

casus

HORS SERIE



L 9473 - 1H - 47,00 F - RD



Jeux de rôle, jeux online et cultures de l'imaginaire



47F • 7,17E

LAELITH

La Ville mystique 20 ans après

100 % ON LINE

UN CRIME PARFAIT ... DES MILLIERS D'ENQUÊTEURS... SEREZ-VOUS LE PLUS HABILE ?

Londres, 1888 : Rejoignez la première société de détectives... sur Internet !

Des crimes se succèdent, le meurtrier court toujours !

Glissez-vous dans la peau d'un avocat, d'un journaliste, d'un médium ou d'un scientifique, pour aider Scotland Yard à démasquer un tueur démoniaque et mystérieux.

Plongez dans un univers 3D à l'atmosphère angoissante qui mettra à l'épreuve votre sang-froid et votre sagacité de détective.

Chaque mois une nouvelle enquête sur Internet !

Howard Campbell
Journaliste

Lydia Meadows
Medium

Claire
Av

VENEZ JOUER ET GAGNER
sur www.fogmysteries.com/contest

cryonetworks

e-magine your world™

www.fogmysteries.com

FOG

... Seek the hidden truth*



maîtriser l'Art Guildien

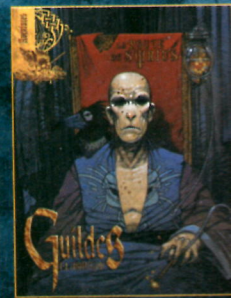
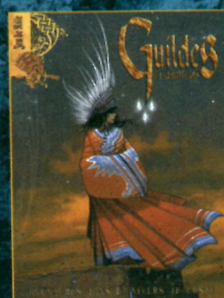
Encyclopédie

L'ART
GUILDIEN

sortie
Janvier

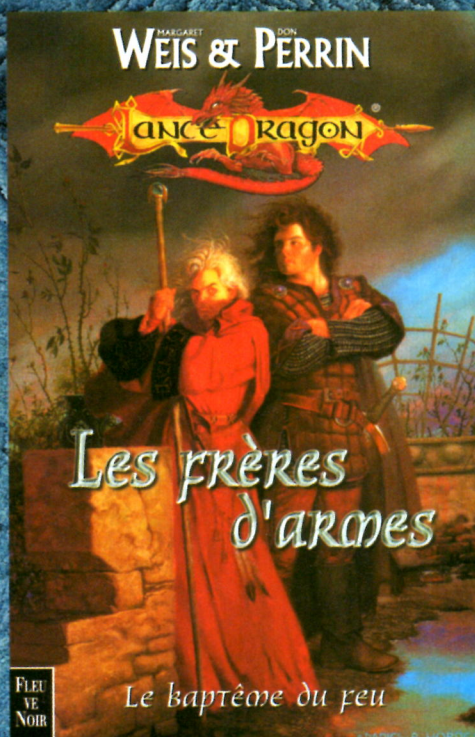
Guildes
OPHRORE


Multisim
EDITIONS



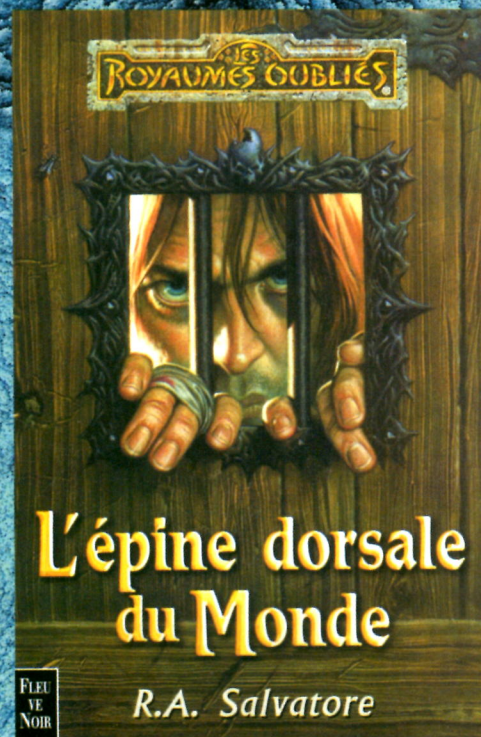


Retrouvez l'univers de Donjons et Dragons au Fleuve Noir !

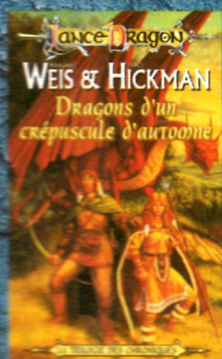


408 pages - 99 F.F.

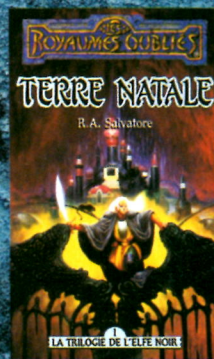
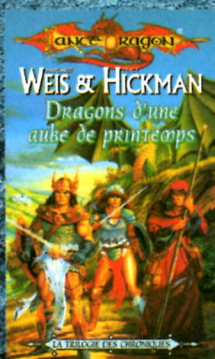
Au commencement
était
*Donjons et
Dragons*, premier
jeu de rôle qui
s'inspira des
grands thèmes
de la fantasy,
puis vinrent
Lancedragon
et *Les Royaumes
Oubliés*.



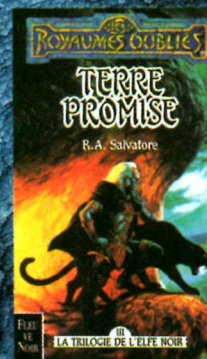
312 pages - 99 F.F.

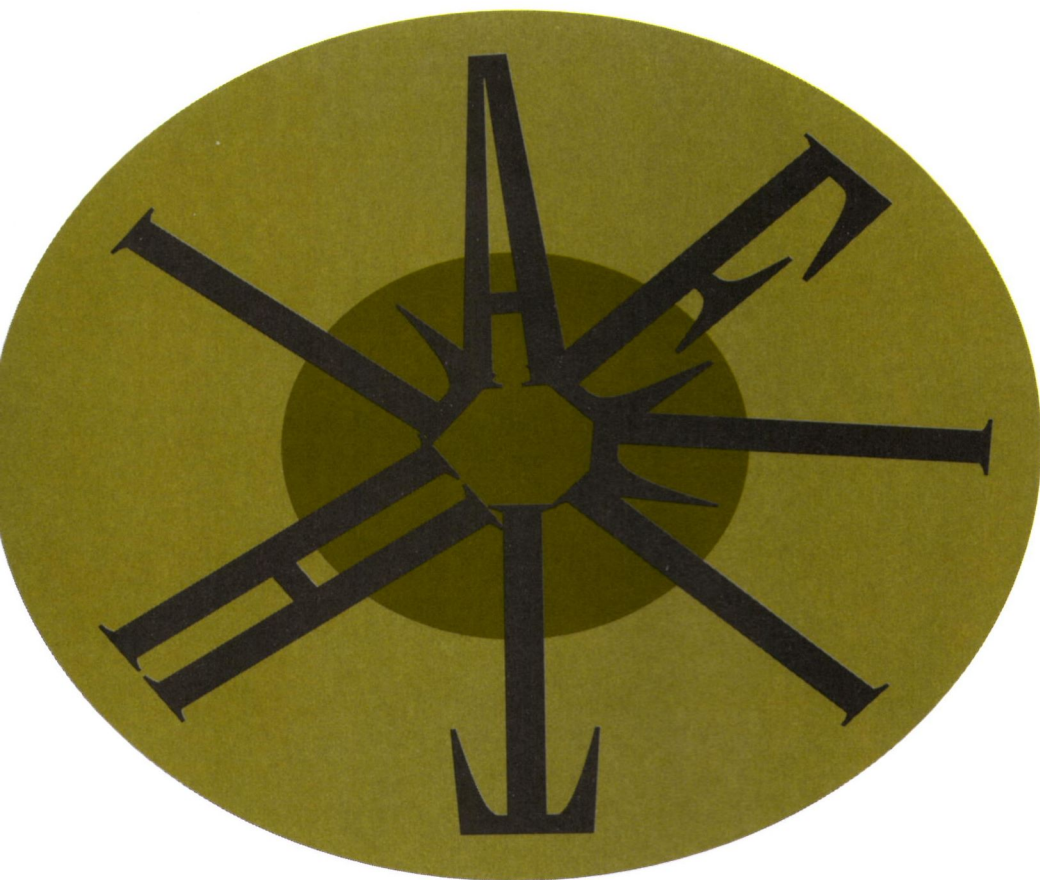


256 pages
35 F.F.



256 pages
35 F.F.





Au commencement était le cartographe. C'est la rencontre du talent de Patrick Durand-Peyrolles qui rendit envisageable le rêve de l'équipe du Casus Belli de l'époque : créer une ville. Une cité imaginaire qui ne soit pas une juxtaposition de maisons, mais un lieu d'aventure. Nous étions en 1986. En offrant, sur vingt-cinq pages, le premier portrait de Laelith, nous faisons un appel à la création de nos lecteurs, afin que notre cité continue à vivre et s'enrichisse.

Et les créations vinrent, et la ville s'enrichit de provinces, d'histoires et de rencontres, durant quatre années. Tant et si bien que parut en 90 le Hors-Série *Laelith*. Cette fois, c'était un numéro complet rien que pour elle, la plus belle, la plus envoûtante, la plus mystique des cités, Laelith. Plus de trente personnes avaient contribué à son incomparable personnalité, sans compter les anecdotes de lecteurs.

Immense, monstrueuse pour certains, accueillante et complice pour d'autres, elle fut sur le chemin de cent mille aventuriers dans mille mondes médiévaux. De leurs propres aveux, elle a autant marqué les prudents qui n'ont fait qu'y passer subrepticement que les insatiables qui ont cherché à en lever tous les mystères (qu'en bon MJ, leur narrateur agrémentait sans fin).

Mais *Laelith* était devenue inaccessible. Difficile de dénicher d'occasion un exemplaire jauni, illusoire d'espérer en emprunter à un collectionneur soigneux.

Alors, comme nous retrouvions de bonnes vieilles habitudes en testant la nouvelle mue de *Donjons & Dragons*, est née l'envie de redonner vie à la cité mystique...

Pas tout à fait la même, mais pas une autre, car la fascination de la carte fondatrice est restée notre guide.

Vingt ans ont donc passé sur Laelith.

Vingt et quelques années qui n'ont pas ébranlé ses fondements, malgré des bouleversements et des épreuves dont Laelith a su tirer profit pour se fortifier et se régénérer. Patrick Durand-Peyrolles est retourné sur place, et ses retrouvailles mêlent nostalgie, surprises et quelques moments de malaise. Il a dû corriger sa carte...

Voici donc la nouvelle Laelith, celle du renouveau de la spiritualité, celle de la puissance et du risque de ses excès, mais aussi du doute et des interrogations. La Cité sainte aura besoin d'auxiliaires dans les temps qui viennent, et bien malin qui pourrait dire où la mènent les pouvoirs en marche.

Car Laelith n'est pas une ville fermée ou finie : chaque idée, chaque personnage n'est là que pour permettre aux créateurs d'Imaginaire de broder, prolonger, enrichir, s'approprier. Aucune vérité n'est unique, et le plus authentique secret peut être jeté aux oubliettes.

À vous de jouer.

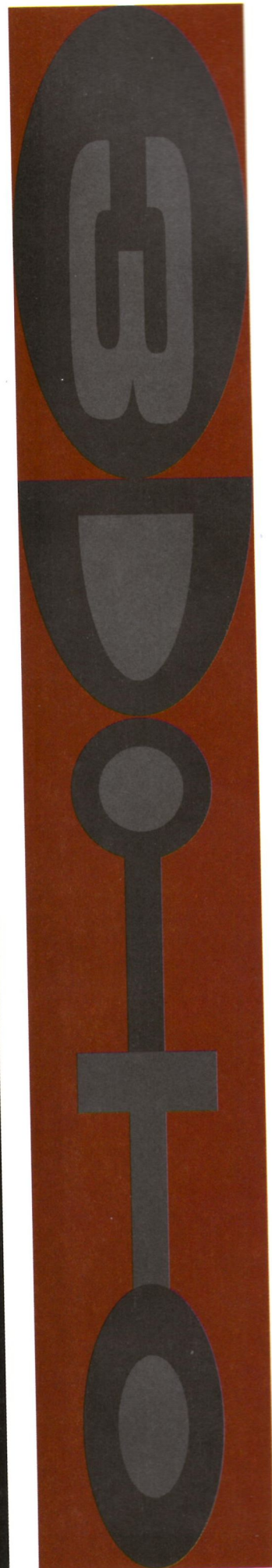
Didier Guiserix

Message personnel : Au fur et à mesure que je contactais les « anciens » pour leur faire part de mon projet, tout en réfléchissant dessus et en réunissant une équipe de création, le temps a passé et certains d'entre eux en ont eu connaissance indirectement et bien trop tard pour pouvoir s'y investir de manière sereine.

Ayant récemment défendu la notion de droit d'auteur face aux dérives d'utilisation liés au Net ou aux œuvres collectives, je me suis moi-même retrouvé à orchestrer la reprise d'idées créées en commun sans que tous aient le temps de donner leur idées, d'écrire ou du moins de suivre toute l'avancée des travaux.

Au bout du compte, je pense avoir pu tenir compte au maximum des désirs et restrictions de chacun, mais je tenais à m'excuser ici auprès de ceux qui n'ont pu participer à l'élaboration et à la rédaction de ce numéro, et j'espère sincèrement qu'il ne se'estimeront pas trahis par l'évolution de Laelith.

DGx

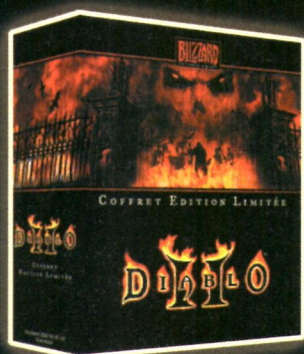


LE PLUS GRAND SUCCÈS PC DE L'ANNÉE

DIABLO™



COFFRET EDITION LIMITÉE



- Le guide stratégique officiel du jeu.
- Le jeu original Diablo II.
- Le DVD exclusif contenant les 24 minutes de films cinématiques du jeu remasterisés, les story board originaux et des commentaires inédits.

JOUEZ SUR LES SERVEURS
EUROPÉENS DE

battle.net *

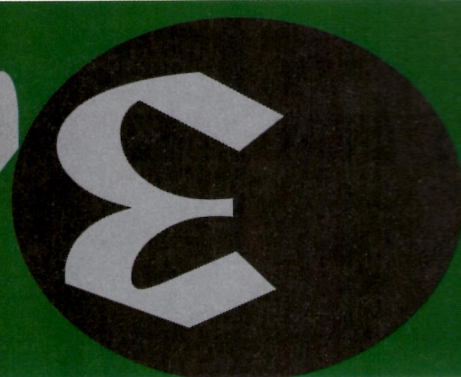
CE COFFRET CONTIENT :

© 2000 Blizzard Entertainment. Tous droits réservés. * L'accès gratuit à Battle.net nécessite un accès à Internet.
Les frais de connexion sont à la charge du joueur.

BLIZZARD
ENTERTAINMENT

www.blizzard.fr

sommaire



5	ÉDITORIAL
7	SOMMAIRE
8	BIENVENUE À LAELITH LA VILLE MYSTIQUE VOUS ATTEND
10	VISITE GUIDÉE LAELITH, COMMENT ÇA MARCHE UN TOUR D'HORIZON DE CE QU'IL FAUT SAVOIR AVANT DE SE LANCER INCONSIDÉRÉMENT À LA DÉCOUVERTE DE LA CITÉ SAINTE.
14	HISTOIRE DES INVASIONS LES BOULEVERSEMENTS QUI ONT MARQUÉ LAELITH ET SES PROVINCES ET DONT L'ÉCHO RÉSONNE ENCORE.
22	LES TERRASSES LA VILLE EST VASTE. SACHEZ OÙ ALLER. LA CHAUSSÉE DU LAC LA MAIN QUI TRAVAILLE LA PROSPÉRITÉ LE NUAGE LA HAUTE TERRASSE LE CHÂTIMENT LE CLOAQUE
72	LES ENVIRONS DE LAELITH ET LES PROVINCES DES MURS DE LA CITÉ JUSQU'AUX LOINTAINES MARCHES, LES RIVES DES DEUX LACS SONT AUTANT DE MICROCOSMES DISPARATES
82	RENCONTRES CRÉATURES, FIGURES CÉLÈBRES OU DISCRETS ACOLYTES, À DÉAMBULER DANS LA VILLE SAINTE, VOUS AUREZ INÉVITABLEMENT À FAIRE À EUX UN JOUR.
92	SECRETS DU MENEUR DE JEU À NE PAS LIRE SI VOUS ALLEZ INCARNER UN PERSONNAGE DANS LAELITH À PICORER, SI VOUS ÊTES MENEUR DE JEU, AU FUR ET À MESURE DE VOTRE DÉCOUVERTE DES TERRASSES.

Casus Belli

Jeux de rôle, jeux online et cultures de l'imaginaire
4, rue Saint-Nicolas 75012 Paris – France
Tél : 01 43 43 96 05
Fax : 01 43 43 96 08
Site Web : www.casusbelli.com
e-mail : courrier@casusbelli.com

Rédaction

Directeur éditorial :
André Dehò, a.deho@casusbelli.com
Rédacteur en chef :
Didier Guiserix, d.guiserix@casusbelli.com
Secrétaire de rédaction :
Marie-Christine Gaittet, mc.gaittet@casusbelli.com

Générique :

« Laelith, la ville mystique 20 ans après », est basée sur
« Laelith, la ville mystique » et plus particulièrement sur
les numéros 35, 42 et le hors-série n°2 de l'ancienne
formule de Casus Belli.

Création originale de Laelith : Jean Balczesak, Denis
Beck, Jean-Marc Danisewsky, Patrick Durand-Peyrolles,
Denis Gerfaud, Pierre Rosenthal.

Créations additionnelles des mêmes ainsi que de :
Agnès Pernelle, Anne Vétillard, André Foussat, Tristan
Lhomme, Jean-Marie Noël, Cyril Rayer, Frank Stora.
*Mise en forme par Agnès Pernelle, Didier Guiserix et
Pierre Rosenthal.*

*Coordination successivement assurée par Jean
Balczesak, et Jean-Marie Noël.*

*Avaient également contribué : Emmanuel Arbabe,
Laurent Avenel, Sébastien Bonifas, Yes Clavier, Xavier
Dauphin, Jean-Christophe Feuillet, Eric Gaudefroy,
Emmanuel Gendreau, Olivier Grassini, Ronan Griffon,
Raphaël et Frédéric Jouglaud, Christophe Lefebvre, Bran
Le Louet, Philippe Marchand, Sophie Noël, Lionel
Piccoli, Didier Renier, Marie Elysaeth Roche, Stéphane
Sokol, TDN Attinost.
(Hého ? Qu'êtes-vous devenus ?)*

Laelith, La Ville mystique 20 ans après

Conception : André Dehò, Didier Guiserix, Grégoire
Laakman, Frédéric Vinzent.

Coordination : Didier Guiserix et Frédéric Vinzent

Textes de : Denis Beck, André Dehò, Patrick Durand-
Peyrolles, Denis Gerfaud, Didier Guiserix, Grégoire
Laakman, Alexandre Malagoli, Frédéric Vinzent.

*Merci pour leurs participations diverses, leurs critiques
et avis : Arnaud Guidet, Pierre, Agnès, André et Frank.*

Couverture : Nicolas Fructus pour Flash

Illustrations intérieures : Rolland Barthelemy, Nicolas
Fructus/Flash, Olivier Frot, Didier Guiserix, Chris
Impens, Thierry Ségur, Erwann Surcouf.

Cartes : Patrick Durand-Peyrolles.

Mise en couleurs : Cyril Daujean.

Directeur artistique : Chris Impens, c.impens@casus-belli.com

Fabrication : Nicolas Hutter

Publicité et Relations presse : Isabelle Rive, i.rive@casus-belli.com (01 44 62 89 85)

Abonnements : voir page 89

Diffusion : CPG (01 41 41 97 33)

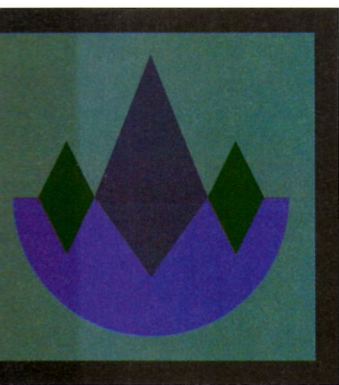
Crédits photos : Tous droits réservés

À propos des règles citées en référence dans nos
aides de jeu : D&D est publié par Wizards of the
Coast,

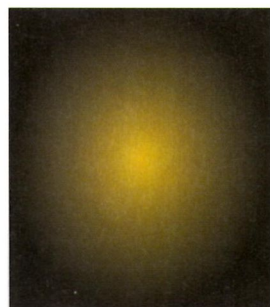
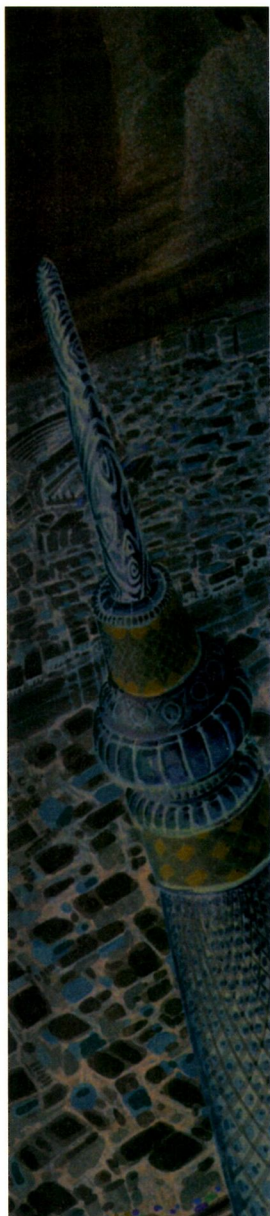
Casus Belli
Nouvelle série
Hors-Série Numéro 1, décembre 2000
Édité par la SARL de presse Arkana press
(Gérant Frédéric Weil) au capital de 2 500 francs
(principal associé : Arkana Participation)
Siège social : 32, boulevard de Ménilmontant
75020 Paris
Directeur de publication : Frédéric Weil
Administration : Nathalie Weil
Commission paritaire : en cours
ISSN : 0243-1327
Imprimeur : PublPrint (57580 Béchy)
Distribution : MLP
Textes © Casus Belli 2000

Illustration de couverture :

Nicolas Fructus pour Slash



Bienvenue LA CITÉ SAINTE



Lorsque la Cité de Laelith apparaît enfin, au terme d'un éreintant parcours, nul voyageur n'échappe à l'émotion mystique qui balaye de son esprit les tourments du périple. Au pèlerin de la route du Levant, elle impose la muraille des sombres falaises de Vorn, coiffées du palais du Roi-Dieu et de noires sentinelles volcaniques, et balayées par les Cheveux de la Déesse, une cascade grondante qui disperse sa brume durant 3000 toises de chute. Gravier jusqu'au faîte de la cité une route étriquée, raide et surpeuplée de jour comme de nuit sera sa dernière épreuve.

À celui qui sort enfin du labyrinthe marécageux de la route du Long Détour, venant par le sud, Laelith offre le vertige d'un vaste horizon qui ignore l'horizontale, et l'illusion de ne plus avancer, tant ses remparts qui, au début semblent proches, se révèlent au fur et à mesure lointains et démesurés.

Aux passagers agglutinés sur les ponts de navires du lac d'Altalith, arrivant par la route du Couchant, elle offre en pleine lumière, dans toute son imposante étendue, la palette bigarrée de ses contrées urbaines, les Terrasses, à moins qu'une tempête ne les tienne, craintifs et révoltés, sous l'abri du pont écrasé de déferlantes glacées.

Cette surnaturelle personnalité de la ville se reflète dans son ciel, où le Saghian, le puissant vent du Nord, mène une guerre éternelle contre ses frères venus du désert brûlant, des marais humides, tombés de montagnes ou montés des deux grands lacs. De leur combat naissent des nuées tourmentées, mouvantes comme le ressac, qui jouent avec les lumières du ciel, les neiges éternelles et les reflets du lac d'Altalith.

Aux portes de Laelith

Pour atteindre Laelith, d'où qu'on vienne, on n'a eu d'autre choix que de voyager des semaines au travers de contrées totalement inhumaines, déserts de sable ou de pierre, brûlants ou glacés, sans vie.

Les quelques terres fertiles des alentours ne le sont devenues qu'au prix d'efforts démesurés, ou par un caprice récent du destin, et subissent le harcèlement de peuplades qu'on maintient à l'écart.

La tradition veut qu'ainsi éloignée du monde, Laelith préserve sa spiritualité et impose au pèlerin la première épreuve de son initiation.

C'est sans doute vrai. Quelle autre raison aurait poussé les fondateurs à bâtir leur cité dans une région si inhospitalière ? Les nouveaux venus ont tout le temps de méditer cette question au pied des remparts, plus élevés que bien des palais.

Car seul le Saghian passe sans encombre sous les larges et multiples arches des portes de la cité. Les hommes, les animaux et leurs charges sont répartis par les gardes selon leur statut. Tous ceux qui transportent des marchandises passent entre les mains d'inspecteurs tatillons accompagnés d'essaims de greffiers. Les citoyens laelithiens et les visiteurs pourvus d'un laissez-passer encore valide et de maigres bagages défilent par une porte où seuls veillent des gardes à l'œil vif, cédant régulièrement le passage à des unités militaires ou des invités de marque. Tous les autres arrivants prennent patience devant la troisième arche où ils sont interrogés individuellement par des individus aux costumes intrigants.

