duché entretient d'excellents rapports apparents avec la Marche d'Azilian et la Baronnie de Kaoca, qui lui fournissent les araignées de combat et les armes de ses troupes. Par contre, il existe depuis longtemps des conflits latents avec l'Egonzasthan. En effet, l'Egonzasthan, traité par les Agramoriens de "ramassis de déchets", a accueilli une bonne partie des non-humains qui fuyaient le Grand Duché à l'époque des Guerres d'Épuration... Et il a fallu toute l'habileté des médiateurs laelithiens pour éviter le déclenchement d'une guerre ouverte. Ceux-ci ont maintenant une

technique assez au point consistant, dès qu'un groupe d'agramoriens se forme en vue d'une "expédition définitive", à semer la zizanie et obtenir que les échauffés se tappent mutuellement dessus. Il faut également dire qu'Agramor tient le Matriarcat en piètre estime, à cause de leur pacifisme, et plus d'un conserve une rancune directe contre ses Armurières.

Ressources

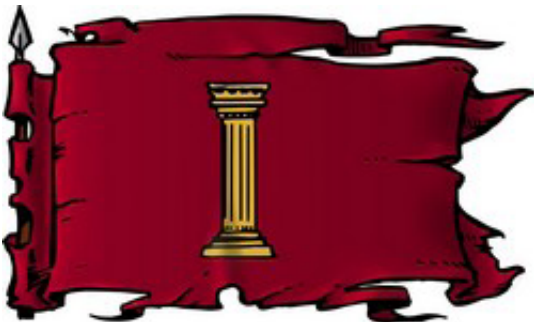
L'économie agramorienne est entièrement dépendante de l'agriculture et le Grand Duché, dont les terres sont exceptionnellement fertiles, est l'un des fournisseurs privilégiés de Laelith en ce qui concerne les céréales. A noter également que les chevaliers agramoriens n'hésitent pas à offrir leurs services aux plus offrants. Ils ont la réputation d'être des mercenaires d'une grande témérité, parfaitement adaptés aux missions suicides (!).

Guide touristique

Le côté très "chevaleresque", au sens strict du terme, de la culture agramorienne a contribué à faire du Grand Duché le pays le plus pittoresque qui soit. Citons, entre autres : le Palais du Grand Duc installé à Goracht, la capitale, dont les mille bastions ouvragés ont gagné une juste popularité auprès des visiteurs ; l'Éceinte à Tournois de Calbevray où s'entretient gaiement chaque semaine des dizaines de chevaliers voulant faire la preuve de leur bravoure ; la cathédrale multiculture d'Elboise aux superbes flèches gothiques, etc...

Coutumes

Il faut faire de sérieux efforts en Agramor quand on est un étranger. Est-il besoin de préciser que les non-humains ont tout intérêt à cacher leur véritable nature s'ils veulent échapper au lynchage ? Ensuite, il faut savoir que la classe dirigeante ne reconnaît que deux choses : la bravoure et la richesse. Un noble chevalier n'adressera donc jamais de lui-même la parole à un inconnu, à moins que celui-ci n'ait fait la preuve de son habileté aux armes. A tel point qu'il est même considéré comme déshonorant de s'apercevoir de la présence d'un étranger, lorsqu'on est un gentilhomme ! Une personne désireuse de s'intégrer à la société agramorienne a également tout intérêt à apprendre les formules de politesse alambiquées qui prévalent dans ce pays. Elles font toutes références au patrimoine et à la gloire de la personne à laquelle on s'adresse (ex : "Valeureux châtelain de 5000 serfs, 300 vaches et 50 moutons dont l'épée ne faillit jamais"). Attention : les Agramoriens sont très susceptibles et les duels sont encouragés par les lois tatillonnes du pays.



La Fédération des Comtés d'Egonzasthan

Historique

Si l'on se réfère aux Livres des Pierres Sacrées qui retracent l'étrange épopée du peuple huvalinien, il semble bien que la Fédération des Comtés d'Egonzasthan ("ville aérienne"



en Huvalinien ancien) existait avant même Laelith. Ce peuple, venu d'on ne sait où, se serait installé dans cette contrée bien avant les événements qui modifièrent profondément la géographie du site en aboutissant à la création du Lac d'Altalith.

Population

Un antique dicton prétend que "si l'Egonzasthan était le seul pays de l'Univers, il y aurait quand même des guerres..." Il est vrai que la population hétérogène qui réside en Egonzasthan ne facilite certainement pas la tâche des gouvernants. Elle se décompose comme suit : Humains 60 %, Huvaliniens 20 %, Elfes 10 %, Nains 5 %, Zadulhiens 3% et autres 2%.

Les Huvaliniens Lévitants, descendants directs des premiers colons, ne représentent aujourd'hui que 20% de la population, mais ils monopolisent tous les postes-clés administratifs ou religieux et continuent à considérer les autres races comme des "émigrés". Relativement nombreux, les Elfes de Sylfe vivent essentiellement à l'abri des grandes forêts de conifères du sud, isolés par les monts et les forêts profondes. Les Nains (et accessoirement les Petites-Gens), qualifiés de "miniatures" par les Huvaliniens, font l'objet de maintes brimades et plaisanteries de la part des autres peuples (y compris les Elfes). Les Zadolhiens, une ethnie apparentée aux Huvaliniens, sont respectés et craints, et vivent retranchés dans des temples perchés au sommet de pics montagneux. Ils forment l'élite intellectuelle de la Fédération et certains prétendent qu'ils sont les véritables maîtres du pays.

Régime politique

La politique en Egonzasthan a connu des fortunes diverses au cours des siècles. En raison de la grande variété des races qui cohabitent dans la Fédération, l'instabilité a toujours été de règle. Révolutions, putschs, coups d'Etat et réformes radicales se sont succédés à une cadence infernale, tant à l'intérieur de chaque comté qu'au gouvernement fédéral. A tel point qu'aujourd'hui, on peut légitimement considérer que l'Egonzasthan est soumis à une sorte d'anarchie tempérée par le pouvoir religieux. Mais si les types de régimes peuvent varier

d'abord l'un des aventuriers avec un produit ayant exactement le même parfum qu'une Kourikour femelle en rut. Il faut ensuite que "l'appât" se fasse voir par le Kourikour et exécute quelques pas de danse afin de simuler une parade nuptiale, avant de s'enfuir à toutes jambes, poursuivi par le mâle émoustillé. Il doit alors se diriger vers un endroit où ses compagnons ont tendu un filet. Arrivé à un mètre de ce dernier, il doit se jeter de côté et le Kourikour va donner tête baissée dans le piège.

L'aventurier/appât doit réussir 3 jets sous sa Dex x3 avant d'atteindre le filet. A chaque jet raté, le Kourikour se rapproche de lui et lui picore les fesses d'un coup de bec amoureux (D : 1-6).

- **Le Gropillon.** A mi-chemin entre le bison et le rhinocéros, ce "char d'assaut" ne possède qu'une seule faille : son goût immodéré pour la musique. On peut l'attirer en poussant le cri du Pitouik des plaines ("Pitouik ! Pitouik !"), sa proie favorite. Il faut ensuite que quelqu'un se dévoue pour chanter une jolie chanson. Hypnotisé, le Gropillon se met à marquer la mesure de ses lourdes pattes. Il ne reste plus qu'à l'entraver et le tour est joué ! Si le chanteur chante faux, ou est pris d'un fou rire, il est aussitôt attaqué par le monstre (D : 2-8 corne/2-8 piétinement).

Dites-le avec une chanson...

Il serait dommage de ne pas signaler la beauté de la langue officielle d'Egonzasthan. Elle ne se parle pas, elle se chante !

Le pays tout entier offre ainsi le spectacle d'un opéra permanent...

Très tôt, dans les écoles, on s'exerce à l'art difficile du chant a cappella grâce à des comptines imagées comme par exemple :

"Qui a eu cette idole folle, un jour d'inventer les Troll's ?

C'est... ce... sacré Saroumane, sacré Saroumane..."

Il est toutefois incontestable que ce sont essentiellement les Huvaliniens et les Zadolhiens qui excellent dans ce mode d'expression naturel pour eux. Les autres races se contentent de l'utiliser en ville, et encore : seulement en présence des deux races gouvernantes.

Comme on peut s'y attendre les humains sont ceux qui parlent avec le plus "d'accent" (c'est à dire qu'ils chantent faux !).

Histoire vécue

"Si vos aventures vous amènent en Egonzasthan, je vous prie de bien vouloir transmettre mes amitiés à Ma-ö-Me l'Hérésiarque et à la Compagnie du bout du monde. Je vous demande aussi de leur dire tout le plaisir que je garde de les avoir rencontrés, en ces difficiles circonstances, et combien ils furent à la hauteur de mes espoirs."

Lettre d'Oëmerin le Naja à Kiloumil, dragon d'or.

Personnalité

Ma-o-Mê l'Hérésiarque ?

Peu de personnes l'ont réellement vu. Il habite dans les montagnes des Comtés d'Egonzasthan. On dit qu'il a vécu à Laelith avant. On dit aussi qu'il s'en est enfui car la parole qu'il prêchait dérangeait de hautes personnes des Temples. Il est donc venu se réfugier ici en ermite, sous la protection des zaduliens. Est-il pour quelque chose dans les tensions entre la Fédération et la Ville sainte ?

Légende

Une légende, constamment niée, prétend que certains grands architectes égonzasthaniens exerceraient une influence occulte sur Laelith, et posséderaient le pouvoir de commander à l'élément minéral. Cette légende, si elle se vérifiait, permettrait de comprendre pourquoi la Ville sainte n'a jamais entrepris de combattre l'hérésie religieuse d'Egonzasthan, qui vénère un dieu unique, qu'ils disent créateur de l'univers, Aladhel, rejetant toute relation avec les quatre éléments. En outre, elle éclairerait d'un jour nouveau le fameux mythe du Lithoracle.

Un dernier détail

Les amateurs de cartes auront remarqué qu'une zone reste non détaillée entre les Comtés d'Egonzasthan et les Jardins de Jadhys. Depuis longtemps, il est de mauvais goût, dans toute la région de Laelith, d'y faire la moindre allusion. Si on vous demande quoi que ce soit, faites mine de n'avoir rien entendu. Ce genre de question cache quelque chose...

(démocratie, dictature, monarchie...), le véritable pouvoir reste toujours entre les mains des maîtres Huvaliniens et Zadulhiens des Comtés de la Fédération (Egonzasthan-la-Basse, Fiolh, Montagne Nord, Nord, Zadhul, Est). Ils ont pour habitude de se réunir régulièrement en comités informels à Egonzasthan-la-Basse, la capitale fédérale. Seule, la Province Autonome Elfique bénéficie, quant à elle, d'une quasi-indépendance. A noter que les humains, pourtant majoritaires en nombre, ne participent pas à la vie politique de l'Egonzasthan.

Relations Extérieures

L'Egonzasthan entretient des rapports difficiles avec Laelith, en raison de problèmes religieux. En effet, la religion officielle de la Fédération ne tient pas compte des cultes liés aux éléments et prône l'adoration d'un dieu unique, créateur de l'Univers, Aladhel. Comme, en outre, les Huvaliniens paraissent se considérer "d'essence divine", on comprend que les relations avec les autres nations de la région ne soient pas toujours très simples. La religion est largement dirigée par les Zadulhiens, qui semblent par ailleurs penser que la seule profession digne d'eux est celle de prêtre. A part ça, une vieille amitié semble lier la Fédération à ses voisins des Jardins de Jadhys.