Il s'agit de prêtres des quatre temples élémentaires

qui posent à chacun la question rituelle : « Pèlerin ou simple visiteur ? »

Laelith distingue clairement des autres, dans mille détails, ceux qui viennent à la recherche de spiritualité. Ceux-ci porteront la « pèlerine » qui leur vaudra, en contrepartie d'obligations normales pour un pèlerin, un respect non négligeable de la part des citadins et de surprenants avantages.

Pèlerins, visiteurs et marchands ne sont pas encore libres d'aller. Il leur faut d'abord passer par le Lazaret, et y subir l'intimidante introspection des clercs chargés d'interdire l'entrée de la ville à toute infection exotique qui pourrait les accompagner à leur insu. Ensuite seulement ils pourront s'immerger dans la vie de la Cité sainte pour y trouver l'objet de leur quête ou s'y perdre...

Car une vie ne peut suffire à embrasser l'âme de la cité cent fois reforcée.

Née au milieu du néant il y a des millénaires, Laelith porte les cicatrices des atteintes qui l'ont frappée, rongée, brisée, submergée au long du temps. Mais à l'inverse d'autres cités orgueilleuses que ces épreuves finissent par rayer de la carte, la cité mystique encaisse et reprend chaque fois sa marche vers la fin des temps.

Toute la ville est bâtie sur un plateau qu'un cataclysme a fait basculer et a brisé en deux, faisant à l'Ouest surgir les Falaises de Vorn, piégeant à l'Est les eaux venant du lac des Hautes Eaux pour donner naissance au lac d'Altalith, aux Marais Languissants, à la gorge de l'Inlam et à la cascade des Cheveux de la Déesse. De part et d'autre de cette faille, qui sous le pont des illusions atteint près de 300 mètres de haut, les ruines écartelées d'un temple orgueilleux témoignent que ce passé n'est pas si lointain.

Au cœur de la cité et autour des volcans qui la jouxtent, des échafaudages parcourus de nains actifs témoignent d'un autre drame, pourtant déjà passé depuis quinze années, et avec lequel ils n'en ont pas encore terminé...

Mais tout cela n'entame visiblement en rien ni la frénésie des activités, ni les manifestations de la foi et de la spiritualité, ni le recueillement.

Laelith est à la fois une aberration et une merveille...

Il est tout à fait possible de visiter la Cité sainte en simple curieux de passage. C'est le but de bien des riches oisifs qui s'offrent l'aventure de leur vie en payant grassement un voyage aussi confortable que possible, s'imaginent toucher au divin en un rapide tour des temples et dépensent des sommes folles chez les talentueux artisans.

L'étranger qui veut rester à Laelith et creuser plus profondément devra vite apprendre ses codes et ses particularités. Ici, tout est en pente raide, et les voies de circulation, les échelles, sont pour moitié des escaliers. Seule l'échelle des Chariots permet au prix d'un épuisant slalom de traverser le quartier des artisans avec un véhicule à roues. Qui n'a pas le pied sûr se retrouve vite au bas de l'échelle, au propre comme au figuré. Dans ce monde à étages, l'animal-roi est l'Ookhab, un puissant ruminant doté de trois paires de pattes, capable de gravir les larges escaliers aussi bien que les pentes glissantes ou les sentiers instables, et ce avec des charges impressionnantes. Son odeur imprègne les échelles, sa masse s'esquive avec



Laelith

MERVEILLE DU MONDE CROYANT

respect, l'arrêt de ses beuglements marque la fin de la journée.

Les quartiers ne sont pas seulement des quartiers, mais des Terrasses, des villes dans la ville, des mondes complexes avec leurs lois tacites, leurs modes vestimentaires, leurs hauts lieux et leurs grandes figures, leurs adresses secrètes et leurs acteurs discrets. Et bien sûr leur fonction particulière dans la bonne marche de Laelith.

Les ponts sont des liens vitaux entre les deux rives, mais ils ne sont pas assez nombreux. Les franchir est un acte qui ne se réalise pas en un clin d'œil, mais un projet qui se prévoit et s'organise en connaissance de cause : jour de la semaine, heures de flux et reflux des marchandises ou de la foule. Les nouveaux venus perdront moins de temps à utiliser les services d'un passeur sur le lac !

Les temples des éléments sont les pierres angulaires de la Cité sainte, symbole de la spiritualité, de l'œcuménisme de la ville et de sa vocation de trait d'union entre les cultes. Mais ce sont aussi les dépositaires d'une autorité précise, d'un rôle administratif ou exécutif donné. Même le plus incroyant des athées peut avoir à faire à l'un ou l'autre temple, ou aux quatre.

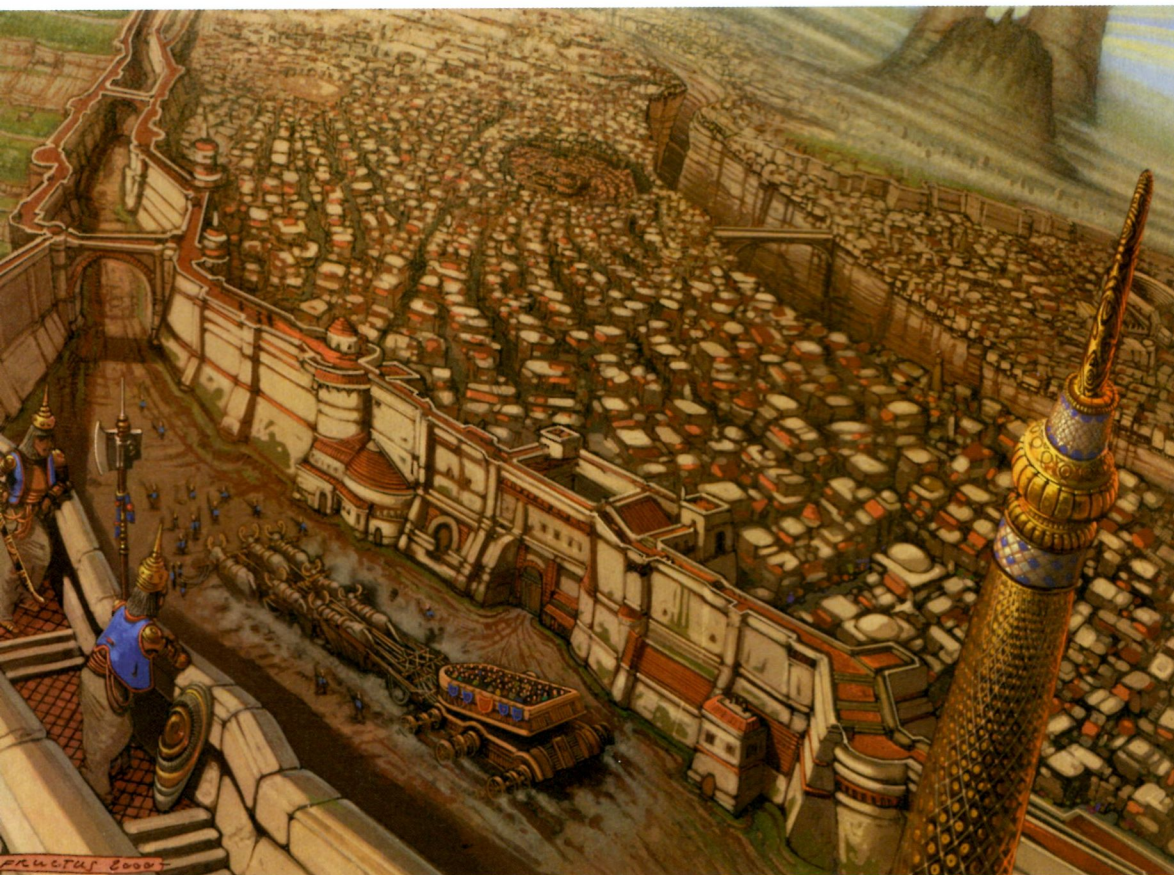
Le savoir, lui, se partage principalement entre les temples,

la Bibliothèque matérialiste universelle et son université, et le Pic des Mages.

Enfin le voyageur ne manquera pas de visiter le palais du Roi-Dieu Théophys 1^{er}. Du moins de l'extérieur, ou dans le cadre d'une visite organisée. S'y rendre avec une raisonnable chance de survie demande de très sérieuses connaissances en entregents, politique, intrigue, rapports internationaux, rivalités théologiques et maniement d'armes, de poisons et leurs parades. Pour les inconscients, la prison est proche et profonde et les tribunaux expéditifs. Car le pouvoir est partout et nulle part à Laelith, et si son intensité rayonne jusqu'aux confins du monde connu, c'est qu'elle peut consumer sur place celui qui s'en approche sans précautions...

Ce n'est qu'après un tour d'horizon complet (et oblique) de la Cité sainte, en s'imprégnant de ses subtilités, que le nouveau venu, pèlerin, marchand ou aventurier, peut vraiment s'immerger dans les activités qui l'ont amené à Laelith la Très-Sainte, et rechercher la foi auprès d'un saint sage, le profit avec un artisan ou sur les marchés, la sagesse en compagnie d'un érudit, une mission chez un commanditaire.

Ou se dissoudre dans le grouillement fascinant de Laelith.



Calendrier laelithien

Printemps

Feu Naissant (mars)
Fin de Froid (avril)
Lestes Semailles (mai)

Été

Blanche Brebis (juin)
Cuivre Champs (juillet)
Moisson Dorée

Automne

Richesse Soleil (septembre)
Douce Vie (octobre)
Mortefeuille (novembre)

Hiver

Sombrebois (décembre)
Grise Lumière (janvier)
Perce Neige (février)

Jours de la semaine

Theona

ou Jour des Dieux

Aquarta

(dédié à la pêche)

Terrania

(dédié aux labours)

Aquilonia

(dédié aux semailles)

Céléstia

(dédié aux moissons, jour des oracles et des astrologues)

Solaria

(jour de marché)

Sélénia

(dédié aux cultes personnels, aux rencontres, jour de repos pour les individus pouvant s'offrir ce luxe)



Visite

Armée et Services d'Ordre

L'Armée régulière :

C'est sous l'initiative de Théophys 1er et de son général en chef, Magnus Thane, que l'armée de Laelith a été réformée et réorganisée. Cette force est aujourd'hui constituée de quatre corps élémentaires spécialisés, d'un corps de prestige théoroyal et d'un régiment de moines-soldats commandos.

La Flotte :

Équipement & effectifs : Sampang-vedettes et barges d'eau douce
Galères et Trirèmes : dont la fameuse Tanith Lenath, le vaisseau théoroyal
Porte-Shedras « l'Intime Quintessence »
Conques de communications
Équipages de fantassins-mariniers
Escouade de plongeurs marsouins
Aumôniers du Poisson d'Argent

Armes favorites : Sabre droit, trident, rets.

Temple affilié : Poisson d'Argent

Fonctions : Garde côte, brigade fluviale, lutte contre le piratage, transport de troupes, protection du port, sabotage etc...

La Nuée :

Équipement & effectifs : Escadrille de Shedras (les Shedras se sont mis à pondre et les nouveaux spécimens à peine sevrés ont été entraînés au combat).
Volière de Oooli Oooli : (oiseaux parleurs servant aux transmissions).
Tapis volants pour l'état-major
Ballons gonflés à l'Oniréon
Sémaphores de communication érigés sur les collines bordant la via Laelithia
Aumôniers du Nuage

Armes favorites : cime-Terre, Arc long

Temple affilié : Nuage

Fonctions : reconnaissance, intervention d'appui, transmissions

La Flamme :

Équipement et effectifs : Baliste, trébuchets et catapultes
Réserve de feu alchimique : combustible secret s'enflammant à l'air
Escouade d'arbalastaires : arbalétriers utilisant des carreaux enduits de feu alchimique
Aumônier du Phénix
Armes favorites : flamberge, arbalète, falarique, Feu alchimique
Temple affilié : Oiseau de Feu
Fonctions : archerie, artillerie, attaques sol-lac, sol-air, sol-sol, « tour de feu » du carré de fantassins

La Troupe :

Équipement et effectifs : Garnison principale basée au Fort du Vaisseau de Pierre de la Chaussée
Garnison secondaire répartie dans des fortins disséminés dans les Provinces, le long de la via Laelithia
Tambours de Guerre et de messages codés
Aumôniers du Crâne
Carré de fantassins

L'aventurier, une fois franchies les portes de Laelith, perçoit immédiatement, dans le brouhaha de la foule qui l'entraîne, la musique des passions et des ambitions, le grincement des machinations en marche, l'accord grave des solidarités. N'importe quel pèlerin qui déambule au gré des échelles respire le vertigineux souffle spirituel qui teinte chaque scène.

Belles choses, érudition, fortune, pouvoir, action, rien n'est hors de portée pour qui se donne la peine de chercher.

Mais avant de se lancer dans l'exploration de la ville, mieux vaut sonder les autochtones pour en apprendre les règles affichées ou tacites.

Même si vous y avez entraîné vos bottes dans le passé.

Une bêvue aurait tôt fait de vous porter préjudice, de vous ridiculiser ou de vous conduire en prison. La tâche est aisée, les citadins bavards sont légion dans les auberges et la Schtoob Rigoule au tonneau n'est pas excessivement chère...

Le passé de Laelith

Tous les Laelithiens connaissent l'histoire de leur Cité, la grande et la petite. Elle résonne d'accents grandioses, de fierté, de calamités divines ou naturelles surmontées, de périodes dorées et d'années noires, de souverains de légende et de gestionnaires au petit pied. Elle comporte bien des parts de mystère qui se prêtent aux interprétations les plus contradictoires et alimentent les conversations d'érudits.

Histoire mythique

L'histoire ancienne remonte à la naissance de la Cité. À un détail près, la plupart des saints érudits s'accordent sur ses origines :

« Au début des temps, nul n'habitait cette région, ni homme ni dieu. À cette époque, les dieux se querellaient souvent. Le monde en souffrait profondément, les croyants désespérés se transformaient en sectaires fanatiques. Aussi les dieux décidèrent-ils de trouver un terrain où ils pourraient se rencontrer et régler leurs différends par la parole.

Cet endroit, ils le choisirent loin de tout afin de garantir sa neutralité et protéger sa spiritualité des vicissitudes du monde matériel. C'est ainsi que fut créé le Temple, ainsi que la ville de Tanith Lenath, havre de cohabitation des divinités, et lieu d'élévation spirituelle pour leurs plus sincères fidèles.

Mais à côtoyer ces divinités durant des millénaires, les habitants de Tanith Lenath en vinrent à convoiter leur puissance. Les dieux ne surent le tolérer, et leur poing s'abattit sur la Cité, qui bascula sur elle-même et fut brisée en deux. Ce fut le Châtiment.

Les coupables se lamentèrent 777 jours en croyant venue la fin du monde. Mais un homme se leva : Mandala. Il implora patiemment les dieux de ne pas laisser leurs fidèles sans guides. Ses appels furent entendus : ils répondirent sous forme d'une révélation envoyée par son propre frère Orphyr, mort dans le cataclysme.

Ceci n'était pas la fin des temps, mais une épreuve à surmonter pour accéder à une nouvelle ère : Mandala devrait ériger ici même une nouvelle Cité nommée Laelith, et y bâtir quatre temples symbolisant les quatre principes directeurs de toute foi. À sa tête régnerait un Roi-Dieu, porte-parole des volontés divines auprès des mortels.

C'est ainsi que Mandala Primus fut le premier Roi-Dieu. Ceux qui lui succédèrent au cours des siècles ne perdirent jamais la confiance des dieux, et tous reçurent dans les moments difficiles leurs lumières par la voix de l'Oracle. »

(Extrait de « Essai sur l'œuvre du Très-Saint Bagdernagus »)

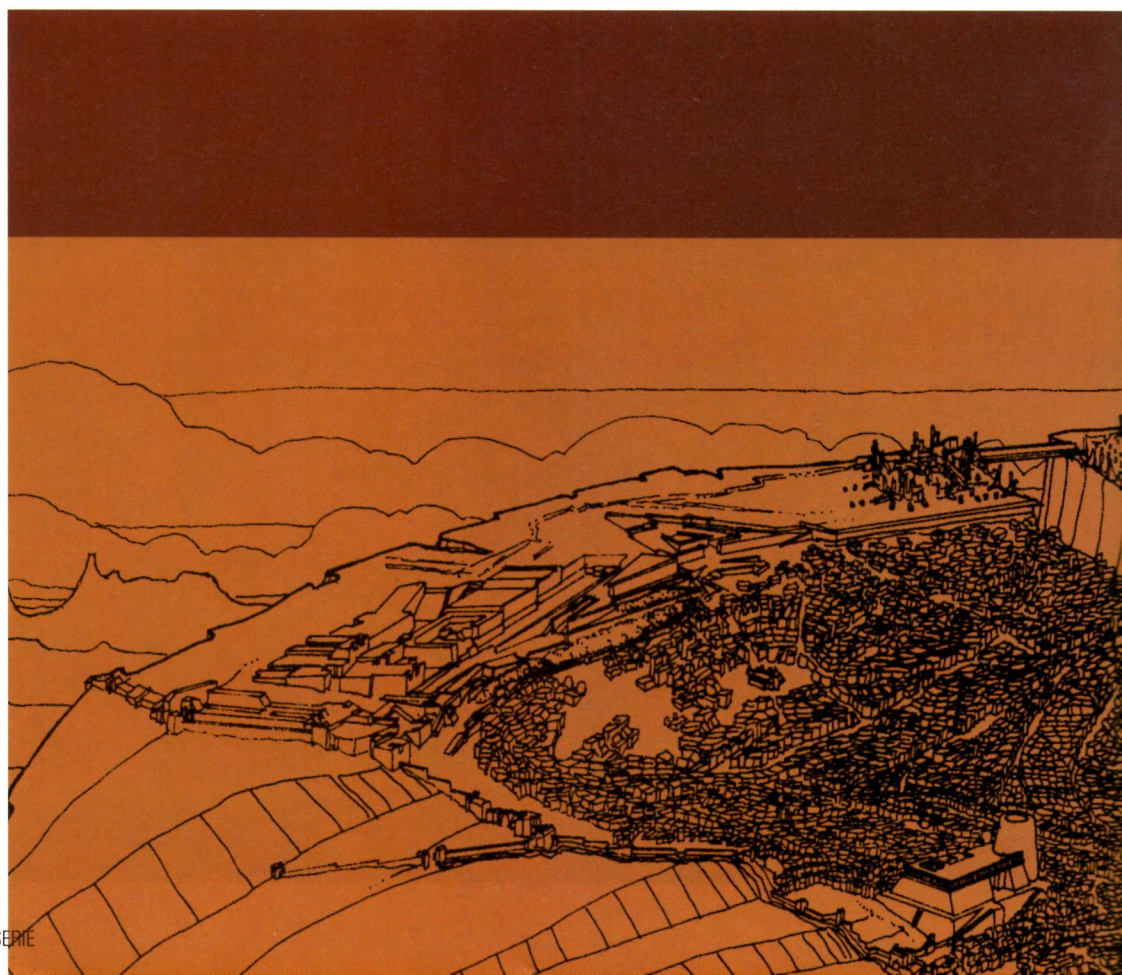
Les Fils du Temple primal, petite secte d'ascètes, partagent cette vision sauf pour un credo notable. Selon leur théologie, c'est le Temple qui a précédé toute chose.

« Quand les terres furent suffisamment peuplées de croyants, leur foi, si dissemblable qu'elle puisse être d'un endroit à l'autre, se maria aux principes fondateurs du monde, à l'essence même des forces dont les dieux firent usage pour le modeler. Ainsi naquit l'Intime Quintessence, qui prit corps en un lieu pur, loin de tout, sous forme du Temple primal.

Alors les dieux, qui vivaient dans la méfiance les uns des autres et en concevaient des querelles destructrices, furent attirés par le Temple. Dans ses parages, les brumes qui les séparaient se dissipèrent, ils se voyaient dans leur vérité et sans crainte ni malentendu. Ils consacrèrent cet endroit, et y firent venir leurs plus éclairés zéloteurs afin d'y bâtir une Cité sainte, lieu de parole et d'échange. Ainsi naquit Tanith Lenath. »

(Extrait d'un manuscrit conservé dans la bibliothèque du Palais)

Les Fils du Temple primal ne sont qu'une poignée. Ignorés de la plupart de leurs concitoyens, ils habitent de petites anfractuosités dans les parois des gorges de l'Inlam, juste sous les ruines du Temple des Anciens, du côté du Palais. Quelques fidèles leur descendent de la nourriture au moyen de paniers tenus par des cordes.



Guidée

Histoire récente

Tant et tant de siècles ont passé, mais dans son gigantesque palais, le Roi-Dieu est toujours l'autorité suprême de Laelith, et reçoit parfois l'assistance des dieux par l'entremise de l'Oracle.

On ignore qui est le souverain de Laelith, car il n'apparaît jamais que paré du masque traditionnel de sa fonction.

Il préside le Conseil auquel participe le chef de la Haute Guilde pour le négoce, et les grands prêtres des quatre temples.

Leur responsabilité est restée la même : permettre aux prêtres de tous les cultes existants de trouver des terrains d'entente, de discuter pour retrouver leurs fondements communs, afin d'évi-

ter que le monde ne sombre dans le chaos et la destruction.

Mais les quatre grands prêtres ont aussi des responsabilités vis-à-vis de la Cité sainte.

Le grand prêtre du Poisson d'Argent est chargé du commerce et des taxes.

Le Grand prêtre de l'Oiseau de Feu est chef des armées et des forces de l'ordre.

Le Grand prêtre du Crâne s'occupe des relations avec les nations étrangères et de leurs ressortissants.

Le Grand prêtre du Nuage supervise la justice et les archives royales.

En fait, depuis des siècles, le Roi-Dieu et ses quatre Grands Prêtres ont fait plus que s'intéresser au pouvoir temporel, avec selon les individus plus ou moins de talent.

Cataphractes : unités de cavalerie lourde
Régiment barbare : cavalerie légère et mission d'éclaireurs

Armes favorites : lance, glaive et bouclier.

Temple affilié : le Crâne

Fonctions : combat terrestre, conquête des trente derniers mètres, répression localisée.

Tactique de la « Main qui protège » : fantassins organisés en carré de progression ; composée d'une première ligne de Hastaires (soldats équipés d'armes de Hast). Aux coins du carré, sont disposées quatre escouades d'arblastaires qui tirent puis rentrent à l'intérieur du carré pour se protéger, les rangs sont, quant à eux, constitués de légionnaires samnites capables de former rapidement une carapace compacte de boucliers sur les flancs et le sommet du carré.

La Garde Pourpre

Corps de prestige dont les membres sont triés sur le volet parmi les membres de l'Armée régulière et de l'Ælith. Sa fonction principale est la protection du Roi-Dieu, mais elle assure aussi les fonctions d'apparat lors des grandes fêtes de la ville.

Équipement & effectifs : similaire à la Troupe.

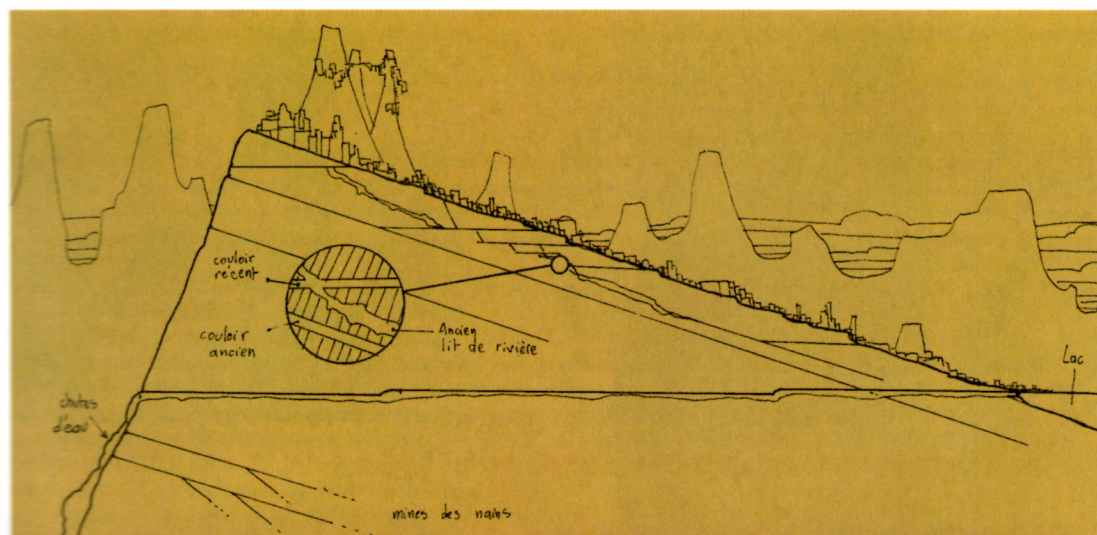
Armes favorites : pertuisane, hallebarde, épée à deux mains

Fonctions : protection du Roi-Dieu, de son palais et du Trésor royal, garde du corps théoroyale sur les théâtres d'opération, police municipale sur la Haute Terrasse

La Confrérie de l'Intime Quintessence (1)

: corps de moines-soldats experts en arts martiaux, missions de commandos et d'espionnage. C'est de leurs rangs que sont issus les Divins Magistrats. Ces anachorètes vivaient reclus depuis bien des siècles dans un temple alpin, situé quelque part entre Jadhys et l'Égonzasthan. Certains avancent l'hypothèse selon laquelle la destruction de leur monastère fut pour beaucoup dans le sursaut de leur implication politique, ou que l'actuel Roi-Dieu en personne serait lui-même un ancien frère...

Les Divins Magistrats : les soubresauts historiques de ces vingt dernières années nécessitaient une reprise en main de la galaxie nobiliaire qui officiait dans les Provinces. C'est à cette fin que fut créée la charge de Divin Magistrat. Recrutés parmi les Frères de l'Intime Quintessence, formés dans une université spéciale au sein du Palais, ce sont des fonctionnaires représentant le pouvoir théoroyal dans les régions vassales. L'étendue de leurs responsabilités varie en fonction de leur district d'affectation. Mandatés pour administrer, enquêter, juger, collecter, ils sont là pour asseoir l'autorité du Roi-dieu dans des zones où elle pourrait être rapidement contestée. Leur mission déborde parfois le caractère officiel de leur statut. Certains sont de stratégiques agents de renseignement, d'autres, dans





les zones les plus pauvres, jouent les instituteurs et officient aux mariages ! Ils n'ont pas d'arme réglementaire, mais portent parfois l'épée ou le sabre. Les Corps historiques

Le Génie magique

Corps du Pics des Mages descendant des troupes venues implanter les piliers de pouvoir lors du soulèvement du Cloaque. Depuis que le nouveau Grand Mage est au pouvoir sur les Pics, les magiciens ont une représentation officielle et permanente dans la vie de la Cité.

Armes favorites : bâton et dague
Structure affiliée : Pic des Mages
Fonction : artillerie, génie, renseignements, transmissions

La Garde citadine

Souvent appelée « Garde populaire » ou parfois « L'Ælith du Peuple » (son nom d'origine) c'est le régiment de Gens d'Armes, vestige des forces d'initiative populaire qui se rassemblèrent et combattirent de leur propre chef lors du Soulèvement. A la fin du conflit, le poids politique de l'Ælith était tel qu'elle obtint en récompense la charge de la fonction policière de la ville.

Armes favorites : glaive, armure de cuir
Fonction : maintien de l'ordre intra-muros, police urbaine

La Brigade des Honorables Quêteurs

Corps des Huisiers-Percepteurs, experts-comptables rompus aux techniques de combat à main nues. L'annulation par Théophys 1er de certaines taxes contestables a grandement simplifié leur travail. Mais la collecte des dîmes reste laborieuse et parfois musclée... Ils sont sous juridiction du cardinal du Poisson. À Laelith, les choses sont mieux organisées qu'ailleurs, calcul et perception de l'impôt sont effectués par les mêmes personnes !

Les Fouineurs

Police judiciaire en civil portant parfois une Rapière ou une Canne-Épée. Cette institution est dirigée par le très célèbre Grand-Fouineur Lamb, qui jouit d'une grande confiance et d'une liberté d'action parfois inquiétante.

« Les évenements des étables » une affaire élucidée par Taisho Ferrozan, Divin Magistrat du District de Sylfe - Hautes Terres d'Égonzasthan

L'échelas dégingandé qui s'avança vers moi m'apparut au premier abord comme totalement inoffensif. J'aimerais tenir l'imbécile qui a osé prétendre un jour que la première impression est toujours la bonne. Je lui fis subir les mêmes tourments que ceux qui me furent infligés au nom de ce lieu commun. Le spectre monacal en robe de bure s'inclina légèrement. Son visage de poisson aux yeux globuleux ne me déranger pas autant que son sourire affable. Je me souviendrai

Le Grand Conseil de Laelith réunit le Roi-Dieu, les quatre Grands Prêtres et le Dirigeant de la Haute Guilde, arbitre des échanges commerciaux de la Cité.

Découvrir ou revenir ?

À chacune de ses visites à la Cité sainte, le voyageur étranger a ce sentiment étrange et pénétrant que Laelith n'est ni tout à fait la même ni tout à fait une autre, et l'aime et le comprend.

Mais les citadins ont pris l'habitude de repérer sur les visages l'expression typique de « celui qui n'est pas venu depuis les Invasions, depuis l'avènement de Théophys 1^{er} ».

À la recherche d'un estaminet de la Main qui travaille, le voic perdu sur les dalles noires et lisses de la place Creuse, penché, incrédule, au-dessus de la Brèche.

Que s'est-il passé là ? Il va falloir lui raconter, et c'est l'occasion pour les buveurs inoccupés de se faire offrir une chope ! Le plus amusant est en général de lui montrer ce que ses yeux ont vu mais pas son esprit : oui, l'immense pic Majeur n'est plus qu'un large cône égueulé. Une éruption ? « Non Monsieur, non Madame, les Quatre du Cloaque ! Mais venez que je vous raconte le Soulèvement, les invasions et ce qui s'ensuivit... »

Les Terrasses

Après quelques jours d'exploration, on finit par se familiariser avec la division de la ville en terrasses. La Chaussée du Lac est la moins ragoutante, surtout sur ses berges. Le port, les entrepôts, les baraquements militaires, le fort avec ses geôles, l'octroi et la douane, le mélange de portefaix, de marins et de pêcheurs, les patrouilles fréquentes, les odeurs de poissons et d'égouts, tout cela contribuerait sans doute à tenir à l'écart tous ceux qui n'ont rien à y faire si deux des quatre

temples ne s'y trouvaient. Par ce fait, et aussi parce que les ponts sont perpétuellement encombrés, la Chaussée du Lac brasse en permanence la moitié de la population, toutes classes sociales confondues !

La Main qui travaille est la plus vaste terrasse. C'est la patrie d'artisans dont certains sont connus jusqu'au bout des continents. Ici règnent l'agitation, le bruit, les fumées et les odeurs chimiques, la création, les artistes, la concurrence, la fraternité. La partie haute, vaste, accueille le Lazaret, les jardins, et les vestiges du Temple des Anciens de Tanith Lenath

La Prospérité est le lieu du négoce. Les étages abritent de riches familles aux habitudes dispendieuses, les rez-de-chaussée et entresol sont le royaume des scribes et des comptables, des commis et des coursiers, des caravaniers et des patrons artisans, des convoyeurs de fonds olyziennes, sous l'autorité des marchands. C'est là aussi que résident les ambassadeurs.

Le Nuage est assez souvent dissimulé aux regards par quelque nuage ou brume échouée là. C'est le refuge des érudits et du savoir, et la retraite des pèlerins en quête de calme et d'élévation. La Haute Terrasse, écrasée par le Palais, est le domaine du Roi-Dieu et de ses nobles courtisans, dont les duchés ne mesurent pas plus que l'étendue d'une échelle ou deux de la ville, mais qui jouent un rôle dans les rapports entre les simples habitants et leur puissant souverain.

La Terrasse du Châtiment est la plus bizarre. Sans doute à cause de la proximité des ruines de l'ancien temple, on la dit, on la sait hantée, imprévisible, changeante, trompeuse. Mais on y va car elle recèle aussi bien des attraits vénéreux mais fascinants. Depuis quelques années, cette zone semble « s'assagir », et ses demeures vides attirent les convoitises, non sans piéger quelques imprudents.



Le nouveau souverain Théophys 1^{er}.

Théophys 1^{er}, l'actuel Roi-Dieu est apprécié de la majorité des Laelithiens. Arrivé comme un sauveur dans un moment dramatique (dont vous trouverez le récit plus loin), il a ensuite facilité les communications et les échanges avec les provinces voisines, et ce qui est bon pour le commerce est toujours apprécié en ville.

Il a entrepris la construction d'une voie pavée sur la rive sud du lac afin de pouvoir soutenir ses troupes des Marches de Valimell, qui gardent le pays des lacs des ambitions grandissantes des royaumes du proche ouest. Sa voie vers la rive nord s'embourbe par contre dans les retards et les contretemps.

Quelques mauvais esprits font remarquer qu'il a profité du désarroi des Provinces, attaquées de tous côtés durant les Invasions, pour confisquer une partie de leur indépendance.

Dans le jeu des pouvoirs et des contre-pouvoirs, l'archimage Faed'Homme, pourtant ancienne compagne d'arme du souverain, est connue pour cultiver son indépendance, une grande liberté de parole ainsi qu'une résistance assez forte à certaine forme de normalisation de l'autorité laelithienne.

La place Creuse et l'Institut royal d'architecture

Au-dessous du gouffre résultant du Soulèvement du Cloaque, mille nains ont reconstruit une place dallée de roche noire et polie, sur laquelle les artisans ont reconstruit leurs ateliers en hâte. Ce provisoire qui dure montre ses limites, et les nombreuses arches et arcs-boutants qui ornent les maisons ne sont que des étais fort élégants. D'un côté de la place se dresse le massif Institut royal d'architecture des rebâtisseurs. De l'autre, une profonde brèche laisse apercevoir les entrailles (murées) du Cloaque, envahies par la végétation, là où la reconstruction, techniquement problématique ne se fait qu'au ralenti.

Les pèlerins

Les pèlerins sont la raison d'être de Laelith. Une partie y viennent en ambassadeurs ou émissaires de leur culte, ou pour y élargir leur vision du domaine spirituel. Pour l'immense majorité, c'est une démarche personnelle, souvent déclenchée par le récit d'un pèlerin lui-même revenu transfiguré de la Cité sainte. Depuis une époque récente, le pèlerin porte un signe distinctif, la pèlerine.

Celle-ci lui est remise s'il demande le statut de pèlerin à l'entrée de la Cité : quatre prêtres conjuguent leurs talents naturels et cléricaux pour déterminer s'il peut en bénéficier, et lui remettent une pèlerine faite d'une tapisserie au dessin incroyablement complexe et fin, aux couleurs du temple qui lui convient le mieux. Chacune est différente et personnelle.

Les devoirs du pèlerin sont de se présenter à son temple dans les trois jours maximum, puis d'observer les rites de sa foi et, à intervalles réguliers, les enseignements des prêtres ecuméniques de l'Intime Quintessence. Sa dernière obligation est de faire au moins une Déclaration publique dans l'un des Forums de la foi de la ville. Il doit y exprimer les révélations et les lumières, même les plus humbles, acquises au cours de son séjour. En fait, il a jusqu'à trois ans pour passer par cette étape, et il peut y être aidé par les Scribes de la Foi, écrivains-poètes mystiques qui l'assistent gratuitement.

Les privilèges du pèlerin sont importants. Il profite d'une considération générale : on respecte ses moments de prière, on ne lui vend une fausse relique au prix exorbitant que s'il insiste spécialement devant témoin, et la garde le protège en priorité dans les désordres publics, parfois même se charge de résoudre un encombrement causé par un pèlerin en extase au milieu d'une échelle sans le sortir de sa transe. Inutile de préciser que l'abus de ce statut est sévèrement sanctionné.

Magie

Peut-être parce que des mages avaient poussé aux ambitions des croyants responsables du Châtiment, peut-être simplement pour donner aux prêtres le monopole du surnaturel à Laïcité, un antique Edit de Mandala interdisait la Cité à tout magicien.

Cycliquement, cette règle s'était assouplie ou durcie au cours du temps, mais ce n'est qu'avec l'avènement tout récent de Théophys 1^{er} que l'Edit a été formellement et définitivement révoqué. Le récit des Invasions éclaire les raisons de cette décision.

Désormais, les mages peuvent aller et venir en ville, et même étudier ou exercer leur art, mais attention, uniquement « en privé ». Nulle manifestation sonore ou visuelle ne doit filtrer au-dehors ! Seule la magie cléricale conserve droit de cité sur la voie publique et dans les lieux ouverts.

Un pont qui relie désormais le pic des Mages au Palais symbolise l'entente retrouvée, même s'il n'est guère parcouru que par les sept archimages qui, à intervalles réguliers, sont reçus en conseil par le Roi-Dieu.

Police

La Garde citadine est bien différente de l'ancienne Garde de Laelith. Organisée, capable de subtilités tactiques, elle sait se faire oublier là où c'est nécessaire pour mieux intervenir quand c'est nécessaire.

Entre le pouvoir et ses forces d'un côté, et le grouillement de l'activité marchande de l'autre, un usage du « pas vu pas pris » permet d'éviter les interventions inutiles. La Garde est peu sujette à la corruption, mais ses chefs savent parfois regarder ailleurs.

Car derrière elle travaillent les Fouineurs. Ces enquêteurs, sous l'autorité du Premier fouineur Lamb, mènent aussi bien les investigations sur les affaires criminelles que des missions de renseignement sur des individus ou sur les rumeurs d'un quartier. Le rumeur, justement, veut que le Premier fouineur ait ses propres « cellules » d'enquêteurs personnels, qui s'ignorent les

unes les autres et ne rendent compte de leurs observations et de leurs actions qu'à leur chef. Une rumeur qui pourrait venir de l'intéressé lui-même afin que chacun, s'il est tenté de faire une entorse à la loi, s' imagine sous l'œil du mythique Lamb.

Statut et mentalité à Laelith

Les personnes nées à Laelith d'une famille possédant une propriété quelconque sont citoyens laelithiens. Un parchemin ou une médaille (beaucoup plus chère) peut prouver ce statut, qui simplifie l'entrée de la ville, l'accès dans certaines administrations et offre quelques avantages dans de lointains royaumes.

La plupart des natifs de la ville sont de simples « habitants », mais la connaissance de mots de passe corporatistes ou la référence à divers parents connus en ville arrondissent les angles dans les cas cités ci-dessus.

En dehors des Pèlerins et des ambassadeurs, les autres personnes ont le statut de visiteur, ce qui inclut aussi bien de riches touristes que de rustres aventuriers. La mine, la prestance et le bagout feront la différence de l'accueil, selon les quartiers où l'on se trouve.

Pour bien des habitants qui n'ont jamais quitté la région ou même la ville, Laelith est le nombril du monde. Ils conviennent tout à fait que des cités étrangères sont de vraies merveilles, tant que leur cité est placée au-dessus.

Les Laelithiens issus de familles arrivées depuis seulement deux ou trois générations conservent leurs cultes d'origine, qu'ils pratiquent chez eux ou dans une « chapelle » dédiée au temple qui leur correspond. Mais la plupart glissent progressivement vers les habitudes locales : le culte de l'Intime Quintessence, qui se pratique chez soi, dans les temples, mais aussi en allant écouter les Déclarations des pèlerins, et le culte du souverain dont la manifestation annuelle est la Fête du Roi-Dieu, durant laquelle celui-ci apparaît sur l'esplanade du Palais afin de bénir tous les fidèles présents. On dit que ceux qui y assistent assidûment jouissent d'une longévité exceptionnelle.

Il existe aussi une facette de la mentalité laelithienne plus spéciale : celles des enfants du Soulèvement du Cloaque. Ils ont entre 10 et 20 ans, ont vécu l'événement dans leurs premières années ou sont nés juste après, dans des familles dont au moins un membre a fait partie de l'Ælith du Peuple, l'armée populaire venue spontanément relayer la Garde submergée. Ceux-là ont vécu dans le souvenir vivant des combats, dans les récits incessants de ceux qui exorcisaient le cauchemar, dans l'admiration d'un parent entraîné au combat urbain et souterrain. Des membres de leur famille ont payé cette guerre de leur vie, et ces enfants sont partagés entre peur et curiosité, répulsion et fascination pour les choses du dessous. Malgré les interdictions, ils font des fréquentes incursions dans les tunnels du Cloaque, et connaissent chaque passage de la Brèche. Les histoires de bagarres avec des bandes « du dessous » sont légion, mais il semble que ces affrontements se fassent dans les limites d'un respect réciproque, et maints détails poussent leurs parents à soupçonner de sérieuses complicités et d'arrangement divers entre les deux camps.

Réaction d'un cartographe

Rapport du maître-cartographe P.de la Rampe & Rolle, mandé par le souverain de Bourse-Gain, lointain amoureux de Laelith :

« Laelith a bien changé. Et pourtant, on y trouve toujours ce petit rien d'atmosphère qui place cette cité hors de notre monde connu. Je fus néanmoins surpris par ces faubourgs qui ne manquent pas d'agresser la vue dès que l'on arrive par le lac. A l'allure où ils vont, dans quelques décennies, une Laelith-hors-les-murs de brique et de broc sera construite.

Dans ces faubourgs, c'est l'anarchie. Il suffit de se placer sur un lopin de terre et de se l'attribuer pour en faire son bien... Si ce n'est que tôt ou tard, un quelconque chef de quartier viendra vous réclamer une taxe qu'il vient sans doute de décréter...

Vous m'aviez signalé un gros bouleversement au bas de la Terrasse de la Main qui travaille. Quel tour de force de la part des nains ! Vous verrez, sur le nouveau plan, ce quartier refait. C'est sans doute le changement le plus spectaculaire. Je dois vous avouer cependant que je n'étais pas très à l'aise, à l'idée d'être ainsi suspendu au-dessus du Cloaque... N'empêche, l'endroit est amusant, curieux et très vivant.

En ce qui concerne les autres quartiers, une précision : je ne suis pas allé à la Terrasse du Châtiment... Si vous tenez vraiment à cartographier ce quartier, engagez une équipe d'illuminés...

Je suis allé sur le port. Les lieux ont bien changé aussi, une partie des déblais de la Main qui travaille ont servi à agrandir le quai des Contrebandiers, une excellente initiative. Un nouveau pont en bas de ce quai permet de franchir l'Inlam, doublant celui qui rejoint l'autre rive de la Chaussée du Lac. Pourquoi d'ailleurs n'ont-ils pas fait de même au Pont des Morts, toujours aussi encombré ?

Dans la ville, le temple de l'Oiseau de Feu s'est offert une nouvelle aile au sud. Une rue nouvellement tracée permet aussi de relier ce temple au nouveau quartier reconstruit par les nains. De ce nouveau quartier et longeant l'Inlam, en allant jusqu'au pont des Morts, une autre nouvelle rue permet de mieux irriguer cette partie de la ville. Elle a été réalisée aussi pour d'évidentes raisons de sécurité.

En d'autres endroits, apparaissent de nouvelles constructions, par exemple, le Grand Marché possède un nouveau bâtiment, étendant ainsi les surfaces couvertes.

Quelques nobles demeures se sont également agrandies, malgré les événements tragiques des dernières décennies.

Même avec ces modifications, normales pour une ville aussi importante que Laelith, le charme opère toujours. C'est un vrai plaisir de se promener dans ces ruelles et ces échelles, de respirer les parfums variés, de rencontrer des personnages aussi extraordinaires. Et fait rare, lors de ce voyage, je ne me suis fait dépouiller de ma bourse que trois fois en une semaine... Laelith devient une ville sûre...

P. de la Rampe & Rolle Maître Cartographe

toujours de ses premières paroles mielleuses :

« J'ai pour mission d'enquêter sur la série de meurtres horribles qui ont été perpétrés dans votre fief, Monseigneur, et j'aurais aimé vous poser quelques questions... »

L'affaire me semblait d'une banalité aussi ennuyeuse que la pluie et j'ignorais pourquoi un représentant de notre bien-aimé Souverain s'échinait à résoudre une énigme policière dont je ne doutais pas qu'elle révélerait une funeste histoire de vendetta paysanne. Que les marauds s'entretenaient était un aspect de notre économie locale plutôt positif, moins de bouche à nourrir, plus d'impôts pour le Seigneur. Cette mathématique me convenait jusqu'alors, et je n'avais nul besoin d'un empêcheur de tourner en rond venu régler des comptes qui n'en valaient pas la peine... Je crus au départ qu'il suffisait d'attendre que l'orage passe, et que ce zèle fonctionnaire était là plus pour la galerie que pour obtenir de véritables résultats. C'était sans compter sur la persévérance maladroite du bonhomme ! J'ai dû subir sa présence dans mon palais pendant trois jours et trois nuits, alors que j'étais là en villégiature, me reposant d'une vilaine affection pulmonaire à l'air pur de nos Hautes Terres. Le bougre insista pour interroger mes quarante valets et femmes de chambre. « Un témoignage est un soufflé de suicide suspendu au-dessus du précipice, il est aussi fragile que précieux », voilà ses mots, un charabia mystique qui déshonore selon moi la mission dont ces mandarins de bas étage sont chargés.

Le fin mot est que je me retrouve ici dans cette geôle pour un chef d'accusation fumeux dont mes clercs eux-mêmes n'avaient jamais entendu parler : « non assistance à personne en danger ». Et qu'y pouvais-je, moi, si un nobliau pervers dont l'appartenance à ma lignée ne fut jamais prouvée se déniaisait en troussant un peu leste ment de jolies paysannes finalement faites pour cela. Les chiennes n'auraient pas dû se débattre et c'est leur famille tout entière qui devrait croupir ici à ma place, pour avoir aussi mal élevé leurs manantes de filles !

L'Intime Quintessence : mysticisme d'une 5e Essence, supérieure à toute chose et source de vie, dont les quatre cultes élémentaires ne seraient que les reflets biaisés sur le monde matériel. C'est la mouvance spirituelle la plus répandue chez le Laelithien moyen. Ce déisme pondéré et tolérant est une expérience individuelle détachée de toute représentation ecclésiastique. L'ordre de moines qui la révérait n'en n'était ni le prosélyte ni le défenseur, seulement l'adulateur. L'Histoire allait le faire sortir de sa réserve.



invasions

La fin de Thazul

Magnus Thane, la Main qui Protège, était souvent au cœur de l'action. Nous l'avons vu terrasser un orc, mais sans l'achever. Il lui a rugi quelques mots couverts par les bruits de bataille, et l'autre a déguerpi vers le plus proche trou à rat.

Et il est apparu. Thazul, je veux dire. Jusque-là on avait fait que l'entrevoir, mais on a tous deviné que c'était lui !

Pas spécialement baraqué, ni avec une armure exceptionnelle, mais il en jetait, je ne saurais pas dire pourquoi. Ils n'ont pas passé des heures à se regarder dans le blanc des yeux, ça non ! Ça a été plutôt fulgurant. Ils se sont affrontés à coups redoublés pendant un petit moment, et j'avoue que nous, autant que ceux d'en face, on en oubliait de se battre. Et puis Magnus a fait une sorte de botte qui a envoyé Thazul contre un pilier de pierre un peu bancal, et l'orc n'a pas eu le temps de ciller que des tonnes de pierres lui tombaient dessus ! On a vu sa main lâcher l'épée, et Magnus a eu juste le temps de faire un bon en arrière pour éviter la suite d'un morceau de terrasse qui a fini d'enterrer le Prince du Cloaque.

C'était quasi pathétique de voir les verdâtres. Ils sont restés bouche bée, un bon moment, et pas un d'entre nous n'en a profité pour en tracter au passage d'ailleurs. Je ne sais pas combien de temps le silence a duré avant que Magnus, qui scrutait l'ombre, gueule un truc bizarre sur le moment :

Chapitre I Les faux Rois-Dieux

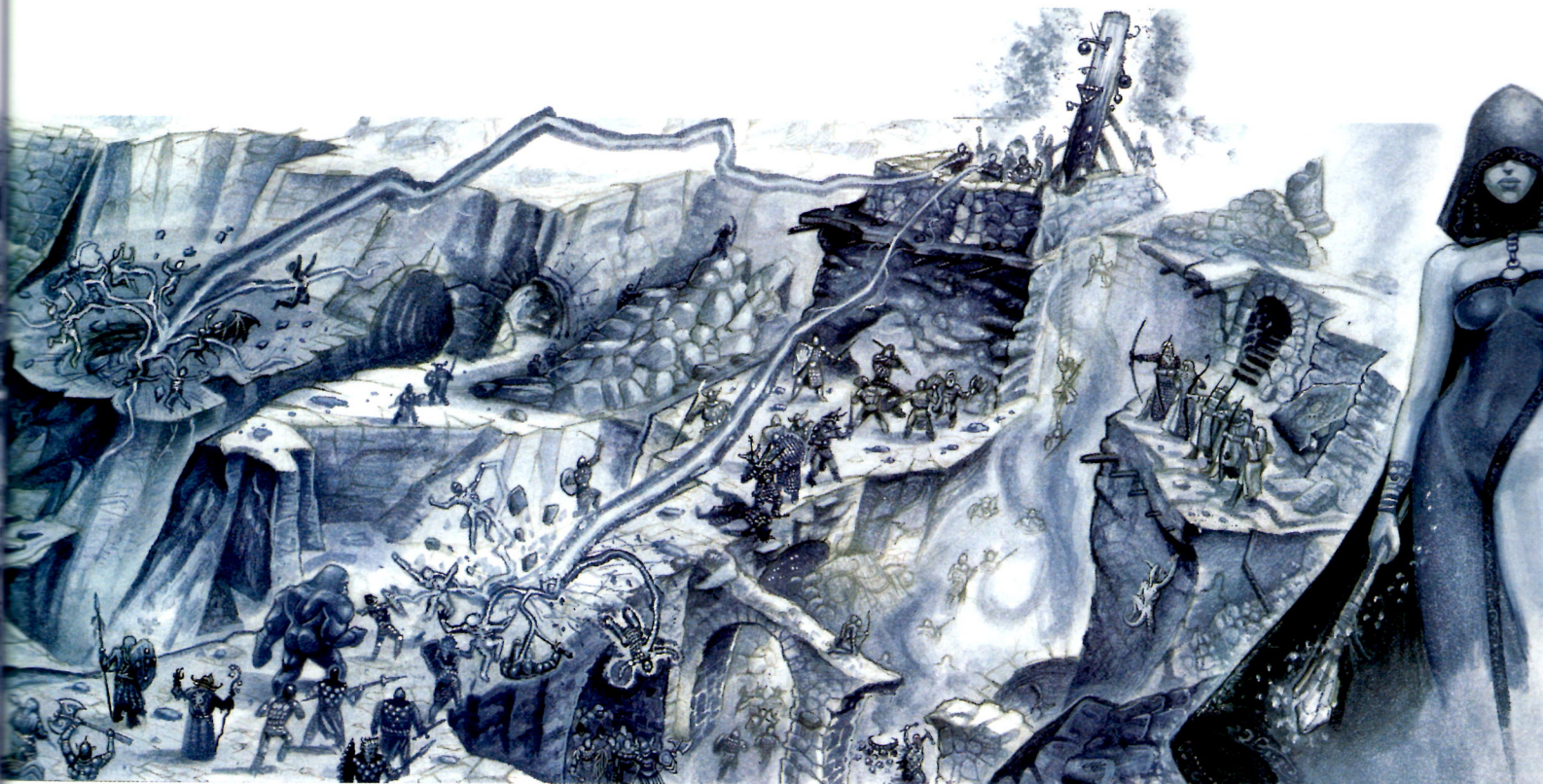
L'histoire commence il y a quinze ans. Nous sommes exactement le 7 Mortefeuille de l'An des Vallisnières. Le Roi-Dieu annonce publiquement son Accomplissement dans l'Intime Quintessence. Cette cérémonie, bien connue des Laelithiens, annonce la fin du règne et la disparition d'un Roi-Dieu particulièrement méritant ayant atteint le dernier stade de la perfection intérieure. Les Rois-Dieux peuvent vivre très longtemps, quand une mort brutale ne les fauche pas avant l'heure ; mais que le souverain de Laelith ait la prescience de sa mort est un événement rare. C'est généralement de très bon augure, annonciateur de prospérité pour la ville et ses habitants. Le passage à l'Intime Quintessence du Roi-Dieu a lieu au cours d'une grande cérémonie publique, dans une salle du Palais où il fusionne avec les quatre éléments.