Ressources

Relativement étendu, l'Egonzasthan est nettement divisé en deux parties : des vallées fertiles d'un côté, et des montagnes percées de carrières et de mines de l'autre. La Fédération produit quantités de Pierre Sacrée, sorte de minéral léger et très solide, utilisé pour de multiples usages. Ainsi, les humains qui exploitent la plupart des carrières fabriquent de véritables "livres" en pierre, très prisés des scribes-échevins laelithiens. La Pierre Sacrée sert aussi à la fabrication d'armes et d'armures, la construction navale, la décoration intérieure, etc...

Néanmoins, son prix exorbitant la réserve à une élite aisée. Quant aux mines, elles regorgent de pierres précieuses, très recherchées par le Jadhys et le Matriarcat, telle la carr, pierre de taille d'un blanc éclatant, ou parfois rosée ou mauve, dont est fait l'époustouffant Palais lévitant.

La musique est une des priorités de la vie du pays et les meilleurs luthiers du monde connu officient à Egonzasthan-la-Basse, la capitale fédérale. L'exportation d'instruments (flûtes, enchantées ou non, luths, orgues et bretellants, des sortes d'accordéons) est une industrie florissante. Enfin, les montagnes regorgent de plantes rares diverses, qui font le bonheur des herboristes et des apothicaires.

Guide touristique

La ville d'Egonzasthan-la-Basse rivalise avec Laelith pour la beauté de son architecture. Elle est toutefois bien moins importante et offre souvent l'aspect désagréable d'un chantier permanent. En effet, la cité sert de terrain d'expérience aux élèves de sa très célèbre Ecole d'Architecture, et cela parfois au détriment du confort des habitants (effondrement des immeubles conçus par les novices, déménagements fréquents imposés par l'obligation "d'essayer" les nouvelles constructions...). De nombreux architectes et urbanistes issus de cette Ecole ont oeuvré à Laelith, on leur doit notamment l'imposant bâtiment du Lazaret. Il faut d'ailleurs bien reconnaître que le peuple huvalinien se sent particulièrement attiré par tout ce qui est monumental. A tel point que les moindres toilettes publiques prennent l'allure de petits palais. Elles sont toujours d'une propreté impeccable au demeurant, non pas qu'elles soient souvent nettoyées, mais elles sont en fait rasées après quinze jours d'utilisation, pour être rebâties dès le lendemain. Elles offrent ainsi un excellent sujet d'exercice pratique pour les élèves des premières années de l'Ecole d'Architecture...

Parmi les monuments les plus remarquables d'Egonzasthan-la-Basse (à ne pas confondre avec Egonzasthan-la-Céleste, ville mythique des légendes

huvaliniennes), citons l'étonnant Palais Lévitant, qui flotte en permanence à deux mètres du sol. Il fut construit jadis par une ancienne dynastie zadulhienne et les secrets qui ont présidé à sa construction sont aujourd'hui perdus.

Un autre domaine où les Huvaliniens sont passés maîtres est l'architecture. Des centaines de mines et de carrières fournissent notamment la Pierre sacrée, légère et solide, utilisée pour de multiples usages (livres-pierre, armures, décoration)

Le peuple Huvalinien a d'ailleurs transmis aux autres habitants d'Egonzasthan son goût prononcé pour ce qui est monumental, et les moindres toilettes publiques prennent l'allure de petits palais.

Coutumes

Pays cosmopolite entre tous, la Fédération d'Egonzasthan est soumise à une infinité de coutumes tirées du folklore des races qui composent sa population. Pour les détailler équitablement, il faudrait leur consacrer quelques volumes aux dimensions encyclopédiques, ce qui nous est malheureusement impossible.

Contentons-nous donc de recommander aux visiteurs la grande Fête du Navire, qui se déroule chaque année au moment du retour des premiers oiseaux migrateurs, et qui commémore l'arrivée des premiers Huvaliniens à bord de leurs grandes embarcations aux formes étranges. A cette occasion, les réjouissances durent une semaine entière et la milice reçoit l'ordre de fermer l'œil sur de nombreux agissements d'ordinaire interdits. Les voleurs de tous les horizons aiment à se rendre en Egonzasthan pendant cette période, et c'est l'occasion pour les architectes de tester leurs derniers systèmes de protection et autres pièges...



Les Jardins de Jadhys

Historique

Ce royaume, que les étrangers appellent communément "Jadhys", est l'un des plus étonnants que l'on puisse imaginer dans la région du Lac des Hautes-Eaux. A l'origine ses fondateurs, les Chupl'z (prononcez "tchoupeulz") n'étaient qu'une poignée. Appartenant à une race au physique ingrat et aux moeurs difficilement compréhensibles par les autres peuples de la région, ils n'ont dû leur survie qu'à leur grande résistance et à leur exceptionnelle longévité. Certaines légendes, parmi les plus étranges que l'on puisse entendre en laissant traîner ses oreilles dans les tavernes de Laelith, racontent que les premiers Chupl'z sont plus anciens même que la Cité Sainte, et que pourtant, ils y sont liés. Ils seraient le produit d'une tentative de création d'un organisme vivant par un être mystérieux au pouvoir immense, appelé "Litos". Cette expérience aurait eu lieu juste après le gigantesque Châtiment. La mémoire collective des Chupl'z rapporte, pour sa part, que le premier membre de la race fut "planté" par le Litos et "germé" à partir d'un fragment de l'entité...

Aucun être sensé n'irait porter le moindre crédit à une affirmation aussi incroyable et nébuleuse (qu'est-ce qu'un Litos ?). Aussi, les Chupl'z, craignant de ruiner leur réputation de commerçants sérieux, n'en parlent-ils

AVENTURES DANS LES PROVINCES



Statue érigée au héros Johan de Baal-Sezac, seul être humain à avoir jamais survécu à une attaque de la célèbre pirate Tourre l'Eventreuse

MARCHANDS, MARCHANDISES & MARCHANDAGE

Pour tous ceux qui ont un minimum d'esprit d'entreprise, les Six Provinces peuvent être l'occasion de faire rapidement fortune... ou faillite. Voici un petit système simple, et adaptable à tous les jeux de rôle, permettant de faire du commerce autour du Lac des Hautes-Eaux. Assez schématique, il offre cependant suffisamment de possibilités pour agrémenter de nombreuses parties. Essayez-le.

L'offre...

Quel que soit le pays où se trouvent les joueurs, ils peuvent acheter une cargaison de marchandise et tenter de la revendre avec profit sur un marché étranger. La nature de cette marchandise (céréales, textiles, produits manufacturés...) et sa forme (un certain nombre de sacs, caisses, etc.) dépendent entièrement de l'appréciation du Maître de Jeu et des productions de la nation où se fait l'achat. Les joueurs n'ont qu'à préciser quelle somme ils souhaitent investir (ex : 500 pièces d'or de blé). Le MJ effectue alors en secret un jet (d10 sur la petite table ci-dessous pour déterminer la Valeur Réelle d'Achat de la marchandise achetée.

1-5 La marchandise est vendue à un prix honnête.

6 Le prix est surestimé de 10 %.

7 Le prix est surestimé de 20 %.

8 Le prix est surestimé de 30 %.

9 Arnaque : la marchandise est défectueuse, le prix est surestimé de 1d100 %.

10 Affaire fabuleuse : le prix est inférieur de 1d100 % au tarif habituel.

Si un joueur réussit deux jets consécutifs (d20) sous son Intelligence, il peut avoir une idée plus ou moins juste de la valeur réelle de ce qu'il achète (une seule tentative). Il y a toujours la possibilité de marchander un prix (voir Marchandage, ci-dessous).

Faux frais

Le transport occasionne automatiquement des frais : bêtes de bât, péages des ponts, taxes d'entrée dans les villes et pays, marchandises perdues pendant le transport, prélèvements opérés par les guildes de marchands locales, etc. Le MJ est libre d'imaginer tout ce qui peut entraîner des dépenses pendant le voyage. Ces frais n'ont aucune influence sur le prix de revente, mais ils risquent de diminuer beaucoup les profits du marchand.

Bon, c'est bien joli tout ça, mais les Six Provinces ne sont pas destinées à rester enfermées dans ces pages ; elles doivent s'épanouir sur votre table de jeu ! Vous allez peut-être vous dire "Aïe, aïe, aïe ! Encore des efforts à faire pour apprendre les informations sur chaque nation, imaginer des scénarios, etc.". Allons, allons, c'est très facile, vous verrez ! Pour vous aider, voici quelques idées simples.

Les uns et les autres

Toute nation digne de ce nom cherche à acquérir une autonomie politique qui lui assure une pleine indépendance. Manifestement, les Six Provinces ont toutes, à un moment ou un autre, été plus ou moins soumises à l'autorité centrale de Laelith. Aujourd'hui elles semblent s'être libérées de ce "parrainage" encombrant. Mais les relations internationales n'en sont pas pour autant de tout repos. Examinons donc ensemble les problèmes qui peuvent se poser et les possibilités qu'ils offrent en termes d'aventures.

Problèmes frontaliers

C'est fou comme certains pays peuvent se sentir à l'étroit dans les limites de leur territoire. Tous les prétextes sont bons pour étendre insensiblement ses frontières, au détriment de ses voisins. Encore faut-il trouver des justifications, plus ou moins valables, pour annexer de nouvelles terres. C'est là que les aventuriers peuvent intervenir. Exemples :

- Les aventuriers sont engagés par un représentant du Grand Duché d'Agramor pour provoquer des troubles dans la région nord de l'Egonzasthan. Par des coups de mains, une habile propagande et quelques rumeurs bien entretenues, ils doivent convaincre la communauté humaine de ce pays qu'elle est exploitée par les autres races qui peuplent la Fédération. Une fois le but atteint, il suffira de convaincre les hommes d'Egonzasthan d'appeler au secours les forces "libératrices" agramoriennes...

- Le nord du Matriarcat subit des attaques de plus en plus fréquentes de la part de bandes de pillards. Azilian, en vertu d'un ancien traité d'assistance militaire, a envoyé ses troupes "surveiller" les zones attaquées. Une Mère du Clan des Érudites soupçonne la Marche d'avoir partie liée avec les barbares. Afin d'éviter les soupçons d'Azilian, elle décide d'engager les aventuriers pour qu'ils aillent enquêter sur ce qui se passe vraiment là-bas, dans le nord.

Espionnage

Il est toujours bon de connaître les secrets de ses voisins, et les Six Provinces possèdent toutes des espions envoyés en mission à l'étranger. Attention, le métier d'agent secret est dangereux ; si l'on est découvert, il n'y a qu'une seule issue possible : la mort ! Quelques idées d'aventures :

- Le Matriarcat s'intéresse particulièrement à ce qui se passe dans les montagnes de Kaoca. Les joueurs reçoivent pour mission de découvrir à quoi s'emploient les meilleurs illusionnistes de la Baronnie. Il faut ramener des informations, des plans et, pourquoi pas, des témoins...

- Azilian s'inquiète de la prolifération d'espions agramoriens sur son territoire. Un petit village frontalier, Almarande, semble être une plaque tournante de l'infiltration. Les aventuriers doivent à tout prix démanteler le réseau ennemi...

- Agramor s'intéresse particulièrement aux techniques secrètes des architectes d'Egonzasthan. Les joueurs ont pour mission de dérober quelques traités inestimables détenus dans une salle blindée de la grande bibliothèque d'Egonzasthan-la-Basse...

- Un agent très important de la Baronnie de Kaoca est détenu dans les geôles d'Azilian. Depuis plusieurs semaines, il est soumis à la torture et risque de parler : il faut le libérer (ou l'exécuter) dans les plus brefs délais...