En cette année de Vallisnière, le peuple frémissant voit donc le souverain s'effacer lentement dans un tourbillon de matière, faisant un geste étrange avant de disparaître. Puis, comme il est de tradition à chaque fin de règne d'un Roi-Dieu, les Laelithiens attendent sur l'esplanade que s'ouvre la Porte du Roi d'où doit sortir le nouveau souverain.

Selon les textes, après quelques jours, les clairons d'or incrustés dans cette porte colossale résonnent d'un chant majestueux et grave en exhalant des jets de vapeur colorée. La porte, pourtant taillée dans un énorme monolithe, se scinde en deux battants, et le nouveau Roi-Dieu apparaît devant ses fidèles-citoyens.

En cette année des Vallisnières, beaucoup de Laelithiens

campent donc dans le froid, attendant l'arrivée du nouveau souverain. Mais les « quelques jours » se muent en semaines et l'inquiétude monte. Les Grands Prêtres, visiblement troublés, fournissent des explications confuses et contradictoires qui ne parviennent pas à rassurer une population inquiète. Les rumeurs les plus folles se répandent : le Roi-Dieu aurait été assassiné par des créatures du Cloaque, des hordes de barbares pilleraient les provinces du Nord, l'Égonzasthan serait en proie à l'anarchie, des conspirateurs impies fomenteraient un complot pour instaurer une république, certains osent même prétendre que la dynastie des Rois-Dieux serait définitivement éteinte... Laelith vit dans l'angoisse, tandis que les citoyens attendent avec impatience le signe annonciateur de l'arrivée du nouveau Roi-Dieu. Les Grands Prêtres se réunissent en conclave. Au bout du quatrième jour de discussion, les événements se précipitent. Alors que Valdenath du Crâne semble absent, trois des quatre Grands Prêtres, Anemates de l'Oiseau de Feu, Xéniphys du Poisson d'Argent et Mitrias du Nuage présentent aux Laelithiens leur nouveau Roi-Dieu, Ademar I^{er}, sur la terrasse du palais royal. Mais les portes de pierre du palais ne se sont pas ouvertes et le protocole n'a pas été respecté ; au lieu des salves d'applaudissements et des cris de liesse attendus, c'est avec des murmures de crainte que les habitants de la Ville sainte accueillent leur souverain. D'autant que ses premières paroles sont loin d'être rassurantes : par décret public, le Roi-Dieu déclare que le temple du Crâne est fermé, que tous ses adorateurs sont hors-la-loi et que le Grand Prêtre du Crâne est accusé d'avoir assassiné l'ancien Roi-Dieu avant la fin de son Accomplissement, et d'avoir ainsi condamné son âme à une errance éternelle !



Le « Trou » et les Choses du dessous affrontant les soldats et magiciens de la surface

Or, dans le même temps, le quatrième Grand Prêtre, Valdenath du Crâne, réapparaît et affirme que l'orc qui l'accompagne, Thazul 1^{er}, est en fait le vrai Roi-Dieu ! Si Ademar 1^{er} est un Roi-Dieu peu charismatique, qui donne dès les premières heures l'impression d'être totalement sous la coupe des Grands Prêtres, tel n'est pas le cas de Thazul 1^{er}. Celui-ci, voyant Valdenath impuissant à défendre sa cause, retourne dans le Cloaque et rassemble les factions du Dessous. Ses partisans le surnomment bientôt le « Prince du Cloaque ».

Par une nuit particulièrement noire, le 3 Grise Lumière de l'An des Saules, plusieurs points de Laelith sont pris d'assaut par des créatures du Cloaque. C'est le début de toute une série d'attaques qui frappent, entre autres, le Grand marché et le Temple du Nuage. Les Laelithiens, effrayés par ces agressions du Dessous, ne sont pas au bout de leurs peines : Jarhed III le Magnifique, roi de Lorgias - un royaume au sud-est de Laelith -, se proclame Roi-Dieu à son tour. Il marche vers « son trône » et envahit l'Égonzasthan, la province la plus troublée de Laelith. On saura par la suite que l'ambition de Jarhed fut secrètement attisée par Xéniphys, Grand Prêtre du Poisson d'Argent, mécontent du choix d'Ademar 1^{er}, jugé trop favorable à ses confrères.

Dans le même temps, des rumeurs persistantes provenant du Sud font état d'une armée de l'Orcherie, constituée de clans orcs et de tribus trolls, venue d'au-delà des marais languissants. Les orcs et les trolls marcheraient sur Laelith afin de restaurer leur droit au pèlerinage et soutenir leurs frères du Cloaque.

Enfin, une troisième armée, de barbares celle-ci, envahit elle aussi les provinces depuis le Nord, attirée par le climat de guerre et d'anarchie qui sévit à Laelith.

Chapitre II La guerre civile de Laelith

Les escarmouches entre Laelithiens de la surface et le Cloaque se transforment rapidement en un affrontement sans merci. Galvanisés par leur chef et par leur cause, les habitants des profondeurs multiplient les raids à la surface. Bientôt ils passent à l'échelle supérieure : un éboulement se déclare dans la terrasse de la Main qui Travaille et menace d'engloutir tout le quartier. Des immeubles entiers sont précipités dans les entrailles de la terre, tandis que les créatures du Cloaque montent à l'assaut de Laelith.

Autour de Thazul convergent de nombreuses tribus de races diverses, entraînant dans le combat des créatures effrayantes. Elles émergent parfois par hordes entières,

parfois par petits groupes terriblement destructeurs, de ce qu'on nommera le Trou.

Les sorciers du Pic des Mages, appelés à la rescousse, érigent autour du Trou un réseau de douze piliers qui tire son énergie d'un artefact de la Tour Mineure et crée un dôme de force magique afin de stopper l'hémorragie. La Garde Pourpre paye un lourd tribut pour permettre l'installation de ce bouchon magique, mais obtient un répit relatif qui permet aux soldats de s'infiltrer dans le Cloaque pour prendre les insurgés à revers. Malheureusement, l'intervention d'un groupe d'aventuriers du Cloaque détruit l'artefact qui alimente les douze piliers, déclenchant l'explosion de la Tour mineure et éliminant par la même occasion un grand nombre de sorciers qui se trouvaient près des piliers. La bataille se déplace dans la rue et les Laelithiens prennent les armes pour se défendre pied à pied, maison après maison. Pendant ces jours de confusion, les armées des envahisseurs se rapprochent de la ville.

Alors que tout semble perdu, la Porte du Roi résonne de toutes ses trompes et s'ouvre selon le rituel sacré. Sous les regards anxieux de la foule, alertée par le son, apparaît le nouveau Roi-Dieu qui se présente comme souverain de tous les Laelithiens sous le nom de Théophys 1^{er}. La population de Laelith, impressionnée par son magnétisme et par l'ouverture des portes du palais, le reconnaît spontanément comme vrai Roi-Dieu de Laelith. Les Grands Prêtres, désarmés, tentent de s'y opposer mais la Garde Pourpre se range au côté du nouveau souverain. Théophys est accompagné de deux personnages impressionnants : Magnus Thane, qui devient la Main qui Protège, le général en chef des armées théoroyales ; et la magicienne Faed'Homme, qui rassemble les mages survivants et les reprend en main. Le nouveau Roi-Dieu se révèle rapidement un habile négociateur et Magnus Thane, un général hors pair. Lors d'une bataille mouvementée, Magnus Thane amène Thazul 1^{er}, le Prince du Cloaque, à s'exposer en première ligne. Thazul meurt dans des circonstances mystérieuses (on ne retrouvera jamais son corps). Valdenath reconnaît Théophys 1^{er} seul vrai Roi-Dieu de Laelith. La population du Cloaque l'accepte également comme souverain, et seuls les plus fanatiques fidèles de Thazul 1^{er} s'enfoncent dans les profondeurs pour continuer la résistance. Mais si Théophys 1^{er} a réussi à réconcilier les Laelithiens et à ramener la paix civile au sein de la Ville sainte, un défi beaucoup plus difficile l'attend. Trois armées ennemies sont aux portes de la ville.

« Il était peut-être le Roi-Dieu, et, dans ce cas, son règne aura été le plus court d'entre tous ! Il fut valeureux. » Voilà ce qu'il a dit.

Alors les orcs et tous les genres de ver-dâtres sont redescendus lentement, beau coup à reculons les yeux fixés sur le tas de gravas qui servait de tombe à leur chef. On a pas bougé.

Et ils ont tous disparu dans tous les trous disponibles.

Alors Magnus s'est retourné vers nous, apparemment sans craindre une flèche dans le dos, et il a donné ses ordres : « Ramassez les blessés, ce boulot-là est terminé ! ».

Je me rappelle qu'on est restés tous encore immobiles une poignée de secondes avant d'exécuter l'ordre. C'était fini !

Enfin.

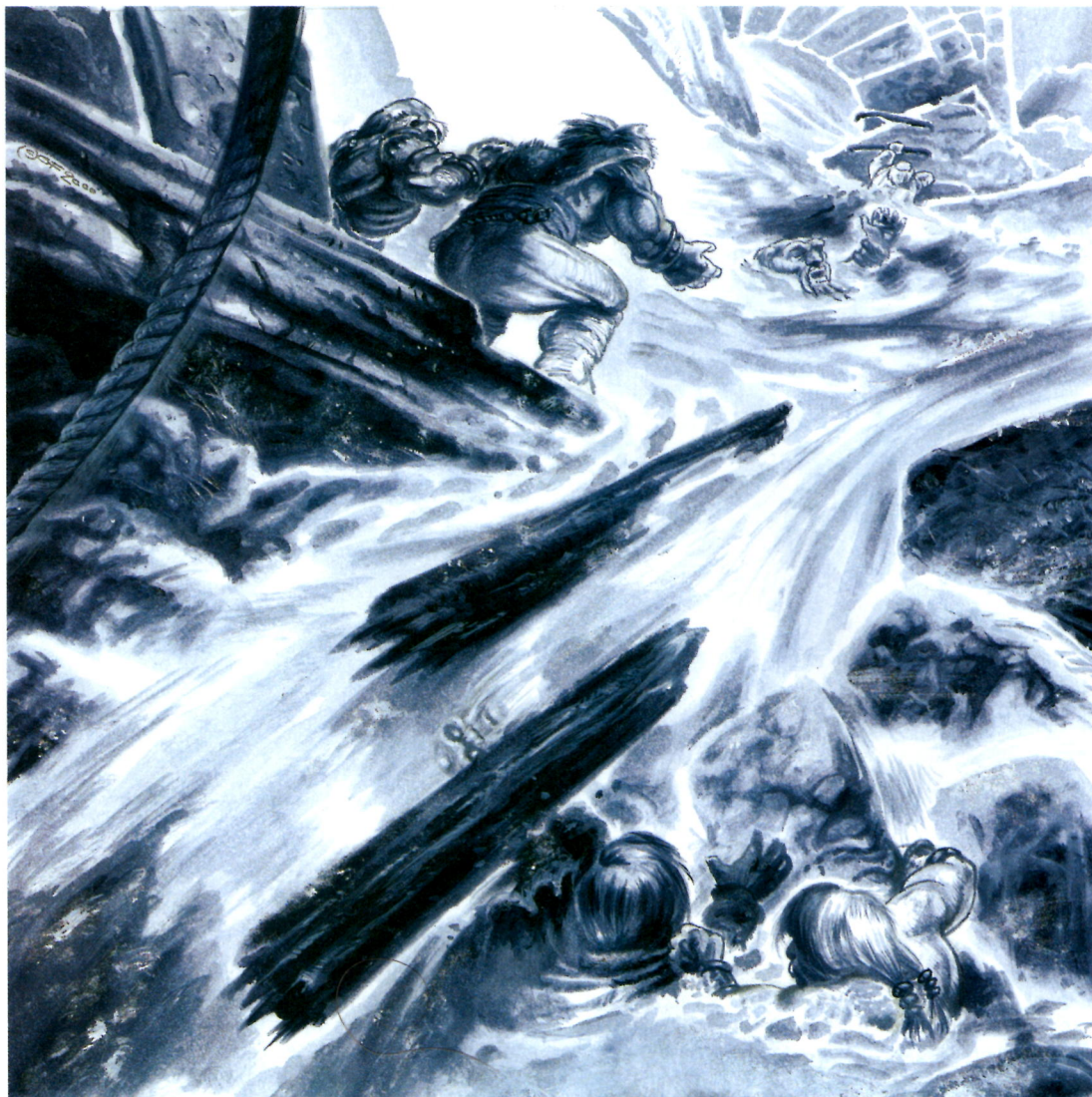
Comme il disait, ce « boulot-là » était fini.

Shed Tournevire De la Terre à l'Épée

Le Trou

Dans les premiers temps, les hordes du Dessous sortent de nuit, n'importe où en ville, et les repousser n'est pas trop difficile pour la Garde.

Après l'effondrement qui défigure la Terrasse de la Main qui Travaille et tue des dizaines de résidents, les créatures du Cloaque vont surtout émerger de ce cône éboulé, de manière bien plus efficace,



probablement parce que leur chef est juste là, dans l'ombre des tunnels, derrière eux. Autant par les assauts du sous-sol que par les attaques des défenseurs de la surface, et parce que le Cloaque est à cet endroit une superposition de palais ténébreux aux colonnes fragiles, les affaissements incessants ne vont cesser d'agrandir le Trou. Les combattants et les habitants lui donneront divers sobriquets : Le Cratère, la Gueule des ténèbres ou la Gueule vomissante, La Fosse puante, l'Œil des enfers... Quelques-uns dénotent qu'on ne perd pas son humour : Le Forum des contestataires, La Cour des petits verts, le Théâtre des aberrations. Les tribus du Cloaque le nommeront pour leur part La Porte vers le Palais, l'Œil de Thazul ou, plus prosaïquement, le Champ de Gloire, le Terrain de Castagne, le Réfectoire et d'autres noms intraduisibles.

La révocation de la Licence d'Aventure.

Une ancienne coutume de Laelith permettait aux aventuriers de partir piller les populations du sous-sol à condition de s'enregistrer et d'obtenir des autorités une « Licence d'Aventure » leur imposant quelques restrictions et les obligeant, à leur retour, à reverser une bonne part de leurs gains.

Dans un compréhensible geste de réconciliation, une des premières dispositions du nouveau théosouverain fut de supprimer cet usage, interdisant carrément l'accès du Cloaque à tout habitant de la surface en dehors des agents mandatés par la ville pour cause de travaux ou d'enquête.

Par la suite, le calme étant revenu, cette mesure fut assouplie.

Désormais, les citoyens laelithiens ont la possibilité de descendre dans le Cloaque dans divers cas :

Si une menace pour les fondations de sa demeure survient, le propriétaire d'une maison peut aller voir par lui-même les raisons s'il connaît un accès au sous-sol.

Si une enquête le concernant (vol, enlèvement) menait vers le sous-sol et qu'elle a dû être classée sans suite, le citoyen est habilité à poursuivre lui-même les investigations, mais à ses risques et périls, et en pleine responsabilité des troubles qu'il pourrait causer. Par la suite, le Laelithien a pu déléguer ce travail à des détectives patentés, et l'usage a étendu cette possibilité à de simples aventuriers à condition qu'ils aient un « ordre de mission » du citoyen. Cet ordre de mission est un parchemin portant description du but, justifiant ce but par un motif recevable, identité du commanditaire et identité du chargé de mission (le représentant du groupe d'aventuriers).

Dans la pratique, un groupe d'aventuriers poursuivi par des créatures du Dessous et émergeant du Cloaque devant une patrouille de la Garde peut espérer en criant « mission pour le citoyen Intel » voir la Garde intervenir et stopper les poursuivants.

Bien sûr, cette affirmation doit vite être avérée, sous peine de quoi les aventuriers sont refoulés dans le Cloaque à la merci de leurs poursuivants, ou conduits en prison.

Les heures les plus tragiques pour la survie de Laelith sont sans doute encore à venir.

Chapitre III La guerre des provinces Le royaume conquérant de Lorgias :

Pendant que la guerre civile fait rage à Laelith, attirés par le climat d'anarchie qui règne dans la ville sainte, le royaume de Lorgias, les clans orcs du Sud et les barbares du Nord envahissent les provinces de Laelith.

Le riche royaume de Lorgias s'étend sur des terres très fertiles, proche de la plaine des Oliviers. Situé au sud-est de Laelith, il est frontalier avec l'Égonzasthan. La culture et le commerce y sont florissants, et le pays tire des dividendes conséquents de l'afflux des pèlerins du Sud qui se rendent à la Ville sainte. Cet État féodal est gouverné par Jarhed III le Magnifique, dont l'autorité sur la noblesse est incontestée. C'est un jeune roi éclairé, un mécène des arts, des sciences et de la magie. Il vit dans le faste et le luxe, organisant des tournois prestigieux qui drainent toute la chevalerie des provinces voisines, comme Agramor ou ses petits voisins de l'Ouest, Sinktar et Val de Lune.

Mais Jarhed est un ambitieux. Il s'est lancé dans une série de petites conquêtes pour étendre son royaume, suivant ainsi la politique de son père, Althuss IV le Rusé. Les chevaliers de Lorgias sont considérés comme la meilleure cavalerie de la région et leurs nombreux succès ont créé le mythe de leur invincibilité... Les mages des différentes écoles de magie financées par Jarhed apportent également à l'armée de Lorgias un soutien non négligeable. Depuis longtemps, il lorgne vers Laelith et ses provinces divisées, mais l'autorité morale du Roi-Dieu de la Ville sainte a toujours mis un frein à ses ambitions. Quand son ambassadeur lui adresse des rapports décrivant la situation anarchique de Laelith, quand le Grand Prêtre du Poisson d'Argent lui confirme, après quelques tractations secrètes, son soutien au cas où il chercherait à se proclamer Roi-

Dieu, il prend sa décision. Il lève une puissante armée, qu'il étoffe de plusieurs compagnies de mercenaires. Pendant qu'il se lance dans des préparatifs accélérés, ses agents profitent des divisions des comtés d'Égonzasthan pour attiser les querelles internes de la province. Il conclut notamment un pacte secret avec certains Zadulhiens, détenteurs exécutifs du pouvoir, qui souhaitent renverser l'autorité distante de leurs maîtres huvaliniens, êtres étranges qui vivent retirés dans leurs palais au cœur des montagnes.

Le travail des agents de Lorgias est tellement efficace (depuis longtemps les services secrets du Roi-dieu tenaient Lorgias pour principal responsable de l'anarchie des comtés) que, quand Jarhed III rentre en Égonzasthan, il est accueilli par certains comme un libérateur. Le Roi de Lorgias s'empare pratiquement sans combattre de toute la province et fait une entrée triomphale à Égonzasthan-la-Basse. Les Égonzasthanais déchantent rapidement face à la brutalité et au pillage auxquels s'adonnent les troupes de Jarhed, notamment les mercenaires. À la grande horreur du duché d'Agramor, connu pour sa xénophobie, un flot de réfugiés elfes, nains, humains, huvaliniens et autres déferle sur leur territoire. Dans un premier temps, les malheureux sont accueillis avec brutalité. Mais très rapidement, la situation change. L'armée de Lorgias marche sur Agramor et conquiert ses places fortes l'une après l'autre. Uleiric III, grand duc d'Agramor, et son armée, sont défaits à la bataille d'Almarande. L'armée d'Agramor n'est sauvée de l'encercllement total que par la courageuse défense des réfugiés égonzasthanais. Survivants agramoriens et égonzasthanais se réfugient dans les montagnes avoisinant Azilian. Là, avec le soutien de ces derniers, ils tentent de résister. Jarhed, assuré de pouvoir compter sur des bases arrière solides et ne voulant pas s'enliser dans une série de batailles en terrain défavorable, laisse une petite armée sous le commandement du comte Felhor et revient à Égonzasthan-la-Basse. L'armée du comte Felhor vivra un vrai calvaire face au prince Senatra, héros égon-

Chroniques de la Guerre de Lodoss

volume 1, épisodes 1 à 5

reportage et interviews
géographie des lieux
bibliographie
galerie d'images
bandes annonces
le + Kaze

• version française • version originale • sous-titres français et malentendants •
• boutiques spécialisées • extrapole • fnac • virgin megastore •
• également disponible en vhs •



Les relations entre le Haut et le Bas étant ce qu'elles sont, clamer sa mission lors d'une rencontre souterraine peut selon les cas attirer une réaction de sympathie des Cloaquiens rencontrés, une bienveillante neutralité s'il s'agit d'aller nuire à un de leurs rivaux, une détérioration immédiate de leur attitude, ou un retour de bâton ultérieur contre le commanditaire. Statistiquement, il est préférable de tenir sa langue, et parfois, ce qui constitue un moindre mal, de détruire l'ordre de mission.

Les pistes marchandes

Très tôt, sans doute dès l'origine de la ville de Laelith, une flottille de bateaux de tous gabarits a assuré l'acheminement des gens et des marchandises venant des lointains Royaumes de l'Ouest et bien évidemment des provinces du Lac d'Althalith.

La piste terrestre, qui court sur la rive sud des deux lacs, sert traditionnellement à ceux pour qui une longue route gratuite vaut mieux qu'une croisière payante. Ou parfois pour les charges impossibles à embarquer, comme ces deux éléphants offerts un jour au Roi-Dieu, et qui tuèrent deux cornacs sans pour autant accepter de mettre une patte sur un navire.

La piste est donc peu praticable. Elle est peu ou pas entretenue, si ce n'est par force lorsqu'une caravane doit remblayer un gué de galets ou déplacer un tronc couché en travers pour pouvoir passer. Elle disparaît lorsqu'un glissement de terrain interromp son tracé. Elle zigzague dans l'arrière-pays, grimpant vers des cols ventés, dans des zones où la montagne plonge trop abruptement dans le lac. Ou bien elle se rétrécit pour profiter de corniches étroites et vertigineuses à flanc de falaise.

En hiver, la partie marécageuse proche de Laelith est gelée et donc plus facile à traverser, mais les montagnes sont un vrai calvaire glacé où des pèlerins imprudents laissent la vie. En été, c'est l'inverse.

Depuis l'avènement du nouveau souverain, la piste est en train d'être pavée, c'est la Via laelithia. De nombreux tronçons peuvent être empruntés et sont protégés des pillards par des tours de guet et des unités de cavalerie. Des ouvrages nains dressés au-dessus du lac contournent des promontoires, évitant de passer par la montagne. Les travaux sont en cours, mais la voie est bien meilleure qu'avant, et l'on y croise désormais quelques caravanes et beaucoup d'unités militaires en mouvement. Une autre piste pavée est en travaux sur la rive nord, mais elle est encore embryonnaire.

Mille nains et la réhabilitation de la Main qui Travaille.

Durant les semaines de soulèvement du Cloaque, catapultes, bélières, feux et projectiles naturels ou magiques, ont fait du quartier situé au bas de l'échelle des chariots un chaudron fumant, un entonnoir fétide,



zasthānais des guerres de Laelith qui, à la tête des résistants, reprendra pied à pied, jour après jour, du terrain aux troupes de Lorgias.

Jarhed et son armée progressent difficilement le long des pistes marchandes des rives sud du lac des Hautes-Eaux, puis du Lac d'Altalith, et envahissent le nord des Jardins de Jhadys. Ils rencontrent une terre dévastée par les clans orcs qui se dirigent vers Laelith.

L'Orcherie

Au sud des Marais Languissants se trouve une région désolée où se sont établis depuis longtemps des clans principalement orcs et trolls. Ces clans envoient des pèlerins à la Ville sainte et surveillent la Voie Sombre, une route à l'air libre mais passant par des gorges et des bois obscurs, qui convient tout à fait à des pèlerins venus du sud-ouest et se rendant au Cloaque.

Lorsque les prêtres de Laelith ferment les routes souterraines de pèlerinage, notamment en les inondant, et que le Temple du Crâne (donc de la Taupe) est interdit, ces clans se soulèvent et décident d'attaquer Laelith. Des contacts sont pris avec leurs frères du Cloaque, qui les attendent comme un renfort providentiel. Les clans convergent vers Laelith, guidés par leurs chamans. Ils se rejoignent entre les Marais Languissants et les Jardins de Jadhys. Le plan initial de leurs chamans est de marcher sans tarder sur Laelith pour prêter main-forte au Cloaque. Cependant, beaucoup de chefs de clans sont attirés par les richesses des Jardins de Jadhys. Des bagarres éclatent entre clans des deux factions, l'une voulant directement aller vers le Cloaque, l'autre voulant d'abord piller les Jardins. Finalement, Gurak Dents d'Acier, au cours d'un splendide combat singulier avec Uruk le Brutal, impose son point de vue. La troupe de L'Orcherie se dirige vers Jadhys. Si cette décision a pour conséquence la destruction des Jardins tels qu'on les connaissait avant le conflit, elle sauve peut-être Laelith en lui offrant un répit, alors qu'elle vit ses heures les plus tragiques. Les Jardins sont saccagés, mais

leurs habitants, les Chupl'z, ont été avertis de l'invasion. Ils ont transporté leurs précieuses serres et leurs biens à l'abri de leurs mystérieux entrepôts, dissimulés on ne sait où.

Les orcs ne trouvent que des bâtisses presque totalement désertes. Quoi qu'il en soit, ces créatures pacifiques réussissent pour la plupart à échapper au massacre.

Depuis cette époque, les Chupl'z sont devenus plus méfiants et de plus en plus difficiles à rencontrer. Ils semblent avoir pour l'instant abandonné les Jardins de Jadhys, mais par contre, des commerçants chupl'z se sont répandus dans toutes les provinces. Régulièrement, une tente chupl'z apparaît dans un marché et il est parfois possible de tomber sur une échoppe discrète, au creux d'une impasse ou au coin ressentent généralement la même impression : chaque magasin chupl'z, chaque boutique semble contenir beaucoup plus de marchandises que sa taille ne le laisserait supposer. Mais aucune explication sérieuse ne vient répondre à ce mystère troublant...

Les barbares des steppes

Au nord, des barbares venus des hauts plateaux d'occident multiplient les raids autour de Laelith et du matriarcat d'Olizya, ainsi que de la baronnie de Kaoca. Le matriarcat doit prendre les armes pour se défendre. L'affrontement de son unique unité d'élite, entièrement féminine, avec les barbares sera sujet de chants et de fables. Mais dans la pratique, cette unité ne peut faire face aux razzias rapides que subissent les Communautés dispersées du Matriarcat.

Face aux pertes subies, le Conseil des Mères doit demander aux hommes d'Olizya de prendre les armes, et coopérer dans un intérêt commun avec Laelith.

Durant le conflit, les diverses communautés vont s'éparpiller sur tous les fronts, là où leur spécialité est la plus utile (clan des Forgeronnes en Agramor, Convoyeuses et Médiherboristes sur les champs de bataille, Adminisœurs au quartier général de Magnus Thane, etc.)

Il semble que ce rôle plus important joué par les mâles au

LE CATALOGUE 2001 EST PARU

Relais-Boutiques Jeux Descartes
CATALOGUE
2001

Demandez-le dans votre boutique

Et toujours

**Des remises
exceptionnelles
sur toute la gamme
du jeu de rôle
Advanced
Dungeons & Dragons (*)®**

- des conseils
- des animations
- des jeux à découvrir...

* En Français

SITE WEB: www.descartes-editeur.com

PARIS

75005 PARIS - **JEUX DESCARTES**, 52, rue des Écoles - Tél. 01 43 26 79 83
75015 PARIS - **JEUX DESCARTES**, 39, boulevard Pasteur - Tél. 01 47 34 25 14
75017 PARIS - **JEUX DESCARTES**, 6, rue Meissonier - Tél. 01 42 27 50 09

RÉGION PARISIENNE

91000 EVRY - **CELLULES GRISES**, CC EVRY, 2, place de l'Agora - Tél. 01 64 97 81 74
77000 MELUN - **CELLULES GRISES**, 5, rue Guy-Baudoin - Tél. 01 64 09 21 36

PROVINCE

13100 AIX EN PROVENCE - **ART'N MAGIC**, 21, rue des Tanneurs - Tél. 04 42 26 77 80
80000 AMIENS - **JOUECLUB JEUX**, 28, rue de Noyon - Tél. 03 22 92 49 56
49100 ANGERS - **SORTILÈGES**, 23, rue des Poëliers - Tél. 02 41 88 96 96
74000 ANNECY - **NEURONES**, Rue de la Préfecture, l'Émeraude du Lac - Tél. 04 50 51 58
84000 AVIGNON - **LA VOUVRE**, 56, rue Bonneterie - Tél. 04 90 85 33 57
33000 BORDEAUX - **JEUX DESCARTES**, 162, rue Sainte Catherine - Tél. 05 56 44 26 03
28000 CHARTRES - **LA PETITE BOUTIQUE**, 29, rue des Changes - Tél. 02 37 21 13 52
63000 CLERMONT FERRAND - **LABYRINTHE**, 14, place Renoux - Tél. 04 73 90 22 81
21000 DIJON - **EXCALIBUR**, 44, rue Jeannin - Tél. 03 80 65 82 99
38000 GRENOBLE - **LE DAMIER**, 25 bis, cours Berriat - Tél. 04 76 87 93 81
53000 LAVAL - **SORTILÈGES**, 41, rue de la Paix - Tél. 02 43 56 54 22
76600 LE HAVRE - **LE DÉMON DU JEU**, 14, rue Édouard Larue - Tél. 02 35 41 71 91
72000 LE MANS - **LA BOITE A JEUX**, 20, rue Nationale
Tél. 02 43 23 96 81 - 02 43 43 80 54
59800 LILLE - **ROCAMBOLE**, 36, rue de la Clef - Tél. 03 20 55 67 01
69002 LYON - **JEUX DESCARTES**, 13, rue des Remparts d'Ainay - Tél. 04 78 37 75 94
13006 MARSEILLE - **LA CRYPTÉ DU JEU**, 7, cours Lieutaud - Tél. 04 91 94 22 50
57000 METZ - **LA CAVERNE DU GOBELIN**, 34, rue du Grand-Wad - Tél. 03 87 18 42
34000 MONTPELLIER - **EXCALIBUR**, 7 bis, rue de l'Ancien Courrier - Tél. 04 67 60 81 33
44000 NANTES - **SORTILÈGES**, 7, rue des trois croissants - Tél. 02 40 12 14 99
06000 NICE - **LA CRYPTÉ DU JEU**, 8, rue Alfred Mortier - Tél. 04 93 92 06 03
30000 NIMES - **LA VOUVRE**, 7, rue des marchands - Tél. 04 66 76 20 04
45000 ORLEANS - **EURÉKA**, Galerie du Châtelet - Tél. 02 38 53 23 62
66000 PERPIGNAN - **CELLULES GRISES**, 30, Place Rigaud - Tél. 04 68 34 89 39
86000 POITIERS - **LE DÉ A 3 FACES**, 35, rue Edouard Grimaud - Tél. 05 49 41 52 10
35000 RENNES - **L'AMUSANCE**, CC des Trois Soleils - Tél. 02 99 31 09 97
44600 SAINT-NAZAIRE - **MULTILUD**, 60, Centre République - Tél. 02 40 22 58 64
67000 STRASBOURG - **PHILIBERT**, 12, rue de la Grange - Tél. 03 88 32 65 35
31000 TOULOUSE - **JEUX DU MONDE**, Passage St-Jérôme, 14-16, rue Fontvieille
Tél. 05 61 23 73 88
37000 TOURS - **LA RÈGLE DU JEU**, 29, rue Marceau - Tél. 02 47 64 89 81
10000 TROYES - **JEUX ET STRATÉGIE**, 5, rue Aristide-Briand - Tél. 03 25 73 51 86

EUROPE ET CANADA

BELGIQUE - 1040 BRUXELLES - **DÉDALE**, Galerie du Cinquantenaire,
32, avenue de Tervueren - Tél. 00.32.2734.22.55
CANADA - **LE VALET D'ŒUR**, 4408, ST-DENIS - MONTREAL, QUEBEC H2J2L1
Tél. 00.1. (514).499.9970
SUISSE - 1201 GENEVE - **AU VIEUX PARIS**, 1, rue de la Servette
Tél. 00.41.22734.25.76





un champs de ruines où le hasard réunit parfois quelque figure réjouie tombée d'une devanture d'échoppe avec la sculpture innommable d'un bas-relief du Dessous. Alors que la population compte ses morts (des réfugiés, combattants égarés ou familles contraintes parfois de s'enfoncer profondément dans le Cloaque, ne ressurgiront que des semaines plus tard), alors que les guerres d'invasions prennent juste fin, court la rumeur que mille nains vont venir et tout effacer ! Elle fera sourire les gens sérieux peu de temps, avant qu'un matin de fin d'hiver, dix groupes de cent nains chacun ne se rejoignent sous les remparts avant d'entrer en ville, salués par le Roi-Dieu venu lui-même à leur rencontre. Il apparaîtra plus tard que l'ordre de marcher sur la ville leur a été donné par leur souverain moins de deux jours après l'avènement de Théophys 1^{er}. Rapidement, les nains vont se répartir sur trois chantiers.

Le chantier du Bas.

Une bonne partie des gravats du Trou est tombée dans l'Inlam. Le bouchon ainsi formé a causé une montée des eaux du Lac d'Althalith, inondant une bonne partie de la Chaussée du Lac. Le cours de l'Inlam va être rapidement curé pour que les choses rentrent dans l'ordre. Quelques nains et des ouvriers embauchés pour ce travail périront, emportés par les eaux ou un éboulement malgré les précautions prises.

Le chantier du Pic des Mages.

Les nains, peu enclins au découragement, ont calculé qu'en cent cinquante ans de travaux, les débris du volcan décapité pourraient être évacués. Pour l'instant leur priorité est de débayer les abords de la Tour Mineure. Entassés jusqu'à cent cinquante mètres de hauteur, des débris obstruent les petites fenêtres de salles situées près de la base du volcan. On y retrouvera des dizaines de magiciens ayant survécu grâce à diverses astuces magiques ou naturelles. Et un certain nombre de morts aussi.

Toutes les pierres volcaniques utilisables seront taillées sur place en dalles carrées, afin de servir à reconstruire la Main qui Travaille.

Le chantier de la Main qui Travaille.

Tous les débris vont être repoussés, par un système de pelles actionnées par des Oukhabs, vers des points précis du Trou. Les vides (palais, fossés, tunnels) ainsi comblés vont servir de points d'appui pour les piliers et les arcs-boutants d'un système complexe de ponts entrecroisés, empilés jusqu'à atteindre l'ancien niveau du sol. Sur un réseau de traverses de pierre, les nains vont alors poser les dalles noires récupérées du Pic des Mages. Et un beau matin, autorisation sera donnée aux artisans dont les maisons ont été détruites de venir se réinstaller là. Les premiers artisans à s'aventurer sur cette immense place ronde et noire en espalier, avec leurs quelques planches et un vague croquis indiquant l'emplacement de leur ancien atelier, partageront un même trac face à tout cet espace vide...

cours des affrontements ultérieurs et les revendications qu'ils émirent par la suite ait quelque peu adouci leur statut. Ainsi, des hommes ont depuis le droit de vote dans les conseils et certains détiennent même des postes à responsabilité, des charges administratives.

Théophys et la Main qui Protège

Au moment où le vrai Roi-Dieu, Théophys 1^{er}, monte sur le trône, la situation est critique. Une armée de barbares s'avance par le Nord et deux autres armées, celle de Lorgias et celle de l'Orcherie, menacent par le Sud. Le Cloaque est en pleine insurrection. Magnus Thane, la Main qui Protège, nouveau général en chef de l'armée de Laelith, organise cependant l'armée populaire de la Ville sainte, les « Citadins » certes volontaires mais insuffisamment organisés, en une véritable armée : l'Ælith du Peuple. Il crée notamment la « Main », une formation mixte, constituée de fantassins lourds, armés de longues lances et d'archers capables de tirer de terribles traits enflammés, qui se révéleront redoutablement efficaces, notamment contre la cavalerie lourde. Recrutant des cavaliers parmi les citoyens, les nobles de la Haute-Terrasse et les aventuriers piégés en ville par la situation, il crée également les Cataphractes de Laelith, unités de chevaliers avec la discipline en plus.

Des renforts inespérés viennent également aider la Ville sainte. Des moines venus d'un monastère situé entre les Jardins de Jadhys et l'Égonzasthan arrivent dans des petites embarcations soutenir Laelith et le nouveau Roi-Dieu. Ces Frères de l'Intime Quintessence deviendront plus tard le corps militaire et administratif d'élite du Roi-Dieu.

Grâce à ces renforts, aux habiles tactiques de Magnus Thane et au prestige du nouveau Roi-Dieu, le Prince du Cloaque est donné comme mort lors de la dernière bataille, le Cloaque capitale. Le Grand Prêtre du Crâne, Valdenath, négocie habilement. Il sauve sa tête et fait accepter au Cloaque que Théophys 1^{er}, soit reconnu Roi-Dieu de la Surface et du Dessous. Le Roi-Dieu, soutenu par le Temple du Crâne, publie le décret de la Grande Réconciliation entre tous les Laelithiens, qui donne de nouveaux droits aux habitants du Cloaque et leur permet entre autres de réinvestir la Taupe...

Mais la menace pèse toujours sur Laelith. Par les artisans, évacués de leur terrasse et réfugiés entre le Lazaret et les ruines du Temple des Anciens, Magnus Thane fait construire un grand nombre de mannequins avec lesquels il garnit les murailles de la ville et au lieu d'affronter les armées apparemment plus dangereuses du sud, il débarque les forces laelithiennes au nord face aux barbares. Inexplicablement, les armées orques et celles de Lorgias, qui s'étaient pour le moment soigneusement évitées, s'affrontent dans une bataille sanglante qui voit la dérouté de l'Orcherie.

Selon des archives de la Baronnie de Kaoca, révélées depuis peu, il semblerait que les mages de Laelith, aidés par les illusionnistes de Kaoca, aient fomenté toute une série d'incidents entre les deux armées qui déclenchèrent les hostilités entre les deux factions.

Pendant ce temps, Magnus Thane défait les barbares et conclut une alliance avec eux. En échange de la ville de Muick et de terres avoisinant Olizya, les barbares deviennent vassaux du Roi-Dieu et joignent leurs forces à Laelith. Magnus affronte ensuite l'armée de Jarhed III, près de Laelith, à la bataille des Utruz. Bien que surclassés par le nombre et par la masse de cavalerie de l'adversaire, les lanciers laelithiens, soutenus par la flotte et toute la coalition réunie par Magnus Thane, mettent en déroute les armées de Lorgias. Jarhed III est tué lors des combats. Il disparaît corps et biens dans le naufrage de son navire et le sort de son trésor reste d'ailleurs l'une des grandes énigmes de la bataille. Magnus Thane marche ensuite sur l'Égonzasthan qu'il libère, et fait la jonction avec les troupes venues d'Agramor, menées par le Prince Senatra et Uleiric l'Admirable, fils du Grand-Duc d'Agramor tué au com-

bat. L'armée de La Main qui Protège écrase une armée de renfort envoyée par le conseil de Lorgias, mais trop peu motivée. Avec ce dernier affrontement, la bataille de Valimell, se concluent les désormais célèbres « Guerres des Provinces ».

Chapitre IV Paxa Laelithia

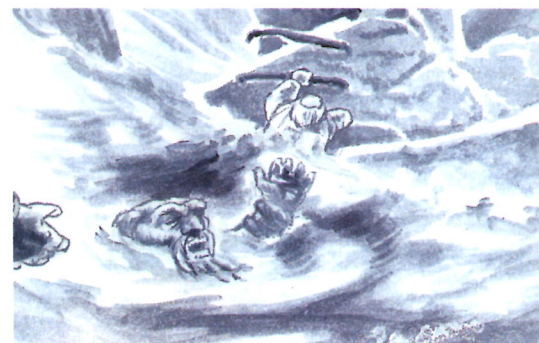
Suite à la guerre, Laelith a renforcé sa domination sur ses provinces. Magnus Thane et les émissaires du Roi-Dieu ont su se montrer persuasifs soit par la diplomatie soit par la force. Les marches de Valimell, créées au sud-est dans des vallées encaissées sur des terres conquises à Lorgias et gouvernées par le Prince Senatra, protègent dorénavant Laelith de toute incursion des Royaumes du Sud. Les provinces ont toutes rendu hommage au Roi-dieu, qui est devenu leur suzerain. Si elles continuent à bénéficier d'une large autonomie, les Divins Magistrats, des moines de l'Intime Quintessence nommés par le Roi-Dieu, veillent dans chaque province au bon paiement des taxes de Laelith et administrent le Lithige, la justice du Roi-Dieu. Les provinces d'Égonzasthan et de Jadhys sont maintenant sous administration directe de Laelith, bien que les étendues sauvages de la première et les bandes d'orcs errants dans la seconde font que Laelith ne contrôle pas totalement toute l'étendue de ces régions. Une partie du territoire de Jadhys a été donnée aux mages du Pic pour les récompenser des services rendus pendant la guerre, et compenser la perte de dizaines voire de centaines de salles de magie dans la destruction de la Tour Majeure. Ils y bâtissent une Magiocratie dirigée par le Conseil des Mages, mais gérée en fait par l'Archimage Faed'Homme, dont le Prince Senatra a exalté la beauté intemporelle dans une de ses chansons les plus célèbres.

Le duché d'Agramor est devenu sensiblement moins xénophobe grâce à son nouveau duc et à l'impact des guerres où Égonzasthanais et Agramoriens ont combattu côte à côte.

Le matriarcat d'Olizya est devenu quant à lui plus souple envers la gent masculine, bien que la présence d'un nouveau fief barbare, aux idées bien arrêtées sur le rôle de la femme, soit une source de frictions constantes.

Le nouveau Roi-Dieu a fait venir un grand nombre de nains à Laelith afin de réparer les dommages causés à la Ville sainte. Si cette arrivée d'une forte communauté naine ne va pas sans grincements de dents de la part des habitants du Cloaque, leur venue a rapidement redonné visage humain à la Terrasse de la Main qui Travaille et est ressentie comme une chose positive par la plupart des habitants de Laelith. La cour du Roi-Dieu est devenue plus cosmopolite et animée. Dignitaires et gouvernants des provinces résident longuement dans la Ville sainte, attendant une audience avec le Roi-Dieu. Le palais est arpenté également par un plus grand nombre d'ambassadeurs des royaumes plus lointains, depuis que les guerres de Laelith ont renforcé son prestige. Les intrigues, les complots, les alliances résonnent dans les couloirs du palais du Roi-Dieu, et tous, gouvernants, courtisans ou ambassadeurs apprennent à composer avec cette nouvelle composante du pouvoir, les moines de l'Intime Quintessence.

Introduction à « *Qui ne connaît l'histoire de naguère, à Laelith, diplomatie ne peut faire* »
de Sire Ré des Hauts des Andes



Quais de l'Antiquaille :

Dernier vestige, avec l'Échelle des Mille Marches, de la route pavée qui menait au Sanctuaire du Divin, à l'époque de l'antique Tanith Lenath. Cette longue avancée sur le lac sert aujourd'hui de piste d'envol aux Shedras de la Nuée. Les Murs du quai sont incrustés de bas-reliefs bizarres, dont on ne parvient pas à déterminer précisément la nature : sculptures obscènes de Dieux aquatiques oubliés, ou fossiles de créatures aberrantes, exhumées par les secousses du Châtiment ? L'Université Matérialiste Universelle n'a pas encore décrypté tous les secrets de cet étrange aquarium rupestre...

Mémorial

Une statue de bronze récente, installée à flanc du rempart nord, représente une troupe de soldats aux uniformes hétéroclites, entraînés d'ériger un pilier gravé de glyphes. La troupe est attaquée par des êtres hideux semblant sortir de terre. Une épitaphe est gravée sur le socle : « Aux soldats de l'Ælith et du Génie Magique, morts pour que vive la Cité Sainte de Laelith. »

Grand Mess

Derrière le Temple du Crâne s'élève le Cercle des Officiers, un bâtiment imposant, d'allure martiale, à la façade duquel flottent les étendards des différents corps d'armée de la ville. C'est là que les gradés viennent se rencontrer en dehors de leurs activités militaires pour se détendre et se restaurer. Le Mess est réputé être l'une des meilleures tables de la ville. Il est ouvert une fois par semaine aux civils, mais la liste d'attente est longue. C'est aussi au cercle, qu'est organisé chaque année, le Grand Bal de la Victoire, fêtant la fin du Soulèvement et la défaite des forces du Cloaque.

Si le nom de Place des Milles Parfums n'était pas déjà attribué à un célèbre marché de la Terrasse du Châtiment, nul doute qu'il conviendrait à merveille à la Chaussée du Lac. Les effluves de poissons, les remugles du limon, les fumets de bouillabaisse, l'arôme d'une chope d'Écume, l'odeur forte du goudron dont on enduit les coques des tirèemes de la Flotte, les exudations du sang frais, rue des abattoirs, tout cela et plus encore se mêle en un bouquet parfois bienfaiteur, parfois écœurant, aussi vite chassé qu'il s'était composé, par une brusque bourrasque du Saghiann, ce vent du Nord dont les marins de Laelith ont su, au fil des siècles, domestiquer les caprices.

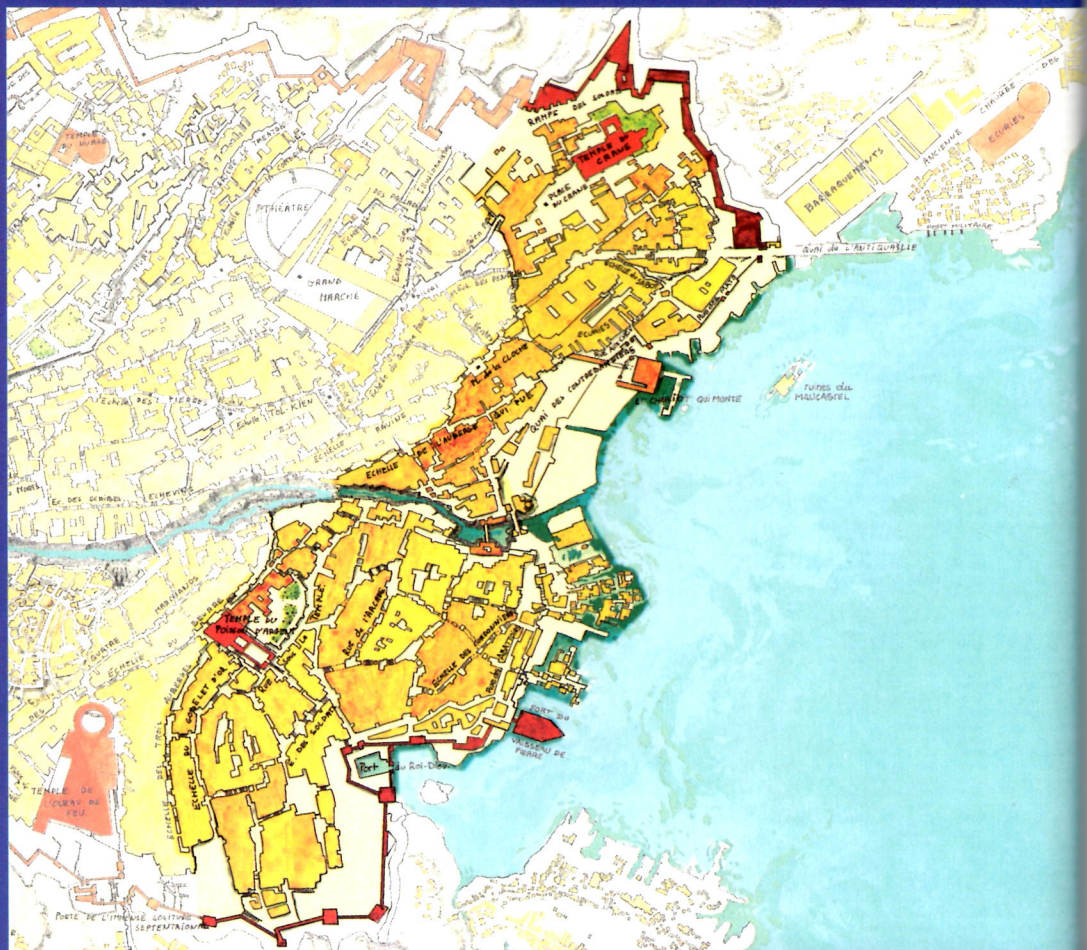
Quartier des marins, des soldats et de quelques artisans n'ayant pu trouver leur place sur la Main qui Travaille, la Chaussée du Lac n'est pas un endroit toujours recommandable pour les collets montés et de la Haute. Les mauvaises langues lui attribuent même la palme de la plus mal famée des Terrasses. Même s'il est vrai que certaines ruelles ont du coupe-gorge plus que la réputation, force est de constater qu'une vraie solidarité, faite de chaleur

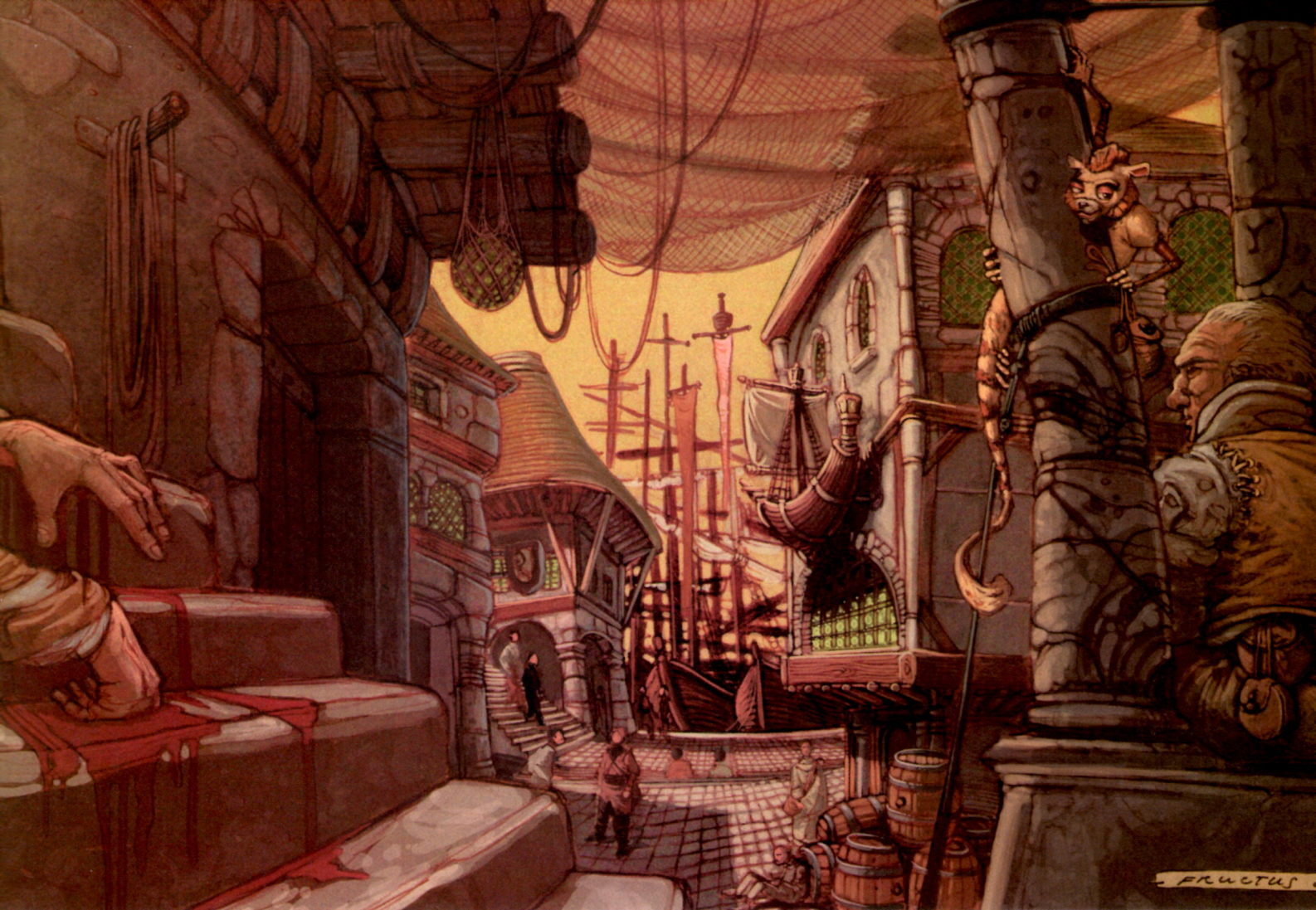
et de simplicité, s'est créée entre les gens souvent modestes qui habitent ici. Peut-être sont-ce les crues dévastatrices de l'Altalith, qui mirent par le passé des familles entières sur la paille, qui poussèrent ces mêmes familles à développer cet esprit d'entraide et de générosité. Peut-être est-ce simplement l'appartenance à la corporation des pêcheurs, décriée par une population, qui oublie trop souvent que, sans les marins du lac, Laelith tout entière mourrait de faim...