Problèmes diplomatiques

Des cultures, des religions ou des intérêts trop différents ont souvent du mal à coexister. L'importance des missions diplomatiques est évidente, il faut éviter à tout prix que les situations tendues ne dégénèrent en guerre. Quelques idées d'aventures :

- Le gouvernement central d'Agramor voit d'un très mauvais oeil "l'hérésie" egonzasthanienne. Les aventuriers doivent donc accompagner l'ambassadeur de la Fédération qui aura pour tâche de tenter d'aplanir les différends existant entre les deux pays. Attention aux coups montés, aux erreurs protocolaires et aux tentatives d'assassinat...

- Une société secrète anti-Chupl'z fait fureur dans les milieux intellectuels humains d'Egonzasthan. Les Chupl'z redoutant que leur apparence physique ne les handicape pour resserrer les liens avec ce "pays frère", engagent les aventuriers pour qu'ils tentent de décrire la situation.

Affaires en tout genre

Aucune des Six Provinces ne peut vivre en complète autarcie (indépendance économique). Le commerce est une activité indispensable à la survie de la région. Malheureusement, les routes ne sont pas sûres et on a toujours besoin de quelques mercenaires pour défendre des marchandises précieuses. Dans les montagnes, les bêtes sauvages, les brigands, voire les monstres, ne sont pas rares. Et puis, rien n'empêche vos aventuriers de se lancer eux-mêmes dans les affaires (voir "Marchands, Marchandises & Marchandage" en marges). Quelques idées d'aventures :

- Une caravane marchande de 30 chariots doit quitter Laelith à destination des marchés des Six Provinces. Les aventuriers ont pour tâche de l'accompagner et de la défendre contre toute agression. Les embûches seront nombreuses (ponts écroulés, dissensions au sein de la caravane, problèmes douaniers, etc.).

- Un important chargement de Pierres Sacrées doit quitter l'Egonzasthan à destination de Laelith. Il sera transporté à bord de l'Aladhel, une nef superbe. Les aventuriers sont engagés dans l'équipage. Ils devront lutter contre les pirates éventuels et les créatures monstrueuses qui infestent Altalith...

- Une cargaison de métaux précieux des mines de la Falaise de Vorn doit être conduite jusqu'au Matriarcat. Les aventuriers doivent assurer son escorte, en compagnie de deux guides-mercenaires olizyanaises. Ces dernières ne pourront certainement pas s'empêcher d'exprimer leur point de vue sur les hommes...

Et Laelith alors ?

Quoi qu'on en dise, la Cité Sainte exerce toujours une influence non négligeable sur les Six Provinces. Il est primordial pour elle que la paix soit maintenue, car elle dépend des Provinces pour son approvisionnement commercial. C'est pourquoi les agents laelithiens sont souvent obligés d'intervenir à l'est, pour résoudre les problèmes qui se posent constamment entre les six petites nations. Exemples d'aventures :

- Des rumeurs venant de l'orient laissent entendre qu'un complot serait fomenté pour renverser le pouvoir du Roi-Dieu. Pour éviter toute complication diplomatique, ce sont des étrangers, les aventuriers, qui ont pour mission de découvrir le fin mot de l'histoire...

- Le nouveau directeur de l'École d'Architecture d'Egonzasthan-la-Basse est un fanatique dévoué à l'hérésie zadulhienne. Il serait actuellement en train de former ses élèves au terrorisme architectural". Il faut absolument l'empêcher de nuire avant que sa doctrine ne fasse trop d'émules... et de dégâts (bâtiments nouveaux qui s'écroulent sur leurs occupants, etc.)

• Un voleur laelithien serait parvenu à dérober la formule du terrible bonbon chocolaté de Kaoca. Tant que le coupable n'est pas remis aux autorités de la Baronnie, celle-ci refuse d'honorer les commandes de la Cité Sainte...

Promenades en montagne

Parcourir les montagnes environnant le Lac des Hautes-Eaux n'est pas une entreprise de tout repos. On risque à tout moment d'y faire de surprenantes rencontres... dont certaines sont plutôt désagréables ! Au lieu de vous présenter une liste de rencontres de monstres "montagnards", nous avons préféré imaginer une Table d'Aventures commune à toute la région. Joyeuse escalade !

1) Après une journée harassante, les aventuriers ont le plaisir de découvrir un refuge abandonné garni de vieilles bottes de paille. Ils vont ainsi pouvoir passer une nuit reposante, mis à part quelques désagréments dus aux courants d'air et aux rongeurs voraces qui y ont élu domicile. À l'aube, ils connaîtront un réveil plutôt agité. Le refuge est en effet une cible d'entraînement pour les catapultes de l'armée d'un pays riverain, qui sont postées sur un sommet voisin. Ils devront fuir à toutes jambes pour éviter une pluie de projectiles meurtriers !

2) Les aventuriers arrivent dans une petite vallée accueillante, qui s'étire entre deux massifs enneigés où le vent souffle en rafales glacées. Dans cette vallée verdoyante, poussent des plantes rares et des fruits savoureux. En fait, ce merveilleux endroit est une réserve protégée, propriété d'une province avoisinante. Elle est parcourue en permanence par une demi-douzaine de rangers chargés de punir les intrus. Toute personne qui s'y promène sans autorisation écrite est passible de prison. Quiconque commet des déprédations (cueillette d'herbes et de fruits, par exemple) est passible d'une peine sévère : être piétiné par un ookhab, avant de servir - juste retour des choses - d'engrais naturel !

3) Les aventuriers viennent étourdiment de franchir la frontière entre deux nations. Ils sont aussitôt pris en chasse par des gardes frontaliers qui les prennent pour des espions.

4) Les aventuriers aperçoivent le corps d'un homme nu, étendu au milieu des rochers en contrebas. L'homme ne bouge pas et a les yeux clos, il respire faiblement. Il s'agit d'un adepte du culte de Marlouf l'Éthéré qui, par méditation, tente d'atteindre le 37ème stade de la Félicité Ineffable, une expérience qu'il ne peut tenter qu'une fois au cours de son existence. Si les aventuriers le touchent, ils le tireront aussitôt de sa transe. L'homme deviendra alors fou-furieux et les bombardera de cailloux, son désespoir lui conférant (temporairement) une force surhumaine (AD&D : 18/00).

5) Les aventuriers rejoignent une caravane de marchands qui leur proposent de faire route ensemble. Les commerçants transportent, entre autre, dix urnes funéraires contenant (à leur insu) dix démons mineurs qui ont la propriété de se matérialiser lorsqu'il neige. Tiens ! Justement, les premiers flocons commencent à tomber... Traitez les démons comme de banales "Mânes". N'oubliez pas que le temps change vite en montagne, et que les aventuriers ne sont pas censés savoir ce qui

provoque l'apparition des démons !

6) Alors qu'ils cheminent le long d'une étroite corniche, les aventuriers voient surgir vers eux un troupeau d'ookhabs lancés au galop. Il leur faut ou grimper ou descendre, au plus vite (AD&D : 4d6 sous la Dex) pour éviter de se faire piétiner !

7) Les aventuriers découvrent par mégarde une troupe de Razouflards Rouges déterminés à éliminer tous témoins gênants...

8) Égarés dans le brouillard, les aventuriers ont la joie d'entendre une voix les héler. Il s'agit en fait d'un écho malicieux qui cherche à les égarer avant de guider leurs pas vers un précipice insondable.

9) Alors qu'ils traversent une forêt en coupe, les aventuriers sont pris en chasse par une tribu de bûcherons "sauvages". Le seul moyen de distancer ces redoutables anthropophages consiste à utiliser de vieilles "schlittes" (traîneaux à bois). Attention : manœuvrer ces engins demande beaucoup de force et d'habileté !

10) Quelque part dans les montagnes, les aventuriers découvrent une scène insoutenable. La population d'un village est assemblée devant un bûcher. Des soldats aux faciès de brutes s'apprentent à y mener une jeune femme aux pleurs déchirants. Un peu à l'écart, deux nobles contemplent le spectacle avec une sombre satisfaction. Si les aventuriers interviennent, ils risquent fort de s'attirer l'hostilité de tous les villageois (y compris la suppliciée !). Cette scène est en effet la reconstitution annuelle du martyr d'une sainte locale...

11) Les aventuriers se sont engagés dans une vallée encaissée. Après plusieurs heures d'une marche pénible, ils constatent que le passage est bloqué par une gigantesque falaise. Deux solutions : revenir sur leurs pas (1d6+2 heures de détour), ou tenter l'escalade (AD&D : 3 jets sous la Dex pour chaque personnage)...

12) Les aventuriers cheminent en dessous d'un surplomb enneigé qui semble tout prêt à déclencher une avalanche. C'est à ce moment-là que l'un d'entre eux (désigné au hasard) est pris d'une crise d'éternuements incoercibles...

Pour finir

Chaque province propose, en elle-même, suffisamment de détails permettant d'imaginer des aventures. Tout est possible. Quelques exemples :

• Les aventuriers sont engagés par des malfrats pour piller la banque centrale d'Agramor. Après un voyage dans un chariot bâché ils débarquent de nuit et effectuent le cambriolage, avant de perdre connaissance... et de se réveiller au matin à côté de la banque toujours inviolée. Ils ont en fait été dupés par les kaocaliens qui les ont entraînés sur un simulacre et espèrent bien qu'ils vont essayer de piller la vraie banque. Mais était-elle bien reproduite ?

• Les aventuriers, victimes du talent commerçant d'un Chupl'z doivent partir vers le nord en quête d'un objet très rare et très précieux...

• Le Palais Lévitant d'Egonzasthan-la-Basse recèlerait de nombreux trésors datant des premiers colons. N'importe quel voleur aura sans doute envie d'essayer de se les approprier.

... et la demande

Le prix auquel peut être revendue une cargaison dépend de la demande existant pour ce produit dans le pays où se fait la vente. Pour connaître le prix maximum que peut demander un marchand pour ses produits, effectuez un jet (1d10) sur la table ci-dessous.

1-3 Il n'y a pas de demande pour les produits à vendre. On peut à peine les écouter au Prix d'Achat Réel.

4-6 Il y a une demande pour la marchandise, mais son prix ne peut pas être supérieur de plus de 1d4 x 10 % à sa Valeur d'Achat Réelle.

7-8 Il y a une demande pour la marchandise, mais son prix ne peut pas être supérieur de plus de 1d6 x 10 % à sa Valeur d'Achat Réelle.

9 Pénurie : la marchandise peut être vendue pratiquement à n'importe quel prix (dans les limites imposées par le MJ).

10 Surabondance : Il n'y a absolument aucune demande pour la marchandise, elle est invendable ! À moins d'en accepter un prix dérisoire.

Procédure : Quand un marchand arrive dans une ville, il est libre de fixer le prix qu'il veut pour sa marchandise. Il ne parviendra cependant jamais à la vendre si la somme demandée ne correspond pas à la demande existant pour ses produits. S'il vend sa cargaison à un prix inférieur à ce qui est pratiqué, il n'aura aucune difficulté à trouver immédiatement un acheteur. S'il en demande trop, il ne vendra pas.

Marchandage (optionnel)

Les qualités humaines du marchand peuvent avoir une certaine influence sur le prix d'achat et le prix de vente de sa marchandise. Si le jeu que vous utilisez prévoit des compétences en marchandage, utilisez-les. Sinon, voici un système simple permettant de simuler un marchandage. Ainsi, les joueurs pourront peut-être acheter des marchandises en dessous du prix proposé et - pourquoi pas ? - les revendre au-dessus du cours officiel.