Suivez le guide

Casernement des Moines-Soldats :

Ces bâtiments fortifiés, massives structures de roche volcanique noire, abritent les Forces Armées du Royaume Théocratique de Laelith. Ils accueillent principalement les garnisons de la Flotte et de la Flamme, ainsi que quelques unités de la Nuée. La Troupe a quant à elle établi ses quartiers pour une grande partie de ses forces, au Fort du Vaisseau de Pierre, actuellement en réfection.





Les Écuries et l'Arsenal :

Il est impossible de circuler à dos de cheval, de poney, de pooltogue ou de quoi que ce soit d'autre dans les ruelles escarpées de la ville. En conséquence, toutes les montures et les animaux de bât sont mis en garde ici pour un prix dérisoire. Les écuries sont elles aussi fortifiées et contiennent des réserves de nourriture, une armurerie et les appartements des officiers de semaine. La tour adjacente aux écuries contient un arsenal de la Flamme, destiné à défendre la place en cas d'attaque de la ville. L'ensemble peut servir de refuge aux familles de soldats habitant le village du port militaire.

Le Port militaire :

Il abrite l'escadre des trirèmes de la Flotte. On peut y admirer le fleuron de cette dernière, *Le Porte-Shédras*, « l'Intime Quintessence » dont les formes majestueuses se découpent sur les contreforts glauques du quai de l'Antiquaille. Attendant au port, s'élève une petite colline sur laquelle a été construit un village pour familles de soldats.

La Rampe des Soldats :

C'est dans l'épaisseur même du Rempart nord que sont construits les Palais privés des Généraux de l'Armée royale théocratique. Les murailles de ces demeures cossues sont décorées de trophées commémorant d'anciennes batailles.

Le Temple du Crâne :

Voir plus loin.

Le Chariot qui monte :

Funiculaire souterrain reliant le port à la Haute Terrasse. Il est constitué de deux diligences capitonnées qui montent et descendent alternativement dans deux corridors parallèles. Elles transportent dans la plus grande discrétion, les fonds, les marchandises, et les dignitaires en mission secrète. L'ancien cabestan mû par des esclaves, a été remplacé pour des raisons techniques autant qu'humanitaires, par une mécanique à roue dentée, de facture naïve, actionnée par un carrousel d'Ookhabs. La station du lac est protégée par un fortin de la Flotte et communique avec un port souterrain. Celle de la Haute Terrasse

est aménagée à l'intérieur du rempart protégeant le quartier noble. Tous les transits sont contrôlés aux deux extrémités par une escouade de la Garde Pourpre. Une équipe de Gardes-Egoutiers effectue des patrouilles régulières de maintenance et de contrôle à l'intérieur des conduits.

Le Quai des Contrebandiers :

C'est sur cette place, symbole de leurs trafics, que sont exécutés les contrebandiers. Laelith vivant en grande partie des taxes sur les produits importés, le commerce frauduleux est considéré comme un crime et est puni de mort. Cette sévérité n'a toutefois pas endigué l'une des activités délictueuses les plus lucratives de la ville.

Le Port du Roi-Dieu :

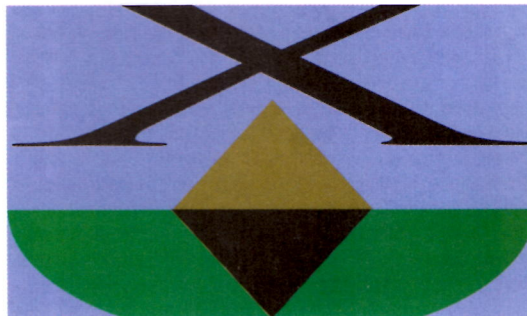
Bassin fortifié où mouille l'escadre du Roi-Dieu. On peut y admirer la très célèbre *Tanith Lénath*, la trirème théoroyale, flambant neuve, après les réparations de ses nombreuses avaries subies lors de la Guerre des Provinces. On se souvient, en effet, qu'après le naufrage du Mandala, la *Tanith Lénath* fut affrétée par le Roi-Dieu en personne, pour remplacer le fleuron de la flotte d'alors.

Le Temple du Poisson d'argent :

Voir plus loin.

Le Fort du Vaisseau de Pierre :

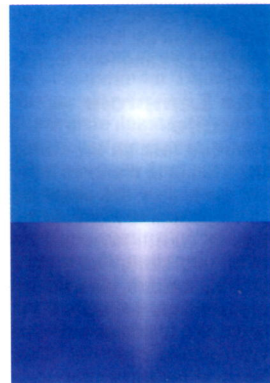
Édifice mystérieux dont l'origine remonte à la fondation de la ville. Resté longtemps désaffecté, il a été réinvesti après le Soulèvement par une double garnison de la Flotte et de la Troupe.



La Place du Crâne :

C'est ici que fut découvert le crâne gigantesque qui donna son nom au Temple et dont personne ne put déterminer l'origine.

Ce grand parvis accueille, le premier Terrania de chaque mois, une foire à la brocante, où vieilleries sans valeurs et antiquités précieuses se côtoient dans un fouillis sans nom. La mode depuis quelque temps y est l'exhumation d'objets du Soulèvement : colifichets orcoïdes, armes anciennes, bijoux aelphiques, amulettes utruz, ingrédients nécromantiques, etc. Quelques contacts interlopes permettent de trouver ici des marchandises plus ou moins licites : Eau-Piôme, Cordial du Lac, Vin de la Terre et autres provisions encore moins avouables...





► Aventuriers cherchent emploi...

Malgré son organisation, la vie à Laelith pousse parfois ses résidents à louer les services d'hommes de main pour des tâches peu orthodoxes et souvent risquées. De simples traîne-savates sans spécialité peuvent suffire, ou au contraire les talents d'aventuriers patentés être nécessaires.

Trois pistes permettent d'être averti de ces offres.

Le bouche à oreille.

Raconter ses exploits, faire savoir qu'on aimerait « s'occuper » est le meilleur moyen de voir venir les propositions. Toutefois, les employeurs éventuels font en général observer leurs recrues potentielles quelques temps pour estimer la véracité de leurs prétentions. Quelques gamins des rues et piliers de tavernes gagnent leur maigre revenu en observant à longueur de journée et en vendant leurs appréciations.

Les Annonceurs.

Autant pour éviter les annonces arrachées que pour toucher des recrues qui ne savent pas forcément lire, les Annonceurs se placent dans la rue sous un abri (souvent des arcades), et récitent une suite de résumés de missions. Si un auditeur est intéressé, l'annonceur lui donne alors quelques précisions indispensables : au minimum l'adresse du commanditaire et un ordre d'idée de la rémunération. Ils s'arrangent en général pour qu'un cycle complet de leurs annonces prenne entre une demi-heure et une heure.

Les auberges

« où on recrute ».

Les bonnes adresses changent assez cycliquement, car la trop bonne réputation d'un tel lieu attire des nuées de « caves », qui par leur prolifération chassent héros réels et employeurs vers d'autres lieux plus calmes et discrets.

Plus immuables sont les mauvaises adresses, aux offres plus aléatoires. Comme par exemple La Lamproie facile.

► La Lamproie Facile

A chaque fois qu'un client ouvre la porte d'entrée donnant sur le port, une odeur de marée douteuse s'engouffre dans la vieille taverne. Le Cordial du Lac qu'on y sert est archi frelaté, les fritures baignent dans une huile d'y il a trois ans, le gnome noir aux yeux gobuleux qui fait mine d'essuyer les verres derrière

L'Aquethanæ :

Parmi toutes les fêtes religieuses de Laelith, il en est une des plus sinistre qui voit la population entière fermer portes et fenêtres et se cloîtrer toute une nuit durant. Même les sans-logis sont recueillis par les temples, pour qu'ils ne soient pas surpris dehors, cette nuit-là... Le silence s'abat alors sur la ville, seulement troublé par le pas cadencé de la Garde sur le pavé humide de la Chaussée du Lac. C'est l'Aquethanæ, la nuit des morts noyés... Une fois par an, sans que l'on sache vraiment ni quand ni où exactement, surgit au milieu de la Baie, à quelques encablures de la Chaussée du Lac, l'épave du *Mandala*, l'ancien Navire Amiral de Laelith, coulé par une vague de Profonds, au moment du Soulèvement. Chaque année, la carcasse gorgée d'algues limoneuses vient s'échouer quelque part sur la Chaussée, et chaque année, la Flotte et la Troupe doivent affronter l'équipage mort-vivant du *Mandala*...

L'Aquethanæ se répète maintenant depuis quinze ans et chaque fois le vieux bateau vient fracasser sa coque pourrie sur l'une des digues de la Chaussée, même si l'année précédente avait déjà vu fois la destruction de l'antique trirème...

Un collège de sages, constitué de prêtres du Crâne et du Poisson d'argent, est chargé chaque année de déterminer la date et le lieu exact du phénomène. Lorsque le moment est venu, la Flotte et la Troupe amassent une force d'interposition à l'endroit désigné par les prêtres.

Suite à une étude commanditée par sa Majesté Divine, Théophys 1^{er}, on découvrit, il y a quelques années, l'origine de la malédiction. Le Mal remonte en fait aux dernières heures de la Révolte du Cloaque. La ville était alors plongée dans le chaos et les forces populaires avaient bien du mal à calmer l'agitation qui régnait. Profitant du désordre, un groupuscule du Dessous, tentant le tout pour le tout, invoqua les Créatures-Très-Anciennes-de-l'Altalith. Une meute de profonds en furie sortit des profondeurs du Lac et attaqua le *Mandala*, qui mouillait au milieu de la rade. La trirème devait succomber à l'assaut. Mais la conjuration n'avait pas tout à fait réussi. Quelques profonds n'auraient pu en effet défaire la Cité Sainte, surtout aux vues de la détermination dont faisait preuve l'Ælith durant les derniers combats. Un échec ? C'est du moins ce que pensèrent le nécromancien et le conjurateur aquatique qui avaient participé au rituel. Mais la réalité était autrement plus terrible : en pensant ouvrir la porte des Choses-aquatiques, les Invokeurs du Cloaque avaient en fait mis en phase le Lac Altalith avec la strate aquatique des Abysses et, plus spécialement, avec cette zone où les marins damnés sont envoyés se noyer, éternellement... C'est pourquoi aujourd'hui, cycliquement, à chaque palpitation cosmique, lors de l'ouverture des sas interdimensionnels, réapparaît sur le plan Laelithien, la plus célèbre cohorte de noyés maudits qu'ait compté la Cité Sainte : l'équipage du *Mandala*, sur son vaisseau fantôme... Les Ruines du Maucastel : cet ancien Castelet, datant de l'époque de Mansour le Magnifique, fut en partie englouti lors d'une des multiples crues de l'Altalith. Il n'en reste plus que trois tours à moitié effondrées, dont les débris scellèrent l'entrée d'oubliettes menant, d'après les archives, à un quartier immergé du Cloaque. À côté des ruines, sur le même îlot, a été construit récemment une plateforme d'envol pour les jeunes Shedras de la Nuée, ainsi qu'un bassin d'entraînement pour la compagnie de plongeurs-marsouins de la Flotte. Cette zone militaire est interdite à toute embarcation civile. Le Maucastel a toujours été considéré comme hanté par les pêcheurs de la Chaussée du Lac, qui n'hésitent pas à faire faire un grand détour à leur sampang, plutôt que de passer dans l'ombre de l'édifice porte-malheur.

Rien ne vaut mieux que la sagesse et la prudence populaire, dès qu'il s'agit du surnaturel. Les pêcheurs de la Chaussée du Lac ont bien raison de se méfier de la vieille citadelle de Maucastel, dont les trois tours faméliques étirent leur ombre sur une zone particulièrement limoneuse du lac. A des heures régulières du jour, connues seulement de quelques initiés, l'ombre projetée par ses tours n'est pas tout à fait naturelle. Elle communique directement avec le plan de l'Ombre. Les bateaux qui font l'er-

reur de naviguer dans ces eaux à ces moments précis de la journée, sont littéralement happés par l'Ombre. Ils disparaissent de la rade de Laelith, et partent s'échouer sur les berges extraterrestres d'un fleuve opaque, au plus profond d'un cañon ténébreux, seulement éclairé par les contrastes morbides d'une lumière négative. Il semblerait qu'une voie de retour existe vers Laelith, mais qu'elle passe par l'Antre d'Anteluxa, une Chimère de Noirceur. Le mieux est d'accoster, d'abandonner son navire et de rejoindre le Castel, dont on aperçoit la silhouette grise, en haut de la falaise. C'est la demeure de Cristof de Sainte-Claire, un Chevalier Lumière connu pour l'aide qu'il dispense aux Naufragés de l'Ombre. Ne prêter pas trop attention à l'animal noir qu'il porte sur l'épaule... Comme toutes les Ténèbranthères, Tarshana n'aime pas qu'on lui impose le reflet d'elle-même, qu'elle entraperçoit dans vos pupilles. Faites confiance à Cristof. Suivez-le dans son char solaire, il vous guidera à travers la Jungle des Ligaments livides. Prenez garde aux Gouillerales et aux Goules blêmes. Respectez à la lettre les consignes de survie du Chevalier, et avec un peu de chance, vous retrouver le chemin de votre foyer...

Un assassin du Poignard sanglant :

(...) À 12 ans Clothaire avait tué plus d'hommes qu'il ne comptait d'années :

« Y a eu d'abord mes vieux qu'ont clamé, cramés dans leur bouiboui d'la Rue d'Arcade. Z'ont eu c'qu' y méritaient ces peaux d'Ook ! Toujours à me fout' dessus, pour un oui, pour un non. Dommage que l'frangin y soit passé aussi, y était pour que dale lui ...

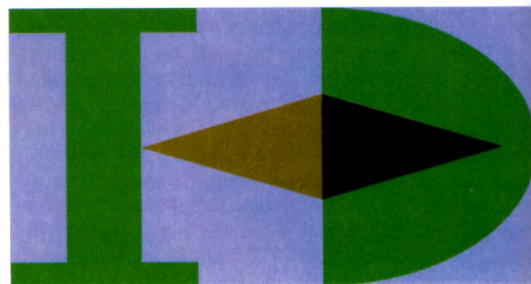
Pi y a eu l'tuteur, Pansedru et sa conne de mouffette qu'arrêtaient pas d'brailler comme une truie qu'on égorge. Faut dire qu'c'est vrai que j' l'égorgeais alors... Après y a eu Mousse et Brouillon, les deux clodos du Sabot, étouffés dans leurs chiffons merdeux. Z'étaient sales et pi en plus y en avait un qu'était une foutue saloperie d'Lythreux. Ça a été facile, y a eu qu'à les empêcher d'inspirer pendant qu'y dormaient...

Suite, y a eu l'épicier Crochard, mon premier contrat pour qui vous savez. Lui ça été coriace, failli m'faire chopper par la gard' popu ; il pissait l'sang comme pas deux, l'vieux gripsou, j'ai core des tâches sous les ongles... Bon, après ça a été la barque des caves de la Malepasse, trois d'un coup et hop... bonne affaire ça, bonne affaire... en plus j'étais couvert par les fouines sur c'coup là... que du bon mon vieux, que du bon...

Y a eu aussi la fille... mais celle là, juré craché qu'j'voulais pas y faire d'mal. J'avais payé, pourquoi qu' m'a pris la tête avec toutes ses histoires. J'ai assommée, c'est tout, histoire d'la calmer un peu... s'est pas réveillée... trop bête... Et pi y a eu l'pompom : Momo l'aubergiste. Du grand art. Ça m'a valu les félicitations du chef en personne. J'avais jamais vu l'grand chef... Bon, vous m'direz, j'ai pas vu sa tronche, y portait un masque... mais dis donc, qu'el-le classe ! On dirait un mec d'la Haute. Pour le gars mome j'm'y suis pris malin, mais j'peux pas révéler les s'crets d'la boutique... c'est qu' maint'nant j'ai ma patte ! Bon, c'est pas tout ça, mais faut qu'j'vous laisse, j'ai un client dans pas longtemps, un biographe de tueur qu'on m'a dit. Savez c'que sait vous m'sieur, un biographe ?

Itinéraire sanglant d'un enfant pas gâté

par Hypotanche Bellevue





le zinc a une tête qui ferait frémir une gargouille du temple du crâne. Bref, l'endroit n'est pas spécialement accueillant. Mais si vous êtes fauché, que vous avez le coeur bien accroché et qu'il vous est égal de terminer votre vie sans votre foie, alors rendez vous à la Lamproie facile. Des parchemins écornés, cloués au mur derrière le bar, volètent à chaque courant d'air méphitique. Tentez d'en décrypter le contenu à travers les volutes bleutées du Squame qui enfume la salle, vous devriez y trouver du boulot. Du boulot j'ai dit...pas votre bonheur...Si vous avez un problème avec les annonces, faites-vous les expliquer par Boolba Chane, le patron, le noiraud a une tête de goule bronzée mais c'est bon bougre.

Quelques avis à titre d'exemples :

Recrute ouvriers payés à la tâche. Travail simple, simplement payé. Se renseigner à l'Université Matérialiste Universelle auprès de Rémiges Loupinges.

Cherche d'urgence pour Sélénia prochain un groupe de volontaires pour une petite affaire discrète. Les personnes ayant le vertige ne pourront être retenues. Rendez vous terrasse du Nuage, strate des brumes vers 20h. Il s'agit d'empêcher une bandes de farfelus de commettre l'irréparable. Contacter Nunuchqa Ploom taverne des « Sept nuits »

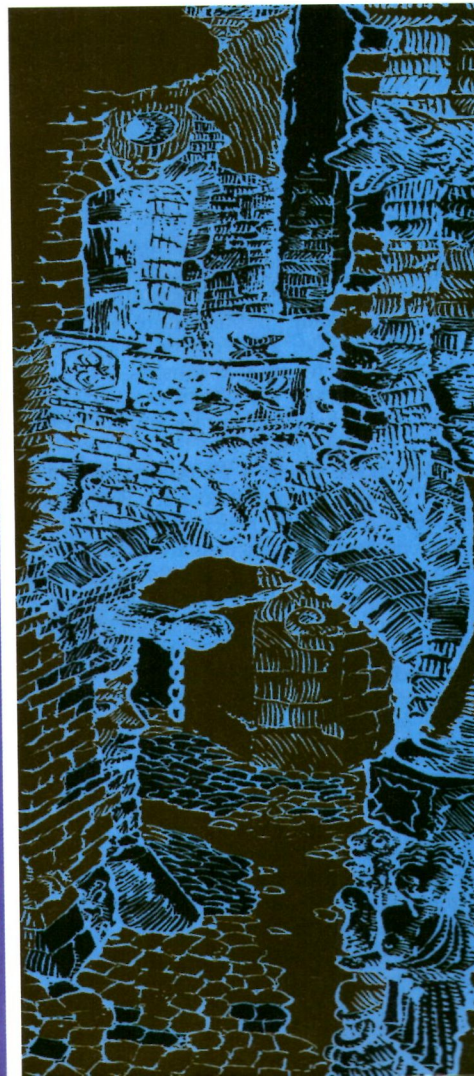
Offre mes services à toutes jeunes femmes en passe d'accoucher.

Techniques de mise bas sans douleur, relaxation, apprentissage des sorts de vols et de lévitation. Tous les après midi, jardins des souffles suspendus. Trouver Eolya Pousenfant.

Besoin de deux ou trois gars costauds, petite mission sans histoire terrasse du Châtiment. Demander Donovan Dürden, échoppe du Hibou prodigue.

Recherche jardinier discret pour transplantation rapide. Prévoir de l'aide. Empathie avec le règne végétal exigée. Se présenter au Temple du Nuage.

Aubergiste débutant recrute experts en magie des choses éthérées pour capture d'une Fringale. Connaissance des Êtres de Brouillard préférable. Se munir d'un bocal et s'armer de patience. Poldo Foldo, chasseur d'appât sur la strate des brumes Amédée Rudobar - Timognier ethnologue sur l'Ancrebleue.





Lexique argotique du Lac

Cave : Terme inventé par les prêtres du Crâne pour nommer leurs fidèles les plus serviles. Le Milieu de la Chaussée du Lac, puis de Laelith tout entière s'est réapproprié le mot pour désigner un type facilement dupable.

Cloaque : le Dessous, l'Outrégoût, le Corridor à Purin, le Matin des Fossoyeurs, l'Antre des Blêmes, la Fosse des Ennuieux, le Mouvoir du Touriste, le Palais des Ombres, le Rendez-Vous des Morves, le Jardin des Goules, le Trou-du-cul-du Diable : il aura fallu toute la verve populaire des habitants de la Chaussée du lac pour percer la chape de silence qui recouvrait tout ce qui touchait de près ou de loin au Cloaque. Les Laelithiens, même s'ils ont toujours été conscients de l'existence de la 7e Terrasse, avaient refoulé, au plus profond de leur inconscient, la menace qu'elle pouvait représenter. Depuis le Soulèvement, même si le sujet reste tabou, un abcès de non-dit a été crevé et c'est plus « naturellement » que le sujet peut être abordé...

Malepasse : Nom donné à la contrebande, dans le jargon du lac. Le nom vient d'une guilde de contrebandiers célèbre et soi-disant démantelée...

Murlèpre : Moisissure jaunâtre poussant sur les murs gorgés d'humidité de la Chaussée du Lac. Méfiez-vous, la Murlèpre est contagieuse et se soigne difficilement. Chez l'homme, elle se manifeste par des cloques douloureuses, remplies d'un jus jaune et nauséabond. Prévoyez d'être cloué au lit pendant 10 jours avec une fièvre d'Ookhab. Nettoyez vos plaies avec de la « Liqueur de Chaux » (on peut en trouver au Temple du Crâne ou chez tous les bons apothicaires de l'Échelle des Philtres sur la Main qui travaille).

Brûlez vos draps et évitez de parler de tout ça à votre aubergiste (pour les draps, prétextez une incontinence et proposez de remplacer le matelas : le ridicule vaut mieux qu'une « promenade sur la Lac »).

Peau d'Ookh' : Abréviation péjorative de « peau d'Ookhab ». Désigne des personnes que l'on déteste, pour leur méchanceté et leur violence.

Promenade sur le Lac : Expression familière désignant le traitement qu'on réserve à l'étranger imprudent. Mieux vaut éviter pour votre santé de comprendre par le détail ce particularisme ethnologique de la Chaussée.

Squalme : Papyrus à larges feuilles poussant sur les rives nord de l'Altalith, dont on fait sécher les tiges et les fleurs pour en tirer un mélange à fumer ou à chiquer. Dans ce dernier cas, les herbes sont malaxées avec un mélange de miel, de blé et de graisse d'Ookhab. Estomac délicat s'abstenir...

Dictionnaire de Laelith

• BMU Saint Eugraphe de la Plume, Prêtre du Nuage.

Échelle du Sabot :

C'est une petite rue tortueuse et montante, aux pavés défoncés, sale et humide, rongée par la Murlèpre et gorgée de limon, truffée de tripots, d'hôtels de passe miteux, de gargotes à trois sous, bref, un coin typique du quartier de l'Antiquaille. C'est ici que des soldats en permission viennent se saouler, se battre, et attraper des maladies honteuses. C'est là qu'on détruit la jeunesse de pauvres filles paumées, trop laides ou trop bêtes pour les alcôves ouatées de la Maison des Mille fleurs. C'est dans ce genre de rue, sous des porches d'ombre que se nouent les affaires de la Malepasse

Quelques lieux

L'Hippocampe :

Un escalier branlant, bouffé par la rouille, descend le long d'une façade d'un immeuble décrépi. En bas, une porte vitrée vous barre la route. De nombreux carreaux sont brisés, les survivants sont noirs de crasse. Au-dessus de vous, une enseigne grince, balancée poussivement par le Saghian. La forme maladroitement découpée d'un cheval de mer vous renseigne : vous voilà arrivé à l'Hippocampe, la taverne de Cap'taine Mauresque. Un autre escalier, de bois celui-ci, vous descend sur « le pont », une grande salle souterraine décorée comme un bateau. Tout y est : roue de gouvernail, filets ravaudés, voiles tendues en faux-plafond, odeur de squalme froid, bière d'écume et vieux loup de mer derrière le comptoir. Un conseil : évitez de comparer l'endroit à une autre taverne du coin, « le Retour du Pêcheur ». À ce point-là, l'initié ne s'appelle plus concurrence, mais vendetta. Chaque soir d'Aquaria, une bagarre s'organise entre habitués d'une taverne, contre clients fidèles de l'autre. Dépêchez-vous de choisir votre camp, ou sinon, il y a fort à parier que les deux belligérants se découvriront des affinités communes, étrangement contraires aux vôtres...

La Coche du Lac :

Située tout en bas de la rue, cette petite entreprise de chaises à porteur a su, en dépit d'un environnement plus ou moins reluisant, développer son affaire dans la plus pure légalité. La Coche du Lac offre différents services et propose des formules suivant deux axes plus ou moins compatibles : confort et rapidité.

La cour des Diligences :

C'est là que sont parquées les chaises. Vous avez le choix entre le carrosse capitonné pour deux - formule discussion d'affaire - Aucun bruit ne filtrera vers l'extérieur et impossible de voir ce qui s'y passe ; le racing cabriolet, une chaise décapotable pour personne pressée ; la berline bourgeoise - formule familiale, bagages compris - etc. Consultez le catalogue. Le bureau de louage : petite guérite de bois blanc où Coquelette Bienportant, la femme du patron, vous accueille, prend les réservations, assure la comptabilité et encourage « ses hommes » (c'est comme cela qu'elle aime interpellier ses robustes employés) et tout cela avec le sourire.

Le dortoir des « Hommes » :

la Coche assure des transports jour et nuit. C'est ici que les employés se reposent entre deux missions. Dans un coin, une batterie d'engin de musculation explique la corpulence autant que les performances des Coursiers d' la Coche, comme on les appelle dans le quartier. Inutile de dire que la Coche ne déplore aucune agression sur ses chaises ni de cambriolage de ses locaux...

Richet Bienportant :

C'est le patron heureux de la Coche du Lac. Un homme aimable, futé, arborant avec fierté d'énormes favoris qui se rejoignent en moustache sous un promontoire de chair (un nez ?) dont de rares imprudents ont eu, par le passé, tort de se moquer. Précisons que le Sieur Bienportant s'exerce depuis vingt ans sur les ustensiles du dortoir des hommes...

La Gorge du Chat :

Gargoulin Noirnègre est le cousin d'Arnold Noirnègre, le patron cuisinier du « Port Pidguiti », un restaurant exotique spécialisé dans la cuisine utruz. Gargoulin

s'est spécialisé, lui, dans le tatouage, mais il préfère parler de « peinture sur peau ». La recette de sa boutique est simple : prenez de l'encre de Vermillebule (4 filtrages nécessaires, 2 décantations et 3 pressions à froid), ajoutez quelques incantations des Basses-Terres de Bophaana, rajoutez pour finir un vrai talent de dessinateur-piqueur et vous voilà réputé meilleur tatoueur en tout genre de la Chaussée du Lac.

Journal d'un Voyageur

Porte de la ville pour tous ceux qui y arrivent par l'Altalith, la Chaussée du Lac forge souvent les premières impressions du visiteur sur la Cité sainte. Il lui sera difficile d'oublier cette faune bigarrée et gouailleuse, cette jungle de mâts oscillants au gré du Saghian, ces tripots enfumés par le Squalme, ces chants de Moines-Soldats, défilant au pas sur le quai de l'Antiquaille.

Solilow - Chantfèvre Marin.

De l'origine des pavés

« Suite à la série d'inondations et de pluies torrentielles, qui ont rendu pendant plusieurs semaines le quartier du lac impraticable, Moi, Néphuntès III, dit le Pragmatique, décrète la construction d'un plancher urbain constitué de pavés de pierre dure, qui permettra à tous nos sujets désireux de se rendre dans le quartier du port, d'aller là-bas, sans crainte de s'y salir. Cet ouvrage, parcourable en chausses propres, sera tout bonnement appelé Chaussée du Lac. Si elle nous donne satisfaction, cette Chaussée sera par la suite étendue aux autres quartiers de terre battue, nécessitant un aménagement analogue. Que ce qui a été ordonné soit accompli. »

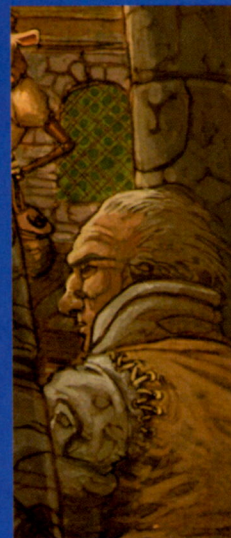
Néphuntès III

Théomonarque de Laelith

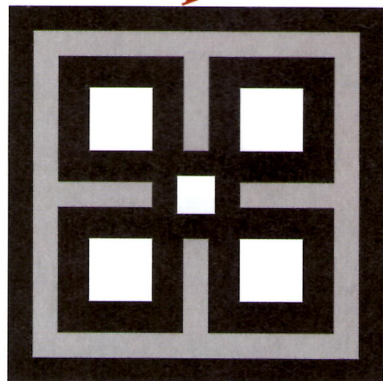
L'Écume des jours ...

Dire que c'est en faisant pourrir par hasard des algues dans un baril d'eau croupie, qu'on a réussi à concocter ce breuvage mousseux, gouleyant et frais, qui fait le bonheur des gosiers asséchés de la Chaussée du Lac. Quand je pense à la bière d'Écume, j'en renierais presque la Shtoubé Rigoule... et réciproquement... Mon père m'avait prévenu : « La vie est une marée qui vous charrie chaque jour son lot de dilemmes cruels, comme le lac, au gré des crues, ses rogatons pourris »

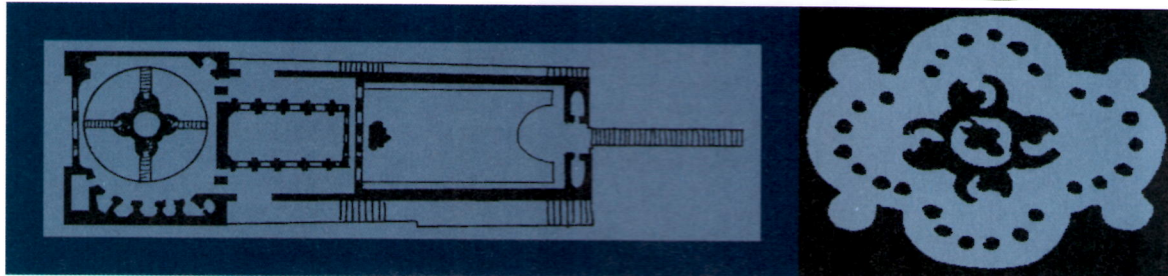
Extrait de « À mon père - Pensées de Comptoir » par Fwouin le Jeune.



Temple du



Poisson d'Argent



La Cardinale du Poisson: La Révérende Mer Ichtys Lorelei

Dans son souci d'unité nationale et dans sa recherche constante de cohésion, Théophys 1er nomma une femme utruz, en remplacement de Xéniphys, à la tête du Poisson d'argent. Partant du constat que d'autres races que les humains viennent en pèlerinage à Laelith, il était normal que ces ethnies aient un représentant dans la quête de communion mystique qui caractérise la ville.

Il y eut au départ un tollé, mais force est de constater que la présidence administrative du Poisson d'argent est l'une des plus efficaces et des plus justes depuis longtemps. Quant à la ligne spirituelle, elle est empreinte d'une sagesse millénaire qui cloue le bec à bien des poncifs humanocentriques.

Voici quelques exemples de la politique menée par Ichtys Lorelei depuis sa nomination et qui démontra à tous sa finesse de gestion :

- Les Utruz paient désormais une taxe d'habitation (ils ne payaient rien jusqu'à présent) mais ont acquis dans le même temps une citoyenneté à part entière (les caisses de l'état se remplissent un peu plus : au départ de poissons frais, mais depuis que le thalerce et le lithal sont devenus monnaies courantes au village lacustre, les taxes se paient en espèces)
- Les pêcheurs humains voyant les Utruz vendre leur poisson (pour payer leur taxe) hurlèrent à la concurrence déloyale : la Révérende Lorelei diminua les taxes que subissaient les pêcheurs et les fit taire.

- Lorelei, qui adore naviguer, a entrepris de nombreux voyages dans les provinces, pour mettre en place des règles commerciales, inexistantes jusqu'alors, ou remises en cause par la nouvelle géopolitique née de la Guerre. Elle ne manque pas de requérir pour cela l'aide de Valdénath, dont elle n'oublie pas les prérogatives diplomatiques, mais sait se faire entendre dès que des traités commerciaux sont à négocier...

Sans s'en faire un allié, elle a su s'éviter les foudres du Crâne. On dit même qu'elle est respectée et estimée par le Cardinal de la Terre. Les mauvais esprits sont prompts à remarquer que l'Eau et la Terre aiment à se mélanger pour former de la Boue... Mais ils oublient qu'à chaque Aquethanae, le Poisson et le Crâne s'allient pour une noble cause : celle de la ville tout entière...

De la provocation politique comme thérapie sociale - par Rosée Perlerare stagiaire au Poisson d'argent

Théosophie :

Le Culte du Poisson d'Argent est peut-être le plus simple à appréhender pour un esprit humanoïde. Ancrée dans la réalité aquatique du Monde, béate devant l'omniprésence divine de l'eau, tantôt bienfaitrice, tantôt diluvienne, cette église s'est souvent vue reprocher sa neutralité morale et son hésitation diplomatique. Ça n'est pas un hasard si sa responsabilité civile est celle des taxes du commerce et des échanges. Le Lac Altalith, souvent considéré par le Poisson d'Argent comme la première idole grandeur nature du Temple, est aussi la principale voie commerciale reliant la Ville sainte à ses provinces...

Architecture

Si le Temple du Nuage a toujours considéré l'Esthétisme comme une voie vers le Très-Haut, le Poisson d'Argent a placé la Beauté au cœur des plaisirs matériels. Les rivières enjolivent Mère Nature et sont autant de marques ostentatoires de sa richesse. L'Eau est aussi nécessaire que luxueuse... Le Temple du Poisson d'Argent est donc, avec celui du Nuage, le plus resplendissant et le plus somptueux. Bassins étincelants, rigoles d'ivoire, fontaines miroitantes, bénitiers d'argent, l'eau cascade en ces lieux, ici contenue, là jaillissante, rehaussant de ses perles l'éclat de l'Aiguemarine, du Corail et du Nacre.

Quelques lieux sacrés

Abreuvoir des Asséchés :

Adossé au temple à la limite de la Main qui travaille, il étanche la soif des Ookhabs, seuls animaux autorisés à sillonner cette terrasse.

Arche des Dos-fins :

Antichambre et Porte des Grandes Ablutions, cette entrée est désormais en permanence ouverte. Des douches publiques permettent aux miséreux de venir s'y laver contre de menus services rendus au Temple. Deux animaux aquatiques, à la peau de soie, décorent l'Arche.

Vasque primordiale :

Elle représente la matrice originelle, dont toute vie serait issue. D'indolents nénuphars s'étendent paresseusement à sa surface. De petites grenouilles sacrées portent bonheur si on les touche. Encore faut-il réussir à les attraper sans se mouiller.

La Grande Klepsydre :

Horloge hydraulique, référence à Laelith de l'Écoulement du Temps. Elle est constituée de seaux, de tuyaux, de réservoirs, de vases communiquant les heures, de robinets écoulant les minutes, de fuites égouttant les secondes...

Eau-bol :

petite cuvette remplie d'eau bénite où l'on jette de l'argent liquide en signe d'offrande...

Aquarium élémentaire :

Les moines du Poisson d'argent entretiennent ici un véritable petit lac intérieur, comme d'autres, amoureux des plantes vertes, transforment leur appartement en jungle d'Olizya... Bon nombre d'espèces exotiques acclimatées à une eau ni trop douce ni trop saumâtre, s'ébattent sous les yeux émerveillés de religieux en pâmoison : Poulparynx de Falaisie, Rauques des Mers froides, Étoiles bleues d'Istérie, Antiseiche d'Antimer, Anémone des courants mauves, etc.

On dit que l'Aquarium élémentaire s'enfoncerait profondément sous la Chaussée et communiquerait avec l'Altalith. L'équilibre écologique composé ici retiendraient toutes les créatures de filer vers le Lac.

Caisson de l'UMU :

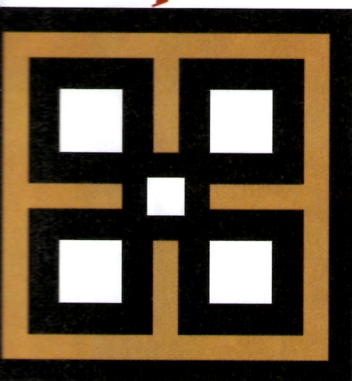
Au plus profond d'une fosse abyssale de l'aquarium élémentaire se trouve le Caisson de l'UMU : Hyper Apnée, plongée ténébreuse, ivresse des profondeurs, tatouages extrêmes, apprivoisement de pieuvres, tout cela est testé au nom de la science et des nombreux étudiants noyés, morts pour elle.

Fontaine-de-l'Eau-dans-tous-ses-états :

Durant le cours de la journée, cette robinetterie enchantée distribue successivement des glaçons, de l'eau glacée, de l'eau fraîche, de l'eau tiède, de l'eau bouillante, de la vapeur et ainsi de suite...

Autel de l'Eau de Vie :

Baignoire en forme de conque géante, remplie d'eau de la source de Garamond, dans laquelle officie, lors des Baptêmes et des Grandes Ablutions, la Révérende Mer Ichtys Lorelei.



Lithurgie

Ne sourcillez pas devant cette orthographe. Le livre du Culte fait bien référence à « une divine opération, engendrée par la pierre ».

« Le pèlerin entrant dans le Temple devra ramper et mordre la poussière, à laquelle il retournera. Il s'endrira de la glaise qui cicatrisera ses plaies, jettera du sable par-dessus son épaule pour se porter chance, boira le Sang de la Terre, ce vin de messe fortifiant, à la senteur poivrée, issu d'une vigne souterraine que l'on dit vampirique et dont les victimes viticultrices n'auraient jamais connu le jour.

Il descendra dans la Grotte sacrée, s'agenouillera devant les reliquaires, baisera les Saintes Céramiques puis mêlera ses humeurs intimes à la Terre meuble du Cavot »

Les Devoirs du Terrien - Extrait d'une étude l'UMU à ce jour inachevée ...

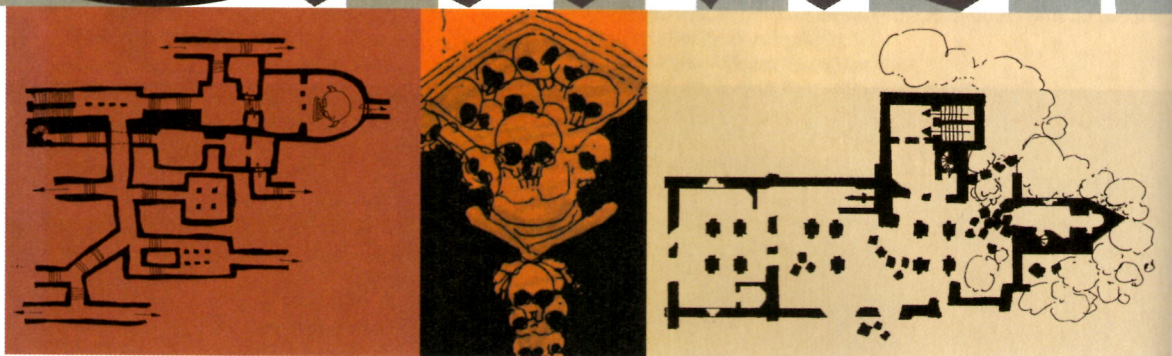
Quelques DigniTerres : Mère Agathe : responsable des Soeurs Fuligines, ces amazones chargées des missions de protection et des sacrifices politiques.

Marbre saint Gris : Vieillard mystérieux au teint de soufre, lithomancien et théologien du Crâne. Il aurait initié Valdenath en personne...

Anthéüs Mortepierre: Jardinier et Telluricien du Crâne. Amoureux de la Nature, il aurait l'habitude de méditer dans un cercueil rempli d'Humus consacré...

Opale Ducouteau : Mère supérieure de la Confrérie euthanasiaque des Avorteuses et des Femmes du Soulagement. Bien des jeunes femmes éperdues se rendent au Crâne, de nuit, pour tuer ce qui, en elle, ne doit pas voir le jour...

Le Cardinal du Crâne : schizophrène, paranoïaque, fin négociateur, intrigant, retors, pervers, les qualificatifs désignant Valdenath ne se comptent plus. Mais est-on sûr d'avoir cerné la psyché d'un être complexe qui malgré une implication évidente dans le Soulèvement a su persisté alors que tous ses collègues Grands-Prêtres étaient limogés. D'aucuns prétendent qu'il avait été le seul à miser sur le bon cheval et que son poulain du Cloaque, à l'origine du Soulèvement aurait été le « Vrai Roi-Dieu ». Spolié de son Trône, celui-ci en aurait conçu de l'humour et aurait reçu le soutien de Valdenath, jusqu'au moment où le Cardinal du Crâne, sollicité par le nouveau Roi-Dieu, aurait accepté de négocier, lâchant son protégé tout en lui assurant la vie sauve...



Théosophie du Crâne

Des quatre cultes œcuméniques de la Cité sainte, le Temple du Crâne est sans aucun doute le plus ambigu. Sa mystique équivoque, son lien avec la Taupe, ses flirts avec le Cloaque et son attitude un rien complaisante à l'égard du Dessous, lors du Soulèvement, voilà beaucoup pour une Église qui, doit-on le rappeler, a pignon sur rue ! Mais au-delà de ses aspects malsains, le Temple du Crâne est aussi le prosélyte de valeurs spirituelles et matérielles tout à fait positives.

Culte de la Terre-Mère, Nourrice originelle, Dogme de la Fertilité et de la Vie Organique, Persistance du Corps, Repos après la Mort, Nature naturante, Régénération, Exultation charnelle, mais aussi, Principe du Pourrissement, Maladie et Douleur, Nécromancie, Cruauté naturelle, Bestialité sanguinaire, Mort-Vivance, Choses chtoniennes antédiluviennes, Malveillance : la liste des croyances du Temple de la Terre est longue et confuse. On y rajoutera une stance célèbre de la Lithurgie : « Le Mal est nécessaire à l'Univers, car sans lui, le Bien ne saurait être révélé. »

Historiquement et surtout du fait de la personnalité complexe de son Cardinal, le Crâne a la responsabilité de la Diplomatie et, par voie de conséquence, des Renseignements extérieurs. Les plus méfiants des Laelithiens sont persuadés que les espions du Crâne ne se contentent pas seulement du contre-espionnage, mais surveillent aussi de près les affaires intérieures de la Royale Théocratie. Ont-ils vraiment tort ?

Architecture

Il est difficile de résumer en quelques lignes ce que des dizaines d'espions lapidés ne sont pas parvenus à cartographier. Nous disposons bien sûr de la description de la façade : arcs-boutants grossiers, colonnes squelettiques, rosaces évidées, contreforts sortis de terre, gargouilles morbides, bas-reliefs obscènes, tout cela confère au Temple du Crâne l'aspect d'une ruine repoussante plutôt que la majesté espérée pour une Sainte bâtisse... Pour ce qui est des profondeurs, la spéculation est de mise. Suivent quelques lieux célèbres, décrits par des observateurs dignes de foi.

Quelques Lieux sacrés

Cimetière des Organes : Jardin botanique luxuriant où sont enterrés les Hauts DigniTerres. Cette serre se prolonge

en surface par le Square de la Mandragore.

Square de la Mandragore :

Parc attenant aux bâtiments de surface. Il comprend un potager ouvert au public, où les pauvres et les mendiants peuvent venir y cueillir, pour une somme modique, blettes, endives, pommes de terre, ail, herbe à loup, casse-pierre, menthe poivrée, etc.

Chapelle des Cadavres :

Morgue où des Moines Thanatologues officient sous mandat des Fouineurs, pour pratiquer l'autopsie ou l'embaumement de victimes mortes mystérieusement. On y compte plusieurs momies et tout un attirail de chirurgie post-mortem.

Cavots :

Cellules des moines, austères et sombres. Le sol est fait de terre battue et les murs sont en briques de boue séchée... Certains cavots sont meublés d'une paille grossière, pour ceux ne voulant pas dormir à même le sol, d'autres possèdent des coffres de sapins pour les pénitents claustrophobes ou pour les adeptes de l'Antirêve : « Durant le Sommeil, le corps astral s'élève vers le pays des rêves. Là, les Êtres du Cauchemar peuvent vous arracher votre âme, mieux vaut dormir enfermé et priver son double onirique de ses promenades éthérées... »

Ossuaire des Indigents :

Nécropole en escalier, dans la spirale de laquelle s'entassent les ossements des pauvres gens ne pouvant se payer des funérailles ou ceux des croyants préférant l'enterrement à la précipitation funèbre dans l'Inlam.

Mouroir :

Clinique souterraine où l'on pratique les soins intensifs pour les familles désireuses de garder leurs « Anciens » le plus longtemps possible...

Tertre des Invocations :

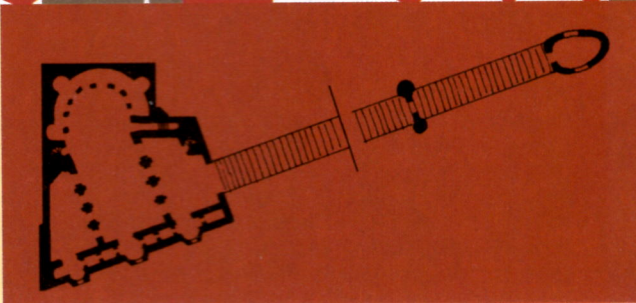
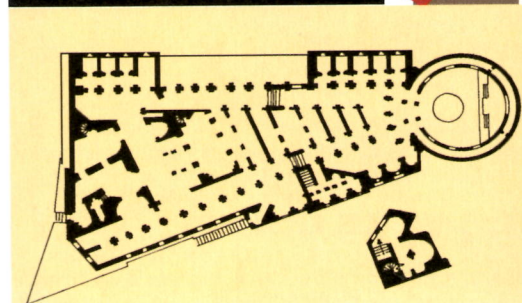
Lieu des Arcanes de la Magie élémentaire. Il s'agirait d'une colline troglodyte, cachée quelque part, au milieu d'un labyrinthe peuplé de Golems de pierre.

Nécropole des Offrandes :

Personne ne l'a jamais vue, mais beaucoup en ont entendu parlé. C'est là que seraient pratiqués les rites impies, les cérémonies nécromantiques et les sacrifices aux Choses-Chtoniennes-que-l'on-ne-doit-pas-nommer.

Temple de

L'Oiseau de Feu



Théosophie de la Sainte Radiance

L'Oiseau de feu accueille dans son creuset des croyances aux valeurs parfois opposées. C'est le sanctuaire de la plupart des mouvances spirituelles fondées sur la violence, et la chapelle par excellence de tous les dieux guerriers. Mais c'est aussi la Flamme Source de Vie, la Grande Fournaise, le Magma des Cœurs stellaires ou la Clarté explosive des confins...

L'Église œcuménique du Phénix, autre nom de l'Ignée Confession, a su élaborer un dogme respecté aujourd'hui par tous les cultes affiliés à l'Oiseau de Feu : la Sainte Radiance, un ésotérisme bicéphale composé de la Chaleur et de son émanation jumelle dans l'univers, la Lumière. Les adeptes du Phénix rêvent les principes créateurs et purificateurs du feu. Ils considèrent la Sainte Radiance comme l'inspiratrice de l'Art, la fameuse flamme créatrice et l'éclair du génie. C'est la sainte patronne de la forge, de la métallurgie, du travail du verre ou, plus prosaïquement, de la cuisson des aliments...

Selon les théologiens du Phénix, la destruction par le feu, la Crémation Salvatrice, le Grand Incendie du Renouveau sont des élans mystiques primordiaux, nécessaires à la sublimation d'une société enfin libérée de ses scories de discorde : mieux vaut la cendre que la perversion, la brûlure que la douleur, la cautérisation que la gangrène...

L'Église du Phénix milite activement pour que les criminels condamnés par la justice de Laelith à la peine capitale soient exécutés sur le bûcher, seule fin capable de purifier leur âme corrompue...

Le Temple de l'Oiseau de feu, sous la férule de son Cardinal-Amiral Magnus Thane, a la charge séculière de la Défense.

Le Cardinal du Feu, Son Incandescence Magnus Thane le Flamboyant

Personnage de haute stature, au port altier et au regard de braise, il personnalise à lui seul la condescendance du clergé phéniciste. Il fut en son temps le stratège suprême qui mena les armées de Laelith à la victoire, lors du Soulèvement, d'abord, puis pendant la guerre des Provinces. Théophys 1^{er} en fit tout naturellement son Cardinal-Amiral, Maréchal en chef des troupes laelithiennes. Pour beaucoup, il reste « la Main qui protège », un tacticien hors pair, l'inventeur de la guerre moderne et le sauveur de la ville. La rumeur prétend d'ailleurs qu'il se considère plus comme un militaire que comme un ecclésiastique ; mais qui songerait à lui en faire le reproche ?