Si le joueur-marchand emploie des arguments logiques pour négocier un prix, faites un jet (1d20) sous son Intelligence. Un résultat inférieur ou égal à cette caractéristique indique qu'il bénéficie d'une modification de 10 % à son avantage (-10 % à l'achat, +10 % à la vente).

Si le joueur-marchand fait appel à son bagout et à son charme, faites un jet sous son Charisme ou son Apparence. En cas de succès, il gagne 10 %.

Enfin, si le joueur réussit les deux jets de dé, il peut modifier le prix en sa faveur de 1d6 x 10 % (minimum 20 %).

Note : n'effectuez pas ces jets de dés automatiquement, laissez votre joueur incarner son personnage et décidez seulement ensuite s'il a droit à un jet sous l'Int, le Cha ou les deux.

BESTIAIRE MONSTRUEUX

LA FAUNE DE LAELITH

Doudilain

Fréquence : Commun (à Laelith)
Nombre : 1-6
Classe d'armure : 4
Déplacement : 13"
Dés de vie : 1-6 points de vie
Nb d'attaques : 2
Dégâts/Attaque : 1-3 (griffes) / 1-4 (morsure)
Attaques spéciales : Rire agaçant (voir ci-dessous)
Résistance magique : Standard
Intelligence : Humaine
Alignement : Chaotique Bon ou Neutre Bon
Taille : Petite (1m avec la queue)
Capacités psy : Voir ci-dessous

Expression typique

"Avoir un doudilain sous le bonnet"

Cette expression est communément employée pour qualifier les gentils simplets qu'on trouve en nombre près du lazaret.

Protégés par le Roi-Dieu, ils ne sont pas parqués dans des hospices, comme dans tant d'autres grandes villes : ils déambulent dans la Main qui Travaille, sans causer trop de soucis, bien qu'ils se fassent rabrouer de temps en temps par des artisans irascibles.

Ookhab

Fréquence : Rare
Nombre : 1-100
Classe d'armure : 5
Déplacement : 18"
Dés de Vie : 8
Nb d'attaques : 3
Dégâts/Attaque : 2-12 / 1 -10/3-30
Attaques spéciales : Charge
Défenses spéciales : Tête de CA 3
Résistance magique : Standard
Intelligence : Moyenne
Alignement : Neutre Bon
Taille : Grande (2m Au Garrot)

Instantané

Le prêtre Toëphys a engagé les aventuriers afin de terminer sereinement son pèlerinage, sans s'encombrer des problèmes de nourriture ou de sécurité.

En fait, Valdenath a confié au prêtre, il y a trois mois, la dangereuse mission de ramener au Temple un guide d'ookhab sans son animal, pour pouvoir l'interroger et l'ausculter.

Il préparera tout le long du chemin un attentat faisant croire à la mort du guide au cours d'une tentative dirigée contre lui par les aventuriers. L'ookhab supprimé par les aventuriers (ou avec les aventuriers), il emmènera le guide pour une cérémonie funéraire au Temple du Crâne ou on le sortira de la torpeur provoquée par la drogue administrée.

Question

Vaut-il mieux être sur un ookhab que dessous ?



Doudilain

Ces lémuriniens espiègles qui infestent les rues de Laelith sont un peu les mascottes de la ville. Très gentils, ils ne semblent intéressés que par une seule chose : faire des farces, qui ne sont pas toujours du goût de tout le monde...

Les doudilains peuvent imiter n'importe quelle voix (suave, rauque...), mais ils s'expriment au naturel avec une petite voix criarde. Leur rire est d'ailleurs particulièrement agaçant et les victimes de leurs tours pendables doivent réussir un jet de sauvegarde pour ne pas devenir "berserk" pour un à six rounds ! Ceux qui arrivent à se lier d'amitié avec un doudilain n'ont cependant pas à le regretter. Ces petits compagnons possèdent certains dons de clairvoyance qu'ils peuvent exercer une fois par jour. En termes de jeu, si un personnage particulièrement bon et patient fait de réels efforts pour s'attirer les faveurs d'un doudilain, il aura 5 % de chance de s'en faire un ami qui le suivra dans ses aventures. Dans ce cas, chaque jour, faites un jet (d4) sur la table ci-contre :

1 - Le doudilain peut prédire avec précision le temps de la journée.

2 - Il peut déterminer ce que pense vraiment un interlocuteur de son "ami".

3 - Il peut donner un conseil avisé concernant l'affaire qui intéresse son "ami" (faire ceci ou cela, etc.).

4 - Il peut prévoir un danger que risque d'affronter son "ami" et donne des indications permettant de l'éviter ou de le combattre.

L'amitié d'un doudilain dure aussi longtemps que son compagnon fait preuve de bonne volonté...

Ookhab

Ruminants habitués aux altitudes élevées, les ookhabs font des animaux de bât exceptionnels par leur puissance et leur endurance. Ils sont dotés de trois paires de pattes qui leur assurent une grande stabilité sur les sentiers de montagne et sont sans pareils pour transporter les marchandises sur la route escarpée des falaises de Vorn. Malheureusement, ils sont très difficiles à apprivoiser et ne peuvent avoir qu'un seul maître.

On a ainsi entendu dire que les guides d'ookhabs étaient doués d'un sixième sens leur permettant d'être en osmose parfaite avec leur animal ; ce pouvoir se matérialiserait par l'étrange mélodie qu'ils fredonnent en montant les falaises de Vorn.

Rien ne le prouve, mais il est vrai que tous les guides proviennent d'une région des montagnes au nord de

Laelith : le plateau des falaises de Fer ou plateau Nu. Aucune des expéditions qui le visiteront ne pu infirmer ou confirmer un quelconque lien entre le chant et l'apprivoisement des ookhabs. Mais si son guide vient à mourir, l'ookhab - placide d'ordinaire - retrouve rapidement le tempérament rusé et ombrageux qui caractérise ses frères sauvages. Ces derniers, qui vivent en petits troupeaux nomades ont notamment une fâcheuse tendance à attaquer à vue tout ce qui leur semble suspect. Et là, ils s'avèrent être de féroces adversaires. Les ookhabs commencent par piétiner leurs victimes, avant de les achever à coups de cornes ou par de terrifiantes ruades. Et en plus, ils ne sont pas stupides...

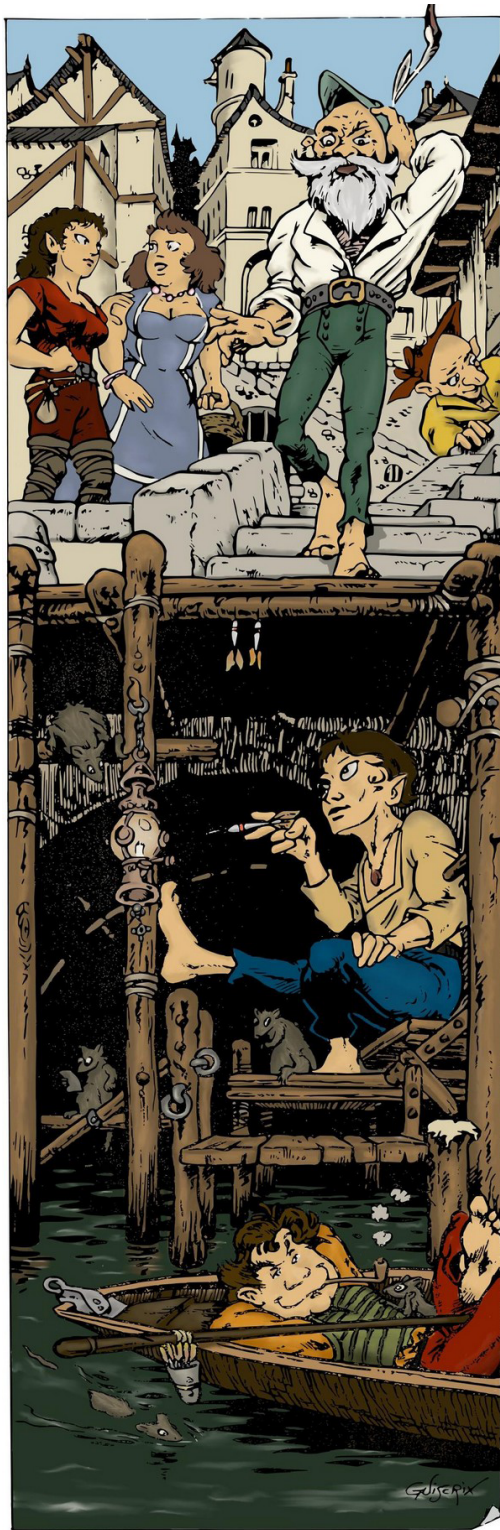


Shedras

Il semblerait que la Compagnie Aérienne Royale de Laelith possède les cinq derniers spécimens vivants de ces reptiles volants rescapés de la préhistoire. Rapides et puissants, les shedras (prononcer "chédrââs") peuvent transporter dans les airs des charges pouvant atteindre trois cents kilos.

Ils ont la réputation d'être immortels, personne n'en ayant jamais vu mourir de mort naturelle... Leurs "nids" ainsi que les baraquements de la C.A.R. sont installés au dos de la prison, côté Pics des mages.





Gopnelaun

Est-ce une guerre ou la cohabitation forcée (peut-être la captivité) de plusieurs races qui engendra un jour la tribu des Gopnelauns ? Ce sont en tout cas des individus dont les origines semblent être empruntées à toutes les races humanoïdes "civilisées".

D'ailleurs c'est bien simple : face à un Gopnelaun, un Nain lui trouvera un air elfe, un Elfe lui attribuera des ancêtres orques, un Orque le croira descendant mâtiné de Hobbit, tandis qu'un Hobbit lui verra du sang gnome dans les veines et qu'un Gnome l'appellera "humain avec une drôle de trogne". Il faut dire qu'ils n'ont pas tout à fait tort... mais du coup les Gopnelauns ne sont ni reconnus ni bien acceptés par aucune de ces races. En raison de ce racisme latent qui s'est exercé très tôt envers eux, ils se sont repliés dans les lieux où cette agressivité est en sourdine, ou du moins plus réglementée ; c'est-à-dire les villes importantes et cosmopolites, capitales et surtout ports. C'est pourquoi Laelith et sa tolérance religieuse a rapidement attiré les Gopnelauns et qu'aujourd'hui leur petite communauté soit bien implantée sur la Chaussée

du Lac.

Un Gopnelaun menant une vie saine et active est petit et râblé, musclé, avec une petite bedaine (la vie saine en question comprend quand même de bons repas à la cervoise tiède nappée de crème), un bassin étroit et des jambes nerveuses, de grands pieds et de larges pattes aux longs doigts. Leurs trombines sont par contre très variées.

Côté intelligence, il semblerait juste un peu plus bête que vous et moi, c'est-à-dire que si on lui explique lentement, il finit par vite comprendre... Quand je dis intelligence, c'est au sens comprendre des abstractions mathématiques, des business magiques ou l'analyse sémantique des poèmes du Second Age. Ça n'a rien à voir avec la ruse où là, il serait plutôt meilleur que vous et moi...

Ses capacités en font un individu très demandé, mais il travaille le plus souvent en indépendant... Si en tant qu'individu, le Gopnelaun n'est pas si démuné que ça, il l'est encore moins au regard de son mode de vie en société. Les Gopnelauns, on l'a vu, sont essentiellement citadins (s'il y avait des Gopnelauns des montagnes ou des marais, je le saurais !). Anciennement moyennement considérés, ils se sont, par force, serrés les coudes pour faire face ; et bien qu'il n'y ait jamais de "quartier gopnelaun" ou "d'amicale confraternelle des Gopnelauns", et qu'ils aient diverses religions, il est remarquable que si l'un d'eux est victime d'une agression (surtout si elle est injustifiée) des tas de Gopnelauns sont au courant dans la minute qui suit, prêts à quitter leur ouvrage pour prêter main forte. Les Gopnelauns utilisent en effet comme "pigeons voyageurs", des rats bruns à la fourrure épaisse, qui leur servent également de chiens de garde et d'animaux de compagnie, car bien que les autres rats les craignent, ces animaux nommés Bounzills, ou Radgars, sont très affectueux avec leurs maîtres...

On trouve des Gopnelauns partout en ville, et s'il y en a un, il y en a d'autres. Pas de ville avec "Un" Gopnelaun... Ils sont en général artisans, commerçants, ou transporteurs, de marchandises mais aussi de gens (pousse-pousse, carriole à âne, chaise à porteurs dans les villes en escaliers, "gondoliers" dans les villes d'eau). Leurs talents naturels de voleur constituant une faculté et non une profession.

Notons ici (les âmes sensibles sauteront ce passage) qu'un Gopnelaun nommé Flugistilk-de-Ponton fut retrouvé un matin sur le quai des Contrebandiers, dans une grande marmite où il avait bouilli, accompagné d'une sauce typique gopnelaun.

On su plus tard qu'il avait voulu se faire engager dans une guilde d'assassins, un projet mal vu de ses congénères, filous certes mais respectueux de la vie de leurs clients (quand ils ne sont pas agressifs bien sûr).

Utruz

Voir la description de ce peuple dans le chapitre sur le hors-ville.



Shedras

Fréquence : Très très rare
Nombre : 1 à 5 (?)
Classe d'armure : 7
Déplacement : 3"/20"
Dés de Vie : 10
Nb d'attaques : 3
Dégâts/Attaque : 1-10 (bec) / 1-8 (griffes) / 1-12 (queue)
Résistance magique : Standard
Intelligence : Animale
Alignement : Neutre
Taille : Grande (15m d'envergure)

Gopnelaun

For 16, Dex 17, Con 18, Int 10, Sag 10, Cha 12

Pour les mini/maxi de ces caractéristiques, considérer comme un Nain, ainsi qu'à chaque fois qu'il y aura équivoque... Il possède l'infravision sur 18 mètres, des talents naturels de voleur 3ème niveau avec un bonus de 30% en vol à la tire (parfois jusqu'au niveau 6, mais c'est le maximum et très rare) ; sinon le considérer comme un guerrier niveau 0 ou 1 (jamais plus du niveau 6).

Sa résistance à la magie est celle du Nain, c'est-à-dire qu'il ne pratique absolument pas cet art. Il a par contre les mêmes chances qu'un Elfe de découvrir les passages secrets et les portes dérobées. Il bénéficie aussi du bonus de +1 pour toucher à l'épée courte, à l'arc et à l'arbalète. De même pour les fléchettes : le Gopnelaun est un fana et en porte toujours au moins 3 sur lui. Dégâts : 1 point sur une partie de la victime non protégée, souvent le visage, un 20 naturel indiquant une blessure au front ou à l'œil, entraînant -1 au toucher de la victime pour la suite du combat.

Histoire vécue

"Quand je suis arrivé à Laelith, j'ai trouvé la ville très jolie et ses habitants plutôt agréables à vivre. Mais rien à comparer des collègues Gopnelauns qui m'ont tous aidé à installer l'échoppe, rue de l'Arcade. Le seul qui m'a déplu, c'est Flugistilk qui, dès potron minet, est venu m'emprunter de l'argent. Celui-là, je l'aime pas bien..."

Utruz

Fréquence : Très rare
Nombre : 3d4
Classe d'armure : 4
Déplacement : 14 / 6 (dans l'eau)
Dés de Vie : 7
Trésor : B
Nb d'attaques : 2
Dégâts/Attaque : 1d8/1d8 (ou selon l'arme)
Résistance magique : comme guerrier de niveau 10
Intelligence : Exceptionnelle
Taille : Grande (2m10)

Schlougga

Classe d'armure : 2 (corps) ou 1 (têtes)

Dés de Vie : 10 ; 50 pv (corps) 30 pv (têtes)

Dégâts/Attaque : 1-8 x 2 (têtes), 1-8 (eau maudite, une fois tous les 3 rounds), 4-12 (queue)

Attaques spéciales : Chant (jet sous peur)

Intelligence : Très faible

Alignement : Chaotique Mauvais

Expression typique

— "Son Altesse est féroce comme un loup des steppes et cruelle comme un schlougga !"

Ermold le Noir, extrait de "La bonne manière de dresser les schlouggas", suivi de "Propos de Table".

— "C'est shlouvant !" signifie à peu près "c'est incroyable !".

Provient étymologiquement du monstre schlougga, créé par un prêtre du Temple du Crâne.

Instantané

Les aventuriers sont engagés par l'un des supérieurs de l'Oiseau de Feu chargé de l'entretien du temple. Ils doivent empêcher les graffiti qui depuis quinze jours blasphèment l'arrière du bâtiment, et si possible arrêter leur(s) auteur(s).

Pour le MJ : ces graffiti sont la conséquence d'un défi lancé entre la guilde des courtisanes et la guilde de la Langue Coupée.

Attention, porter la main sur un de ces deux groupes ne se fait pas impunément. Les aventuriers feraient mieux de ne rien trouver.

Zadulien ~ Huvalinien

Fréquence : Très Rare ~ Rare

Nombre : 1-2 ~ 1-4

Classe d'armure : 8 ~ 7

Dés de Vie : 5 ~ 7

Nb d'attaques : 2

Dégâts/Attaque : 1d8 (queue) + arme

Résistance magique : Standard

Intelligence : Supérieure

Alignement : Neutre

Taille : Grande

Capacités psy : voir texte

Schlougga

(Clericus Hystericus Vilipador)

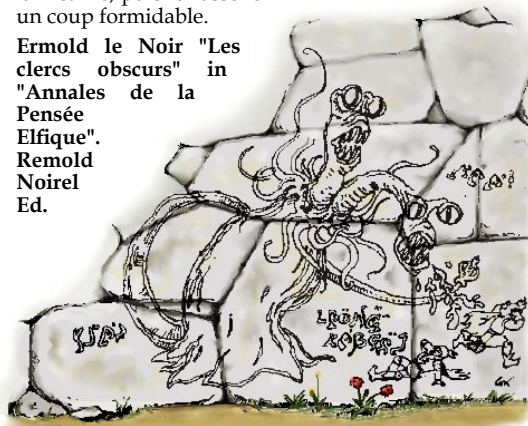
Comme je le relate dans une autre partie de mes mémoires, bien des hommes s'exercèrent, avec des fortunes diverses, au difficile exercice de la création. Il en fut ainsi de Bert Schloug, compère du Temple du Crâne. Tout au long de sa maléfique existence, Bert eut à combattre des croyants issus d'autres Temples, qui prêchaient des concepts aussi abscons que la générosité, l'altruisme et le don de soi.

Soucieux de lutter contre des préceptes aussi infâmes, il décida de se faire assister de créatures qui auraient pour vocation de l'aider à combattre l'ensemble des clercs et des croyants qui ne jureraient que par le Bien. Aidé de plusieurs démons et conseillé par des individus avertis, il finit par créer une vingtaine de créatures hideuses et redoutables, propres à semer l'effroi chez ses détracteurs.

On trouve trace de l'une de celle-ci en pleine action contre des séides de l'Oiseau de Feu dans un graffiti à l'arrière du Temple susdit. Dépêchez-vous d'aller le voir : il ne fera pas long feu...

Le schlougga a la taille d'un cheval, avec, un corps vaguement cylindrique recouvert de filaments, ce qui le fait ressembler à une grosse anémone des mers. De ce tronc jaillissent deux protubérances, chacune dotée d'un orifice dentu et de deux yeux pédoncules. Outre les dégâts infligés par ces deux mâchoires, le schlougga est redoutable à plus d'un titre. D'une part, la protubérance de droite a le pouvoir de cracher, à une dizaine de mètres environ, un jet de liquide nauséabond (qui n'est autre que de l'eau maudite). D'autre part, celle de gauche est pourvue d'un curieux organe vocal à la puissance phénoménale. Les savants prétendent qu'il servait à couvrir les prêches (ou les prières) des adversaires de Bert. J'ai pu vérifier par moi-même que cette bouche est capable d'entonner des chants obscènes sur un mode monodique des plus impressionnant. Enfin, la queue du schlougga, longue d'une dizaine de mètres environ, se termine par une structure cornée, ressemblant à une sorte de goupillon. Lorsqu'il sent son adversaire faiblir, le schlougga, dans une étrange parodie de bénédiction, agite cet organe au-dessus de la tête de la victime, puis lui assène un coup formidable.

Ermold le Noir "Les clercs obscurs" in "Annales de la Pensée Elfique".
Remold Noirel Ed.



Huvalinien et Zadulien

Les peuples huvalinien et zadulien semblent avoir la même origine et sont parfois désignés par le nom générique d'Hu-Llivaniens dans certains ouvrages savants. La tradition admet généralement que ces peuples viennent d'une autre "planète" et il n'est pas impossible que ce soit les mêmes qui, dans la nuit des temps, sont venus des étoiles selon la légende.

Si l'on se réfère aux Livres des Pierres Sacrées, il semble



bien que ce peuple, venu d'on ne sait où, aurait colonisé de nombreux mondes avant d'arriver dans la région de l'actuel Egonzasthan, probablement bien avant le Châtiment qui devait bouleverser la topographie locale. A cette époque il n'existait encore qu'une seule race, celle des Zaduliens Lévitants. Ce n'est qu'au cours des millénaires, et sous l'influence de croisements divers, qu'apparut le peuple hybride des Huvaliniens, métis d'humains et de Zaduliens.

Les Zaduliens Lévitants, comme leur nom l'indique (et qui peut aussi s'écrire zadhulien ou zadulien), se déplacent habituellement par lévitation et forment l'élite intellectuelle de la Fédération. Dépourvus de jambes, ils ne possèdent qu'une longue queue de triton, sorte de gouvernail leur permettant de se diriger, qu'ils utilisent parfois comme une arme. Issus d'un monde à faible pesanteur très différent du nôtre, ils répugnent à paraître en public et préfèrent vivre entre eux, résidant dans des temples cachés dans la montagne, à accomplir des rites en grand secret, et ne fréquentant que les Huvaliniens qu'ils considèrent avec un statut de sous-race esclave. En Egonzasthan, la religion est largement dirigée par les Zaduliens qui semblent par ailleurs penser que la seule profession digne d'eux est celle de prêtre. Malgré son incroyable longévité (certains observateurs prétendent que les Lévitants peuvent vivre jusqu'à 1000 ans !), cette race semble pourtant en voie de disparition.

Les Huvaliniens, pour leur part, ressemblent plus aux humains, malgré leur taille imposante (2,50m en moyenne). Dotés de deux jambes en plus de leur queue longue d'un mètre, ils ne sont capables de léviter que pendant de courtes périodes, ce qui est très pratique quand ils doivent sauter.

Un autre domaine où les Huvaliniens sont passés maîtres est l'architecture. Des centaines de mines et de carrières fournissent notamment la Pierre sacrée, légère et solide, utilisée pour de multiples usages (livres-pierre, armures, décoration) et la carr, pierre de taille d'un blanc éclatant, ou parfois rosée ou mauve, dont est fait l'époustouflant Palais lévitant qui flotte à deux mètres au-dessus du sol et dont les secrets qui ont présidé à sa construction sont aujourd'hui perdus.

Le peuple Huvalinien a d'ailleurs transmis aux autres habitants d'Egonzasthan son goût prononcé pour ce qui est monumental, et les moindres toilettes publiques prennent l'allure de petits palais.

Les deux peuples possèdent des aptitudes psioniques importantes (à l'appréciation du MJ), mais ils s'interdisent de les employer sans raison valable, afin de respecter le milieu humain sensible et peu protégé, au sein duquel ils évoluent. Il faut cependant savoir qu'ils possèdent une attaque mentale particulièrement efficace.

A priori, ils semblent agir plus en spectateurs qu'en acteurs de la vie politique d'Egonzasthan et il n'est pas facile de rencontrer un représentant de ces deux peuples. Pourtant, cela ne les empêche pas d'être les véritables maîtres du pays. A l'abri des regards importuns, dissimulés derrière les murs de leurs palais mystérieux uniquement accessibles par voie aérienne, ils gouvernent la Fédération d'une poigne de fer.

Chupl'z

Asexués, ou plutôt "mono-sexués", les pacifiques Chupl'z (prononcez tchoupeulz), appartiennent à la fois aux règnes animal, végétal et minéral. Ils sont tous remarquablement semblables, et il est absolument impossible de les différencier. Au point qu'on ne peut jamais savoir si l'individu avec lequel on négocie une affaire est celui avec lequel elle sera conclue !

En ce qui concerne leur apparence physique, imaginez une sorte de pingouin grisâtre à la peau grumeleuse comme de l'écorce, sans bec, doté de deux yeux noirs profondément enfoncés de part et d'autre d'un appendice nasal très plat, plus sombre que le reste du corps et recouvert d'une muqueuse poreuse. Ajoutez à cela une bouche, ou plutôt une fente horizontale coupant littéralement la tête en deux, donnant l'impression d'un perpétuel sourire, et une queue épaisse, longue de 60 cm, servant à stabiliser la "chose"... Les Chupl'z possèdent également une poche abdominale interne, accessible par la bouche, qui ne sert pas uniquement aux fonctions reproductrices, mais est également employée pour transporter certains objets fragiles, ou qu'ils préfèrent ne pas exhiber au grand jour.

Les humains et les nains que l'on rencontre sur les ports d'Orbyonn et d'Aziliane ne sont que des employés des véritables maîtres de cette province, les Chupl'z.

Le Jadhys est un royaume dirigé par un monarque héréditaire dont le nom chupl'z imprononçable peut être traduit par "Premier Bourgeon du Litos". On ne sait rien d'autre sur l'organisation politique de ce pays.

A l'origine fondateurs de Jadhys, les Chupl'z n'étaient qu'une poignée. Appartenant à une race au physique ingrat et aux moeurs difficilement compréhensibles par les autres peuples de la région, ils n'ont dû leur survie qu'à leur grande résistance et à leur exceptionnelle longévité. Certaines légendes, parmi les plus étranges que l'on puisse entendre en laissant traîner ses oreilles dans les tavernes de Laelith, racontent que les premiers Chupl'z sont plus anciens même que la Cité Sainte, et que pourtant, ils y sont liés. Ils seraient le produit d'une tentative de création d'un organisme vivant par un être mystérieux au pouvoir immense, appelé "Litos". Cette expérience aurait eu lieu juste après le gigantesque Châtiment. La mémoire collective des Chupl'z rapporte, pour sa part, que le premier membre de la race fut "planté" par le Litos et "germa" à partir d'un fragment de l'entité... Aucun être sensé n'aurait porté le moindre crédit à une affirmation aussi incroyable et nébuleuse (qu'est-ce qu'un Litos ?). Aussi, les Chupl'z, craignant de ruiner leur réputation de commerçants sérieux, n'en parlent-ils jamais à des étrangers. Néanmoins, dans le secret de leurs alcôves, ils tirent une grande fierté d'être plus ou moins apparentés à la racine originelle de cette si vieille race...

De la poignée qu'ils étaient au départ, les Chupl'z se sont développés, lentement mais sûrement (pour être aujourd'hui environ 2500 à 3000 bien qu'aucune statistique officielle n'existe à leur sujet et qu'on ait rarement l'occasion d'en voir plus de deux ou trois en même temps à Laelith, car préférant n'apparaître personnellement qu'à un minimum de leurs clients). Ils ne composent pas toute la population des Jardins de Jadhys, loin de là. Mais ce pays est bien le leur, les autres habitants ne sont que des employés contraints à travailler à leur service pour rembourser les dettes qu'ils ont contractées auprès de ces commerçants hors pair.

Les Chupl'z sont d'extraordinaires négociants qui entretiennent des relations commerciales avec le monde entier, y compris Laelith. Ils semblent n'avoir aucun ennemi (à part, peut-être, les Agramoriens), et s'ils se livrent à une saine concurrence avec l'Egonzasthan, il semblerait que les Huvaliniens et les Zaduliens les considèrent comme des cousins pour une raison inconnue.

Pour se procurer les gemmes indispensables à la perpétuation de leur race (voir ci-dessous), les Chupl'z ont développé un art commercial extraordinaire, aidés en cela par leurs exceptionnelles facultés mentales, héritées



de leur création par le Litos. A tout instant, ils sont capables de savoir de quoi vous pourriez avoir besoin et, pour peu que vous soyez disposé à payer, de vous le procurer. Un renseignement, un parchemin, une formule de transmutation alchimique, une arme fabuleuse créée il y a des siècles par un forgeron nain, un bateau, un bijou, une ville, une personne disparue, un secret d'État : rien n'est au dessus de leurs possibilités et tout n'est qu'une question de prix. Ils préfèrent cependant restreindre leurs activités aux renseignements et aux objets anciens et rares qu'ils parviennent souvent à trouver grâce à leur "mémoire collective" qui remonte jusqu'à l'origine des temps. Quoi qu'il en soit, ils ne feront (ou ne vendront) jamais rien qui puisse compromettre la sécurité ou la prospérité de Laelith. D'ailleurs on les rencontre rarement dans la Cité Sainte car ils préfèrent traiter les affaires par l'intermédiaire de leurs plus fidèles alliés, les Gopneldauns.

Des esprits chagrins, sans doute envieux des succès des Jardins de Jadhys, prétendent que les Chupl'z profitent parfois de leurs aptitudes mentales pour abuser certains esprits faibles en les forçant à s'endetter à leur égard. Ils leur permettraient alors de rembourser leur dû en travaillant à leur service, notamment en allant quérir les biens dont ils font le commerce.

L'incroyable mode de reproduction des Chupl'z

De leurs étonnantes origines, les Chupl'z ont conservé un mode de reproduction très particulier qui explique leur ardeur commerciale. Il faut savoir que chaque individu ne se reproduit qu'une seule et unique fois au cours de sa longue existence, et seulement lorsqu'il se sent "mûr" pour cela. En outre, le processus de procréation a pour conséquence la mort du géniteur. Si les Chupl'z sont asexués, il n'en faut pas moins de trois d'entre eux pour accomplir cette tâche particulière qu'est la fécondation de l'un des leurs...

Trois individus se choisissent et partent ensemble vers la "Serre", lieu de la future naissance. Cette dernière est l'endroit idéal pour le développement des futurs rejetons, qui y trouveront le taux d'humidité et la chaleur propices à leur "bourgeoisement". Le premier des trois "parents", qui laissera sa vie dans l'affaire, place dans sa poche abdominale interne, une pierre précieuse de l'eau la plus pure d'une valeur minimum de 250.000 pièces d'or.

Il est généralement dans un état de transe tel que les deux autres Chupl'z doivent le porter jusqu'au trou qui a été creusé dans le sol sacré de la Serre pour le recevoir. Ils l'y déposent, le recouvrent entièrement de terre et l'arrosent de leurs larmes en murmurant de douces et étranges mélodies faites de sifflements et de raclements (leur "langage"). Trois mois durant, ils se relayeront pour le "couvrir". Au bout de cette période, une faible brindille fera son apparition et prendra en moins de trois ans la forme d'un Chupl'z adulte. Dans 10 à 20 % des cas, il pourra y avoir naissance de "jumeaux", et trois fois sur mille il y aura des triplés.

Au regard de la longévité des Chupl'z, on comprend que leur nombre, restreint, augmente tout de même régulièrement.

Chupl'z

For 11, Dex 6, Con 12, Int 18, Sag 18, Cha 8

Relation

"Le meilleur ambassadeur qu'ait trouvé le peuple Chupl'z est le Gopneldaun. Sa débrouillardise proverbiale, son bon sens près du bonnet et son honnêteté toute relative en fait l'émissaire parfait de l'extraordinaire marchand qu'est l'habitant des Jardins de Jadhys... Enfin, de ce qu'on en sait parce que pour rencontrer un Chupl'z : bonjour l'ambiance..."

Sabretache Vent du large, commerçant itinérant.

Guide touristique

Deux lieux sont particulièrement importants chez les Chupl'z, mais on ne peut pas déceimment les qualifier de "touristiques". Le premier est la Serre, où sont plantées les jeunes pousses qui germeront pour devenir un jour des Chupl'z adultes. Le second, mais ce n'est peut-être qu'une légende, est la zone des entrepôts, vaste comme une ville, quelque part dans la montagne, où sont accumulées toutes sortes de marchandises étonnantes pouvant faire l'objet de transactions commerciales. Cette zone existe, la logique permet de l'affirmer, mais si d'aucuns l'ont visitée, ils ne s'en sont jamais vantés... ou n'en ont jamais eu l'occasion. Personne n'a pu suivre un Chupl'z jusque là, car, à l'instar du fabuleux Litos, ils bénéficient tous de facultés leur permettant de s'y rendre instantanément et d'en ramener à leur convenance n'importe quel objet s'y trouvant.

Félyys

Modification

Dextérité +1, Constitution -1

Limitations

Force : 18/90 (3)
Dextérité : 19 (10)
Constitution : 17 (3)
Intelligence : 18 (6)
Sagesse : 18 (3)
Charisme : 18 (3)

Le nombre entre parenthèses représente le minimum.

Classes de personnage possibles et leurs limitations

Assassin : I
Clerc : 7
Druide : I
Guerrier : 13
Magicien Illusionniste : 8
Rôdeur : 13
Voleur : I

Les illusionnistes ne peuvent pas avoir de sorts d'autres écoles.

I : signifie qu'il n'existe aucune limitation dans cette classe.

Ajustement des capacités de voleur

Déplacement silencieux : +10%
Se cacher dans l'ombre : +10%
Lire des langues inconnues : -5%

Capacités particulières

Habités à vivre dans la jungle ou la savane, les Félyys sont quasiment invisibles en pleine nature, et donc très difficilement repérables. Ils ont la faculté de marcher très silencieusement et de modifier sensiblement la teinte de leur pelage. En effet, en inclinant plus ou moins leurs poils, ils peuvent faire varier leur couleur de très foncé à très clair. Leurs chances de passer inaperçus sont de 75%.

Ils sont nyctalopes et leur odorat est très développé.

L'instinct qu'ils ont conservé, leur permet de bien suivre les pistes en extérieur (+ ou - 75% de chances, les conditions de variations étant celles d'un Rôdeur en extérieur), mais pas dans un donjon. Grâce à ce même instinct, ils sont avertis 40% du temps lorsqu'un danger les menace.

Leurs griffes rétractiles leur permettent de se déplacer dans les arbres ou de grimper aux parois où elles peuvent se planter sans problème (95%), mais elles sont aussi de redoutables armes. Deux fois par round, les Félyys peuvent griffer en faisant de 2 à 5 points de dégâts (un d4 +1).

Affinités raciales

Félyys : préféré
Nains : neutre
Elfes : toléré
Gnomes : toléré
Demi-elfes : neutre
Halfélins : neutre
Demi-orcs : neutre
Humains : toléré
Ceci est valable dans un sens comme dans l'autre.

Félyys

Les Félyys sont une race à part entière, et l'on peut donc y trouver les différentes classes habituelles. Les Félyys dorés, dont la civilisation se rapproche le plus de celle des Humains, des Elfes et des Nains, sont généralement d'un alignement Neutre Droit. En effet, sans avoir de penchant plus particulier pour le Bien ou le Mal, ils se caractérisent par une morale très rigide. Hormis un grand respect des castes et du rang, ils fondent toutes leurs actions sur un profond code de l'honneur, dont on retrouve les règles dans le *Livre du Kedrat*, grimoire sacré qui est la possession de l'eZlim-tschiss, haut dignitaire, dépositaire de la pensée du Kedrat.



Plus généralement, un kedrat est l'obligation, la nécessité d'agir de telle ou telle façon dans une circonstance donnée. Ainsi, un affront fait à un Félyys ne peut rester impuni, car il en va alors de son honneur. Gare, alors à l'imprudent, car c'est le clan, ou même toute la caste, qui répondra à l'offense. Toute latitude est laissée au MJ pour déterminer l'opportunité d'un kedrat, ainsi d'ailleurs qu'au personnage, sans perdre de vue, toutefois, que cela ne doit intervenir, pour en garder toute la valeur, qu'en cas d'action extraordinaire ou de but de haut intérêt. Le kedrat lie alors la vie du Félyys à l'accomplissement de sa tâche.

La durée de vie d'un Félyys est d'environ 250 ans. Un Félyys peut dès 40 ans, entrer dans la classe choisie, par acceptation des sages de cette caste. Aussi, la notion de caste a-t-elle une grande importance.

Enfin, il faut souligner que, comme tous les non-Humains, les Félyys sont relativement peu nombreux, vivant dans des régions précises, sous un climat de préférence chaud, ce qui, nécessairement, limite leur présence dans les aventures.



Razouflard des Montagnes

Les montagnes entourant le Lac des Hautes-Eaux sont habitées par de curieuses créatures appelées Razouflards. Elles ressemblent à des gnomes aux lèvres lippues et aux dents pointues. Vêtues d'armures de cuir, elles se battent habituellement à l'aide de coupe-choux particulièrement tranchants. Les Razouflards se divisent en plusieurs familles dont les membres sont apparemment identiques, à un détail près : la couleur de leur langue qui détermine leur tempérament...

Les Razouflards Bleus sont les plus amicaux de tous. Ils n'hésitent jamais à rendre service lorsque l'occasion se présente. Généreux, courageux et bons compagnons, ils sont unanimement appréciés des voyageurs qu'ils secourent fréquemment.



Les Razouflards Jaunes sont des créatures très superstitieuses qui obéissent à des règles très strictes. Ainsi, ils doivent accomplir chaque jour trois bonnes actions, avant de pouvoir se livrer à l'acte rituel consistant à tuer quiconque ayant accompli un acte offensant. Les Razouflards étant par nature larges d'esprit, ils s'offusquent rarement, sauf si l'on oublie de les saluer poliment en se touchant le nez avec le pouce droit, tout en agitant les autres doigts de la main.

Les Razouflards Rouges sont des êtres immondes totalement voués au Mal. Ils ont la mauvaise habitude d'égarer les voyageurs dans le but de les assassiner, de tendre des embuscades sournoises. Ils pratiquent aussi la contrebande. On prétend même que certains d'entre eux pousseraient la duplicité jusqu'à teindre leur langue...



Arachnien

Les Arachniens sont des humanoïdes à peau noire, de grande taille, aux membres maigres et à l'allure dégingandée, originaires des régions barbares du nord, près d'Azilian. Ce sont eux qui, jadis, montés sur leurs araignées géantes et dressées, ont débarrassé la Marche d'Azilian des assauts intempestifs de nuées d'insectes voraces qui s'abattaient sur les précieuses forêts de cette province. Dotés de traits acérés et d'une voix sifflante, ils sont d'un naturel taciturne et secret.

Les légendes les plus invraisemblables courent à leur sujet, et il est sans doute préférable de ne pas chercher à percer le mystère de leur origine. Ce que l'on sait d'eux, peut tenir en quelques lignes : leur espérance de vie est inférieure à celle des humains (ils dépassent rarement quarante ans) et s'ils ne se reproduisent qu'entre eux, ils semblent le faire à la manière des mammifères.

Des araignées, les Arachniens ont la démarche coulée et la possibilité d'émettre, en faible quantité, des filaments gluants (un phénomène quasi automatique lorsqu'ils sont en colère) et de mauvais esprits voient là une preuve de leur parenté raciale avec les arachnides.

La plupart des Arachniens d'Azilian vivent dans les élevages de la Marche, dans les fermes de l'arrière pays, où ils dressent et font se reproduire de nombreuses espèces d'araignées géantes. D'autres servent dans l'Armée en tant que cavaliers de ces redoutables montures. En effet, il semblerait bien qu'ils possèdent une sorte d'empathie avec les araignées géantes, ce qui facilite grandement leur travail avec ces monstrueuses créatures. Néanmoins, on trouve également parmi eux d'habiles tisserands créateurs de chefs-d'œuvre, ou des troubadours itinérants possédant un sens aigu du contrepoint.

En fait, les Arachniens dissimulent derrière leur flegme apparent une sensibilité exacerbée qui fait d'eux des artistes nés. Leurs plaintes désespérées, véritable cri d'un peuple en quête de ses racines, arrivent à émouvoir les auditoires les plus exigeants.

A noter que les Arachniens détestent les armes, ce qui ne les empêche pas de savoir très bien se défendre avec leurs énormes mains osseuses qu'ils emploient comme des battoirs.



Araignées azilianaises

Depuis que les araignées ont sauvé l'économie d'Azilian, elles sont devenues les créatures préférées des habitants de la Marche. Elles ont fait l'objet de nombreuses sélections génétiques qui ont donné naissance à des races étranges et ultra-spécialisées. En voici trois représentatives des arachnides "évoluées" d'Azilian. Il convient de noter qu'aucune n'est venimeuse.

- **Huntras (araignées de guerre).** Ces monstres à huit pattes pèsent plus de trois tonnes. Leur carapace noire et chitineuse a la résistance d'une armure de plaques et leur vélocité, quel que soit le terrain, n'a d'égale que leur férocité au combat. Leurs mandibules puissantes peuvent déchiqueter les plus épais blindages et leurs pattes antérieures sont souvent équipées de couperets tranchants que les araignées utilisent comme des épées. Leurs seuls points faibles sont les articulations des pattes et celle reliant le thorax à l'abdomen (CA 7). Lorsqu'elles sont excitées, les Huntras poussent des rugissements terrifiants et leurs adversaires doivent réussir un jet contre la peur pour ne pas s'enfuir sur l'instant.

- **Gormalis (araignées de trait).** Même les robustes ookhabs des montagnes ne peuvent rivaliser avec l'extraordinaire endurance de ces créatures. Un peu plus petites que les Huntras (elles ne pèsent jamais plus de deux tonnes), elles sont capables de tirer des charges énormes, et cela même le long des à-pics les plus abrupts, grâce à leurs pattes munies de crochets. Certaines gormalis, choisies parmi les plus placides et les plus dociles, sont employées comme montures par les nobles d'Azilian.

- **Tapriacis (araignées tisseuses).** Grosses comme des chiens, ces araignées ont deux utilités. Tant qu'elles ne sont pas parvenues à maturité, les citoyens d'Azilian les emploient comme animaux de compagnie ou chiens de garde. Au bout de trois ou quatre ans cependant, elles deviennent dolentes et commencent à produire de grandes quantités de toile soyeuse. Elles sont alors envoyées dans les manufactures textiles où leurs sécrétions servent à tisser des vêtements.

Arachnien

Fréquence : Rare (même en Azilian)
 Nombre : 1-6
 Classe d'armure : 8
 Déplacement : 14"
 Dés de Vie : 5
 Nb d'attaques : 2
 Dégâts/Attaque : 1d6 (poings)
 Intelligence : Humaine
 Alignement : Neutre
 Taille : Grande (2m20)

Huntras ~ Gormalis ~ Tapriacis

Fréquence : Rare ~ Rare ~ Commune
 Nombre : 1-6 ~ 1-20 ~ 1-200
 Classe d'armure : 3 (7) ~ 7 ~ 8
 Déplacement : 24" ~ 21" ~ 15"
 Dés de Vie : 8 ~ 6 ~ 2+1
 Nb d'attaques : 3 (2 pattes + morsure) ~ 1 ~ 1
 Dégâts/Attaque : 1-10/1-10/2-20 ~ 2-8 ~ 1-6
 Résistance magique : Standard
 Intelligence : Faible ~ Animale ~ Animale
 Alignement : Loyal Neutre ~ Neutre ~ Neutre
 Taille : Grande ~ Grande ~ Petite

Razouflard Des Montagnes

Fréquence : Peu commun
 Nombre : Variable
 Classe d'armure : 7
 Déplacement : 9
 Dés de Vie : 2
 Nb d'attaques : 2
 Dégâts/Attaque : 1d6+1
 Résistance magique : Standard
 Intelligence : Humaine
 Alignement : Variable
 Taille : Petite

Chien Des Profondeurs

Fréquence : Rare
Nombre : 2-20
Classe d'armure : 7
Déplacement : 30 m
Dés de Vie : 1
Pourcentage d'être au gîte : 40%
Nb d'attaques : 3 ou 1
Dégâts/Attaque : 1-2/1-2/1-4 ou 1-6
Attaques spéciales : poison
Résistance magique : Standard
Intelligence : Animale
Alignement : Neutre
Taille : P (20 cm au garrot)
Valeur en PX : 45 + 1/pv

Erank

Fréquence : Rare
Nombre : 1-6
Classe d'armure : 4
Déplacement : 10''
Dés de Vie : 7
Pourcentage d'être au gîte : 65%
Nb d'attaques : 2 (griffes)
Dégâts/Attaque : 2-8/2-8
Défenses spéciales : odeur nauséabonde
Résistance magique : Standard
Intelligence : Faible
Alignement : Chaotique Mauvais
Taille : M (1,60m de haut)

Stritter

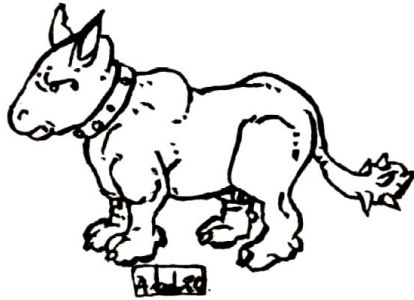
Classe d'armure : 2
Dés de Vie : 5 (40 pv)
Dégâts/Attaque : 1-6 (boulets)/1-8 (déflagration). Possibilité de cracher 1x tous les 5 rounds. Pattes antérieures, munies de griffes (D : 1-4 x2)
Intelligence : Très faible
Alignement : Neutre

Troll Nain

Fréquence : Très rare
Nombre : 1-100
Classe d'armure : 4
Déplacement : 24 m
Dés de Vie : 4+4
Pourcentage d'être au gîte : 40%
Trésor : B + M et K
Nb d'attaques : 3
Dégâts/Attaque : 1-3/1-3/1-10 ou par arme
Attaques spéciales : voir ci-dessous
Défenses spéciales : Régénération
Résistance magique : Standard
Intelligence : Moyenne
Alignement : Chaotique Mauvais
Taille : P (1 m)
Valeur en PX : 130 + 5/pv

Chien des profondeurs

Ils vivent dans des grottes sèches, en bandes d'une vingtaine d'individus. Ils possèdent l'infravision et sont gênés en plein jour (-1 au toucher). Très petits, ils sont assez sauvages et il est difficile de les dresser. Leur queue a la forme d'un fléau dont les pointes exsudent du poison. Toute victime d'un coup de queue doit faire un jet de protection à + 2 ou être pris de vomissements et de convulsions extrêmement douloureux. Les effets se font sentir en une heure et durent trois jours. Non soignée, la victime a 10% de malchance de mourir.



Erank

Cette sorte de gros crapaud à peau écailleuse vit d'ordinaire au bord des lacs de montagne. Son corps est recouvert de pustules qui contribuent à le protéger des agressions. Un léger coup suffit à les faire éclater. Elles laissent alors s'écouler une humeur verdâtre qui répand une odeur suffocante de chair pourrie. Un Erank blessé sent mille fois plus mauvais qu'un poulois ! Cette odeur infecte fait partie des défenses naturelles de cette créature et il n'est pas rare que ses adversaires soient pris de violentes nausées ; il faut réussir un jet sous la Constitution à chaque round pour pouvoir porter un coup.

En combat, l'Erank pousse des grognements et utilise les longues griffes de ses pattes antérieures.



Stritter

Le stritter est une sorte de lézard de la taille d'un dogue, au corps recouvert d'écailles. Il affectionne les endroits sombres et humides, car il se nourrit principalement de champignons. Sa nourriture est également son arme principale. En effet, une fois ingurgités, les champignons fermentent dans une poche située à proximité de la vessie, et leurs déchets en tapissent les parois. Lorsqu'il est attaqué, le Stritter régurgite ces résidus sous la forme

de boules compactes, auxquelles leur séjour dans la poche de fermentation a donné des propriétés explosives. De surcroît, les écailles de la bête sécrètent en permanence un liquide particulièrement corrosif qui lui permet de creuser la roche voire d'entamer le métal...

Son avidité pour les champignons lui permet de détecter des hobbits imprudents dans un rayon de cent mètres environ. La vue d'un hobbit le rend berserk (cadence de tir doublée).



Troll nain

Les trolls nains ne sont pas une race comme les nains ou les humains mais bien des trolls atteints de nanisme. Ils sont trapus, ridiculement petits et tassés au regard de leurs ancêtres. Complexés et très méchants, ils ne peuvent supporter les personnes de plus d'1,60 m, cherchant à les raccourcir par tous les moyens. Par contre, ils peuvent se prendre d'affection soudaine pour toute personne de moins de 1,30 m.

Les bandes importantes sont constituées de 40% de mâles, 20% de femelles et 40% de jeunes. Leurs armements typiques sont : épée courte + dague (10%), hache de lancer + dague (10%), fronde + dague (15%), lance - réduite - + épée courte (15%), fronde + épée courte (30%), lance + dague (20%).

Ils vivent sous la surface, au sein de villes taillées dans le roc. Sous Laelith, dans le Cloaque, ils vivent en petites bandes, et utilisent les chiens des profondeurs comme rabatteurs de gibier.

En combat, les géants ont un malus de -5 au toucher, et les personnes de plus d'1m60 ont -1 au toucher. Les trolls nains ont +1 au loucher contre les géants.



Xhosa

C'est une créature répugnante que l'on ne rencontre qu'en des lieux soumis à l'influence d'une magie puissante. Bien qu'il s'agisse d'un être à sang chaud, le Xhosa est doté d'un squelette externe hérissé de pointes osseuses. Son corps est ainsi protégé par une sorte d'armure naturelle extrêmement solide. Ses six membres sont terminés par des appendices crochus qui lui permettent de se déplacer sur toutes les surfaces, sauf si elles sont trop lisses (ex : verre, cristal). Il est ainsi capable de se mouvoir avec une grande rapidité dans les arbres, sur les murs et même sur les plafonds.

En combat, le Xhosa utilise une tactique particulière. Il ne s'attaque qu'à un adversaire isolé et se jette sur lui afin de l'enserrer de ses six bras, en assurant sa prise à l'aide de ses crochets. Ensuite, il se "frotte" littéralement contre sa proie. Les pointes osseuses de son corps agissent alors comme autant de petites dagues et infligent des blessures sérieuses.

Quand un Xhosa est fixé à sa victime, celle-ci n'a plus qu'un seul moyen pour s'en débarrasser : trancher la minuscule tête aux six yeux noirs de la créature, qui est située au milieu du thorax.

On connaît au moins trois espèces de Xhosa :

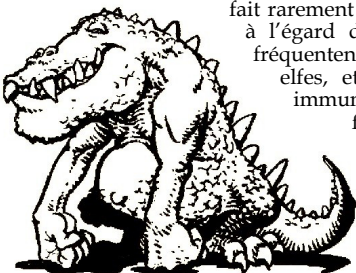
- Les Frotteurs qui ne se battent qu'en utilisant les excroissances de leur corps.
- Les Venimeurs qui utilisent la même tactique que les précédents, mais dont les excroissances osseuses sécrètent un venin corrosif.
- Les Cérébreaux qui, en plus des armes des Venimeurs, peuvent détruire l'esprit de leurs victimes.



Brutosaure

Comme son nom le laisse supposer, le Brutosaure est un saurien particulièrement remarquable pour sa brutalité. Doté d'une peau écailleuse étonnamment résistante, d'une mâchoire aux crocs impressionnants et de deux énormes poings osseux qu'il utilise comme des masses d'armes en combat, ce monstre ne possède qu'une intelligence très limitée. Il s'agit, selon toute vraisemblance, d'une espèce mutante d'homme-lézard née d'une expérience contre nature conduite par un nécromancien dément.

Particularités : le Brutosaure ne recule jamais et se bat invariablement jusqu'à la mort. Il semble toutefois ne haïr que les hommes et fait rarement montre d'agressivité à l'égard des autres races qui fréquentent le Cloaque (nains, elfes, etc.). Ce monstre est immunisé contre toutes les formes de magie ! Les sorts (ex : boule de feu) et les armes magiques sont sans effet sur lui.



Zorn

C'est un grand humanoïde dont la tête hideuse est ornée de deux longues cornes torsadées qui lui donnent un aspect démoniaque. Les spécialistes ne s'accordent pas sur les origines de cette créature. Certains pensent qu'il s'agit d'un homme dégénéré qui a été victime d'une malédiction. D'autres prétendent que c'est en fait un démon qui, pris au piège de notre plan d'existence, a perdu la plupart de ses pouvoirs. Quoi qu'il en soit, cette créature est redoutable.

A l'instar des humains, les Zorn utilisent des armures et des armes classiques. Ils se distinguent cependant des hommes sur plusieurs points :

- Leur visage est tellement horrible qu'il peut paralyser d'effroi (tous ceux qui voient un Zorn doivent réussir un jet de protection pour ne pas être paralysés de peur pendant 1-6 round).
- Ils peuvent combattre deux adversaires simultanément en utilisant leur cornes comme de véritables épées. Il convient cependant de noter que les Zorns n'emploient jamais leurs cornes s'ils combattent un seul ennemi.



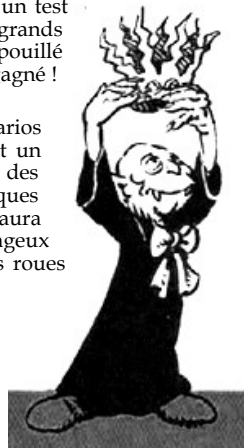
L'Empereur-Démon

Le Cloaque ne serait pas le Cloaque sans l'entité la plus venimeuse qui hante ses égouts si sombres : Trevelian.

Ce vampire qui se fait appeler l'Empereur-Démon a maintes fois tenté de ravir au Roi-Dieu sa place si convoitée afin de faire régner sur la Ville sainte l'horreur d'un pouvoir sanguinaire tout droit sorti des entrailles de la terre et de son esprit "supérieur".

Par "supérieur", il faut simplement comprendre selon ses propres termes "extraordinairement-plus-exceptionnel-que-n'importe-lequel-des-cerveaux-que-l'univers-ait-jamais-porté-puisque-aucun-ne-m'arrive-à-la-cheville". Trevelian s'empresse toujours d'ajouter dans ce cas-là : "J'ai des preuves !" Il a en effet corrompu un scribe de l'échelle des Scribes Echevins qui s'est chargé pour lui de réaliser un test de quotient intellectuel sur les grands esprits de la ville. Trevelian a dépouillé en personne les résultats. Et il a gagné ! Bientôt, il sera Roi-Dieu !

Mais au vu des différents scénarios parus dans CB, y a-t-il vraiment un risque de voir un jour la Perle des Croyants livrée aux griffes chaotiques du Cloaque ? Gageons qu'il y aura toujours des aventuriers courageux pour mettre des bâtons dans les roues de cet affreux personnage.



Xhosa Frotteur ~ Venimeur ~ Cérébreur

Fréquence : Rare ~ Rare ~ Très rare
Nombre : 1
Classe d'armure : 0/2 (tête)
Déplacement : 15" ~ 15" ~ 18"
Dés de Vie : 6 ~ 7 ~ 8
Nb d'attaques : 1 ~ 3/2 rounds ~ 2
Dégâts/Attaque : 1-8 ~ 1-8 + poison ~ 1-8 + poison
Attaques spéciales : aucune ~ aucune ~ soustrait 1 point d'Intelligence à sa victime tous les 3 rounds
Résistance magique : Standard
Intelligence : Faible ~ Faible ~ Moyenne
Alignement : Chaotique Mauvais
Taille : M (1,50m de diamètre) ~ M (1,70m de diamètre) ~ G (2m de diamètre)

Brutosaure

Fréquence : Rare
Nombre : 1-6
Classe d'armure : 2
Déplacement : 8
Nb d'attaques : 3
Dégâts/Attaque : 1-6/1-6/1-8
Résistance magique : Totale (voir ci-dessous)
Intelligence : Faible
Alignement : Neutre Mauvais
Taille : 2,50m

Zorn

Fréquence : Rare
Nombre : 1
Classe d'armure : 5 (ou selon l'armure)
Déplacement : 12"
Dés de Vie : 10
Nb d'attaques : 1 ou 2 (s'il y a deux adversaires)
Dégâts/Attaque : 2-8 (épée) et 2-8 (cornes)
Défenses spéciales : peur
Résistance magique : comme un magicien de 12ème niveau
Intelligence : Elevée
Alignement : Chaotique Mauvais
Taille : G (2m de haut)

Trevelian, l'Empereur-Démon

Fréquence : Unique
Classe d'armure : 1
Déplacement : 12"/18"
Dés de Vie : 9 (66 pv)
Trésor : F
Nb d'attaques : 1
Dégâts/Attaque : 5-10
Attaques spéciales : drainage d'énergie
Défenses spéciales : ne peut être touché que par des armes magiques. Peut se polymorpher en chauve-souris ou prendre une forme gazeuse.
Résistance Magique : immunisé contre les sorts de sommeil, charme et immobilisation. Les sorts basés sur le froid et l'électricité ne lui font que la moitié des dégâts normaux
Intelligence : Exceptionnelle (en tout cas c'est lui qui le dit)
Alignement : Loyal Mauvais
Taille : 1,50m