Architecture

Le plus grand édifice religieux de Laelith est bâti de pierres volcaniques rougeâtres : mosaïque de briques rouille, de

blocs vermillons ou de pavés carmins. La légende prétend même que l'écarlate de son mortier serait dû aux sangs mélangés d'un phénix, d'un dragon rouge et d'une salamandre. Des vitraux orangés renvoient la lueur chaleureuse de la Sainte Radiance dans toute l'enceinte du Temple. Le jeu des couleurs, miroitement de flammes virtuelles et les rais de lumière, faisceaux de la divine Présence, embrasent les pèlerins, soudain enflammés par la fièvre de la ferveur sacrée.

Quelques lieux saints

L'Athanon :

Chœur du temple surmonté d'une coupole de trente mètres de diamètre, entièrement constituée de vitraux. Il accueille tous les offices de la Sainte Radiance. Braseros et foyers sont allumés en ce lieu et entretiennent, de jour comme de nuit, été comme hiver, la Perpétuelle Canicule, soeur de l'Illumination.

Le Brasier Éternel :

Situé dans un puit juste en dessous de la tête de l'Oiseau de Feu, cette torchère gigantesque brûle en permanence depuis les fondations du temple. Les novices du phénix l'alimentent traditionnellement durant toute une année. Mais le Brasier Éternel n'en a nul besoin, il prend sa source dans la ferveur des fidèles de l'Oiseau de Feu.

Au sommet du puits, une passerelle permet aux pèlerins de se réunir dans la chaleur bienfaitrice du Brasier et d'écouter le sermon hebdomadaire de son Incandescence, le Cardinal Magnus Thane. Le Grand-Prêtre du Phénix se tient dans la Tête de l'Oiseau, sur un promontoire de rubis, de bauxite et de corindon.

L'Âtre :

Décorée de tentures de velours rougeoyant, de bronzes roses, de chandeliers de cuivre, de lampions éclatants, cette salle est surplombée d'un dôme cristallin, lentille colorée focalisant les rayons solaires sur le foyer central servant d'autel. C'est ici que le Cardinal célèbre les offices privés, pour ses assesseurs et quelques fidèles privilégiés.

Portail de l'Ignitié :

S'ouvrant sur l'escalier qui mène à la Tête de l'Oiseau, cette arche de quartz s'orne de nombreux démons semblant subir les affres des flammes infernales. Selon la liturgie phéniciste, seul le Cardinal du Feu peut traverser ce portail. Tout autre est impitoyablement consumé par le regard foudroyant des sculptures démoniaques.

La Lumière froide, une hérésie ?

Le dogme de la Sainte Radiance souleva par le passé certains problèmes. Un culte dédié à Baldhûr, divinité protectrice de la Lumière Céleste, objecta qu'aucune chaleur n'émanait de son dieu. Dans le même ordre d'idée, les Mystères de Shemath prônaient la Révélation lumineuse du Divin, mais refusait dans le même temps le concept d'une Clarté nécessairement calorifère. Les exégètes du Phénix déclarèrent finalement, après bien des jours de discussions enflammées, que la Chaleur était immanente à la Sainte Radiance et que si celle-ci ne réchauffait pas forcément le corps, elle réchauffait au moins l'esprit. Le réconfort moral trouvé dans la lumière était selon les théologiens du Phénix l'une des manifestations les plus révélatrices d'une Sainte Radiance, qui, à défaut d'être toujours chauffante, était à coup sûr, définitivement chaleureuse...

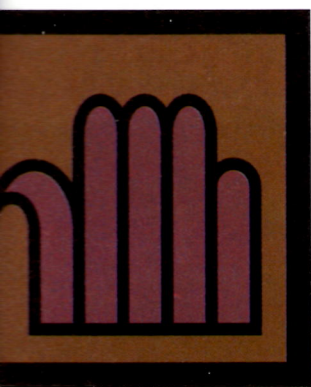
La NoirFume

Seul culte interdit par l'Église du Phénix, la NoirFume était liée à la fumée asphyxiante et brûlante. Elle était vénérée par des prêtres-assassins redoutables qui prolongeaient les compétitions dogmatiques jusqu'à la mise à mort de leurs opposants. Excédée, l'Église du Feu décida de s'attaquer aux fondements théologiques de ce culte pervers : La NoirFume n'était pas lumineuse, elle n'était considérée par ses fidèles que comme une masse de fumée noire et brûlante, une nuée opaque, ténébreuse et ardente. Ses défenseurs invoquèrent le vieil adage de la « fumée sans feu » et soutinrent que la NoirFume était une manifestation d'un ensemble sous-jacent, duquel n'était pas exclue la lumière. Au final, la NoirFume fut considérée par les théologiens de l'Oiseau de Feu comme la manifestation hérétique d'un démon majeur. Le Culte fumeux a depuis quitté le giron du Phénix, mais on prétend que ses prêtres continueraient d'officier dans les cheminées profondes du Temple de la Taupée...

La Fièvreuse, une maladie religieuse ?

Depuis quelques mois, la ferveur religieuse de plusieurs prêtres de l'Oiseau de Feu a atteint une intensité quasi pathologique. Plus une nouvelle pratique liturgique qu'un véritable culte, la Fièvreuse se veut une manière plus pure de communier avec l'ignée divinité. Les prêtres « victimes » de cette inflammation mystique s'agitent perpétuellement. Sujets à de nombreux accès d'humeur, ces moines au sang chaud voient leurs nuits agitées de cauchemars brûlants et leurs journées tarabouées de migraines pyrétiques. Leur corps irradie une chaleur sur-naturelle, tandis que leur minceur et leur libido démesurée témoignent de leur sainteté !

Véritable réformateur de la liturgie phéniciste, Ardencène est à l'origine de ce mouvement. Maigre à faire peur, ses yeux brillent d'une flamme folle et ses discours enflamment les cœurs des jeunes novices autant qu'ils ravivent les braises des Frères du Phénix les plus blasés...



La Main QUI TRAVAILLE

Terrasse

PRÉSENTATION

Les Étals de la Belle Oeuvre

Ce petit musée est au centre de nombreuses rumeurs. Les vitraux de la salle des Métiers sont dédiés à chaque corporation de la ville. On raconte qu'ils sont l'œuvre du même artisan que ceux de l'Oiseau de Feu, Caridial le Cristallier. De nombreuses propriétés magiques leur sont prêtées. Notamment, lorsqu'un nouveau doyen de guilde est désigné, celui-ci doit passer une journée dans le musée, à une date bien précise (selon chaque corporation de métier). La lumière passant au travers des vitraux révèle alors un message qui délivre les secrets de fabrication de sa guilde. C'est la structure de plomb, dont l'ombre se plaque sur des arabesques gravées dans le sol, que le doyen peut lire le message.

Aventure

On a volé l'un des vitraux ! Au petit matin, la populace se réunit autour du musée. Un vitrail et la dalle portant une partie du message crypté de la corporation des gantiers-parfumeurs a disparu. Vu la netteté des traces laissées, c'est certainement l'œuvre d'un magicien. Le doyen gantier Valdo Frobac convoque un groupe d'aventuriers pour retrouver les secrets de la guilde. L'intervention probable d'un magicien ne l'enchantait guère, il sait que les autorités de la ville sont désormais favorables au magicien. En vérité, c'est le doyen de la guilde des apothicaires qui est à l'origine du vol. Il a comploté avec trois magiciens pour voler les secrets de fabrication des parfums de son concurrent. Une nouvelle guerre des fragrances risque d'éclater...

Respect et artisans

Dans la Main qui travaille, le travail des artisans est vu comme une tâche sacrée. Il faut donc respecter ces hommes. Les hommes de l'Oiseau de Feu sont intraitables sur le sujet. Tout artisan molesté ou insulté est en droit d'exiger réparation.

Bienvenue dans l'atmosphère laborieuse de la terrasse ! C'est ici que vivent et travaillent les artisans de Laelith... La terrasse n'est pas la plus riche, pourtant ses bâtisses sont élaborées, les frontons sont la plupart du temps sculptés et les échelles et ruelles offrent un spectacle architectural magnifique aux pèlerins.

La journée, les rues grouillent de monde (coursiers, porteurs, marchands en vadrouille, etc.) et dans les ateliers des arrière-cours s'activent les plus grands noms de l'artisanat mondial.

Certaines rues sont protégées par d'épaisses grilles de fer. Celles-ci protègent ainsi les ateliers de joailliers et de bijoutiers. La nuit, ces portails de fer sont fermés et nul ne peut les franchir.

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 des grands fabricants de la ville.

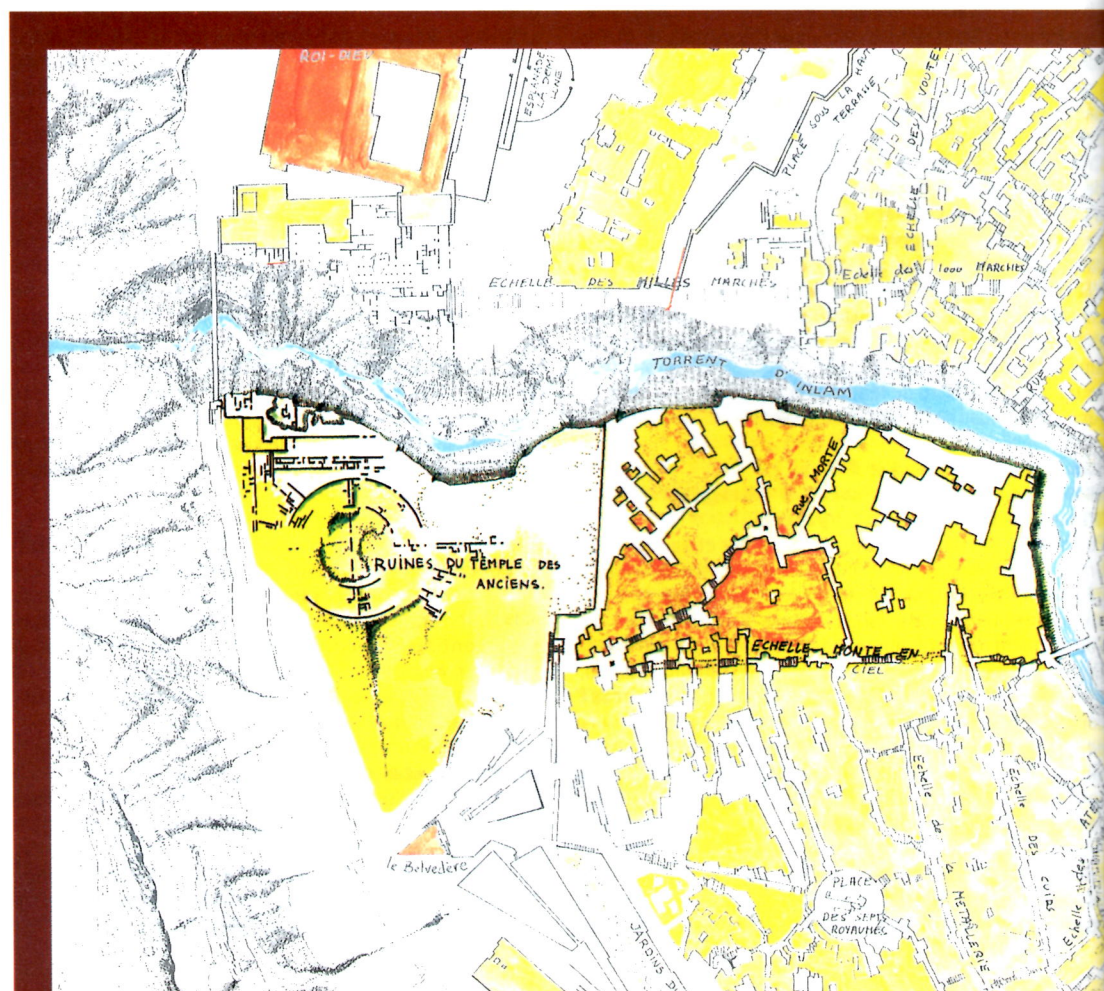
La Main qui travaille a été particulièrement marquée par le Soulèvement. Outre l'apparition du Trou, désormais

comblé par la place Creuse, c'est dans la terrasse que sont apparus les Citadins, corps de garde héroïque qui lutta pied à pied contre les hordes du Cloaque.

SUIVEZ LE GUIDE

Le Lazaret : Cette institution, composée d'un hospice et de nombreux entrepôts, sert d'accueil et d'hôpital. Ici les nouveaux arrivants doivent respecter une quarantaine de deux jours afin de s'assurer qu'ils ne risquent pas d'introduire une maladie indésirable. D'autre part, le lazaret a une fonction de filtre : toutes les marchandises importées sont examinées et comptabilisées 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.

À signaler que dans les bâtiments sud du lazaret, où sont également installées des étables et des écuries, une multitude de porteurs se tient à la disposition des marchands. Ils ont pour principale fonction de transporter





les marchandises à dos d'homme jusqu'aux échopes des artisans (s'il s'agit de matières premières) ou jusqu'au grand marché (s'il s'agit de produits finis).

La porte de l'Immense Solitude septentrionale :

Quiconque arrive par la périlleuse route du sud est considéré comme suspect. C'est pourquoi tout visiteur doit se soumettre à une quarantaine et aux interrogatoires : vérification des papiers et sauf-conduits, fouilles complètes et parfois même tortures. Les soldats qui défendent cette porte sont réputés pour leur intransigeance.

La place des Sept Royaumes :

Cette vaste place circulaire est le centre névralgique de la terrasse. Tout autour, de magnifiques bâtiments abritent les différentes guildes de Laelith. Dont la plus éminente, la Haute Guilde qui supervise l'ensemble des activités commerciales. Enfin, on y trouve aussi les Étais de la Belle Œuvre, petit musée dédié aux artisans locaux.

La place Creuse :

Gigantesque place construite au-dessus du Trou, elle se compose d'énormes dalles carrées venues des volcans alentour. Elle a donc un aspect noir et vitrifié assez déroutant au premier regard. Mais attention ! En dessous de la place, le cratère est toujours présent. Un ingénieux assemblage d'arches et de voûtes permet à l'édifice de tenir. Le cratère abrite désormais quelques habitations naines et les entrepôts de l'Institut des Architectes royaux. Cependant, la place ne recouvre pas totalement le cratère. Une parcelle est restée découverte. Elle n'est enjambée que par le Pont des Arches. Relativement large, la route qui le prolonge va tout droit vers le Pont des Morts. En contrebas, on peut apercevoir une végétation touffue qui a poussé depuis le Soulèvement.

Les Jardins du Dénuement :

Situés à proximité du lazaret, ils constituent un grand espace de buissons et d'herbes folles. Depuis le Soulèvement, les nécessiteux qui y vivaient ont été expulsés. L'Oiseau de Feu a entrepris un grand chantier, voulant installer un vaste jardin dédié à la Sainte Radiance. Fontaines de lumière et puits de feu sont au programme.

Le Belvédère :

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, d'ailleurs, il y a en permanence trois gardes afin d'observer la cité. Ils utilisent pour cela des longues vues sur socle. Pour quelques pièces, ils laissent au pèlerin l'usage de ces superbes objets durant quelques instants.

Le poste du Lazaret :

Cette gigantesque caserne fournit à elle seule 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.

Le quartier du Souvenir :

Anciennement consacré aux ateliers des bibelots sacrés, le quartier a été au cœur des combats durant le Soulèvement. C'est même le centre historique des combats entre le Cloaque et la Citadine. Depuis, les ateliers ont été reconstruits, mais vingt années n'ont pas suffi à effacer complètement les traces de la lutte. De nombreuses demeures sont à moitié en ruines, d'autres sont encore abandonnées. La garde est très présente, non seulement pour éloigner les curieux des ateliers, mais aussi pour s'assurer que certaines créatures ne risquent pas de surgir d'une cave oubliée... Le climat est particulièrement glauque et les Laelithiens préfèrent éviter le quartier.

La Haute Guilde

Je ne sais pas si tu le sais, Étranger, mais à Laelith, toute transaction passe par la Haute Guilde. C'est pour le bien divin, tu comprends ? Un bon commerce, cela fait une Laelith prospère. Bref, des temples prospères et des dieux heureux chez eux.

« Comme nous le disons chez nous : Le commerce, c'est sacré ! Et invariablement, le sacré, c'est le commerce ! » Maître Gonfaldo, marchand assermenté de souvenirs. Originellement simple guilde de caravaniers, la Haute

) Filous, attention !

On raconte que les gardes utilisent le Belvédère pour retrouver les malandrins et les voleurs. Aussi, si quelque affaire douteuse doit être conclue, il vaut mieux le faire sous un porche, à l'abri des regards indiscrets... même lointains !

) Discours enfiévré

Un imprécateur prend à partie les personnages. Enfiévré par son discours sur le châtiment ténébreux des mauvais et la récompense lumineuse des justes, il crée une véritable confusion parmi la populace. Les personnages sont l'incarnation du mal. À eux de se tirer d'affaire, en évitant de blesser les Laelithiens et de tuer l'imprécateur. C'est un prêtre de l'Oiseau de Feu. S'ils s'en tirent avec brio, ils seront ensuite contactés par un émissaire de Magnus Thane pour enquêter sur la Fiévreuse, cette nouvelle ferveur religieuse propre aux religions de la Sainte Radiance qui crée moult agitations.

) Expressions typiques

« Il fait son Trou ! », désigne un individu qui tente de s'insérer dans un milieu qui n'est pas le sien. Généralement, ce sont paroles de funeste présage...

« Il cherche encore le Belvédère ! », gentille façon de qualifier un demeuré...



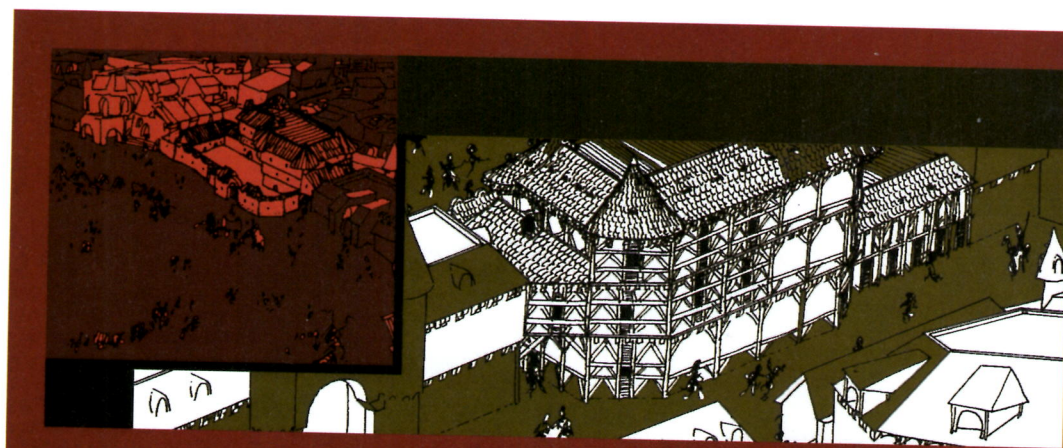
► Aventuriers cherchent emploi...

Malgré son organisation, la vie à Laelith pousse parfois ses résidents à louer les services d'hommes de main pour des tâches peu orthodoxes et souvent risquées. De simples traine-savates sans spécialité peuvent suffire, ou au contraire les talents d'aventuriers patentés être nécessaires. Trois pistes permettent d'être averti de ces offres. Le bouche à oreille. Raconter ses exploits, faire savoir qu'on aimerait « s'occuper » est le meilleur moyen de voir venir les propositions. Toutefois, les employeurs éventuels font en général observer leurs recrues potentielles quelques temps pour estimer la véracité de leurs prétentions. Quelques gamins des rues et piliers de tavernes gagnent leur maigre revenu en observant à longueur de journée et en vendant leurs appréciations.

Les Annonceurs. Autant pour éviter les annonces arrachées que pour toucher des recrues qui ne savent pas forcément lire, les Annonceurs se placent dans la rue sous un abri (souvent des arcades), et récitent une suite de résumés de missions. Si un auditeur est intéressé, l'annonceur lui donne alors quelques précisions indispensables : au minimum l'adresse du commanditaire et un ordre d'idée de la rémunération. Ils s'arrangent en général pour qu'un cycle complet de leurs annonces prenne entre une demi-heure et une heure. Les auberges « où on recrute ». Les bonnes adresses changent assez cycliquement, car la trop bonne réputation d'un tel lieu attire des nuées de « caves », qui par leur prolifération chassent héros réels et employeurs vers d'autres lieux plus calmes et discrets. Plus immuables sont les mauvaises adresses, aux offres plus aléatoires. Comme par exemple La Lamproie facile.

► La Lamproie facile

À chaque fois qu'un client ouvre la porte d'entrée donnant sur le port, une odeur de marée douteuse s'engouffre dans la vieille taverne. Le Cordial du Lac qu'on y sert est archi frelaté, les fritures baignent dans une huile d'y il a trois ans, le gnome noir aux yeux gobeux qui fait mine d'essuyer les verres derrière le zinc a une tête qui ferait frémir une gargouille du temple du crâne. Bref, l'endroit n'est pas spécialement accueillant. Mais si vous êtes fauchés, que vous avez le cœur bien accroché et qu'il vous est égal de terminer votre vie sans votre foie, alors rendez-vous à la Lamproie facile. Des parchemins écornés, cloués au mur derrière le bar, volètent à chaque courant d'air méphitique. Tentez d'en décrypter le contenu à travers les volutes bleutées du Squame qui enfume la salle, vous devriez y trouver du boulot.



Guilde a su rapidement prendre de l'importance. Devenant indispensable au bon développement de Laelith, le Roi-Dieu en a fait un instrument de sa propre autorité.

Une institution toute-puissante

Officiellement, tout commerçant, marchand, colporteur ou autre arrivant dans la Cité sainte doit se présenter à un échevin de la Haute Guilde. Il doit alors décliner son identité pour qu'elle soit inscrite au registre et déclarer les biens qu'il importe à Laelith. Ceux-ci sont d'ailleurs mis en quarantaine au lazaret avant d'être envoyés à la Haute Guilde pour un examen minutieux.

Bien sûr, tout homme peut vendre un objet. Mais l'activité commerciale répétée et l'achat pour revente sont, quant à eux, soumis à déclaration au Registre de la Marchande.

Il en est de même pour les artisans. Chaque corporation doit être validée par la Haute Guilde. Et si les règles internes d'adhésion, de promotion et d'exclusion des membres sont laissées à sa discrétion, il en va autrement pour la reconnaissance d'une nouvelle corporation. La Haute Guilde gère aussi les conflits d'attribution entre les différents métiers. Ainsi, la guerre des fragrances a profondément marqué la Main qui travaille, il y a trois ans. L'opposition entre les gantiers et les apothicaires a failli dégénérer en lutte armée.

La Haute Guilde exerce aussi une activité de régulation. Elle concourt, avec chaque corporation concernée, à la fixation et au maintien du prix d'équité : « Un bon article au bon prix » est la devise de chacun. La règle est plus complexe pour les marchands qui importent des biens venus du monde entier. Aussi, des experts déterminent-ils les cours de valeurs des différents produits. Par contre, le non-respect de ces cours est très rarement sanctionné. Les marchands disposent donc d'une marge de manœuvre plus grande que les artisans. D'ailleurs, chaque semaine, l'ensemble des doyens de guildes et corporations se réunissent. Chacun présente ses doléances à la Haute Guilde, et tous ensemble, ils déterminent les cours marchands de la semaine à venir. C'est aussi lors de ces séances que les conflits sont résolus et que les prévisions sont faites. Seul le prix d'équité de chaque corps de métier n'est pas fixé collégialement, mais par consultation entre la corporation et la Haute Guilde.

Enfin, la Haute Guilde offre une véritable « police d'assurance » aux marchands exportant des biens. Charge héritée du temps où elle regroupait des caravaniers, la Haute Guilde assure la protection des convois qui sortent de Laelith. Le marchand doit payer un forfait égal au dixième des produits transportés, mais cela en vaut la chandelle. On ne compte plus les cas dramatiques où un marchand a regretté son imprévoyance et son insouciance...

La Haute Guilde, les Temples et le Palais

La position de la Haute Guilde est particulièrement ambiguë au sein du jeu des pouvoirs. Cela lui permet de garder une relative autonomie. Ainsi, officiellement, elle dépend du Conseil, c'est-à-dire du Roi-Dieu et des Cardinaux. La Haute Guilde a toujours souligné la nécessité d'un caractère semi-laïque pour la bonne marche de

ses activités, aussi a-t-elle toujours échappé à la tutelle du Poisson d'Argent, temple chargé du commerce et des taxes. Cependant, son Haut Doyen est lui personnellement soumis à l'autorité d'Ichtyos Lorelei, la Révérende Mère. En réalité, il ne rend de compte qu'à Théophys Ier, à la suite d'un accord secret.

De même, le Haut Doyen est autorisé à recourir à la force publique dès lors qu'il l'estime nécessaire pour maintenir la quiétude des affaires. Ce pouvoir est soumis à la tutelle du Cardinal Magnus Thane.

Économie du crime

La Haute Guilde parraine toutes les activités rentables de Laelith. Elle en est assez fière, même si, pour certains aspects, elle reste relativement discrète. Dans la cité sainte, l'ensemble de la criminalité se divise en guildes de l'ombre. Exercer une activité illégale en franc-tireur est excessivement dangereux, c'est même du suicide. Le nombre de ces guildes est inconnu, mais il est certainement relativement élevé. Toutes entretiennent un noyau de relations parfois très complexes : amitié, dépendance, vassalité, haine, concurrence courtoise, etc. Leur nom est généralement particulièrement coloré.

Laelith est ainsi découpée en plusieurs territoires du crime, plus ou moins grands. À l'intérieur, la guilde y exerce un monopole. Tous les voleurs, mendiants, escrocs, falsificateurs, espions et assassins lui doivent obéissance. Ils lui versent aussi une part non négligeable de leur butin.

Le monde des ombres a aussi ses propres lois, et donc ses sanctions. Si la justice est expéditive, les peines sont aussi particulièrement sévères.

Mais quelle que soit leur puissance, aucune ne peut dépasser un certain plafond du crime. Et qui fixe cette limite ? La Haute Guilde, bien sûr.

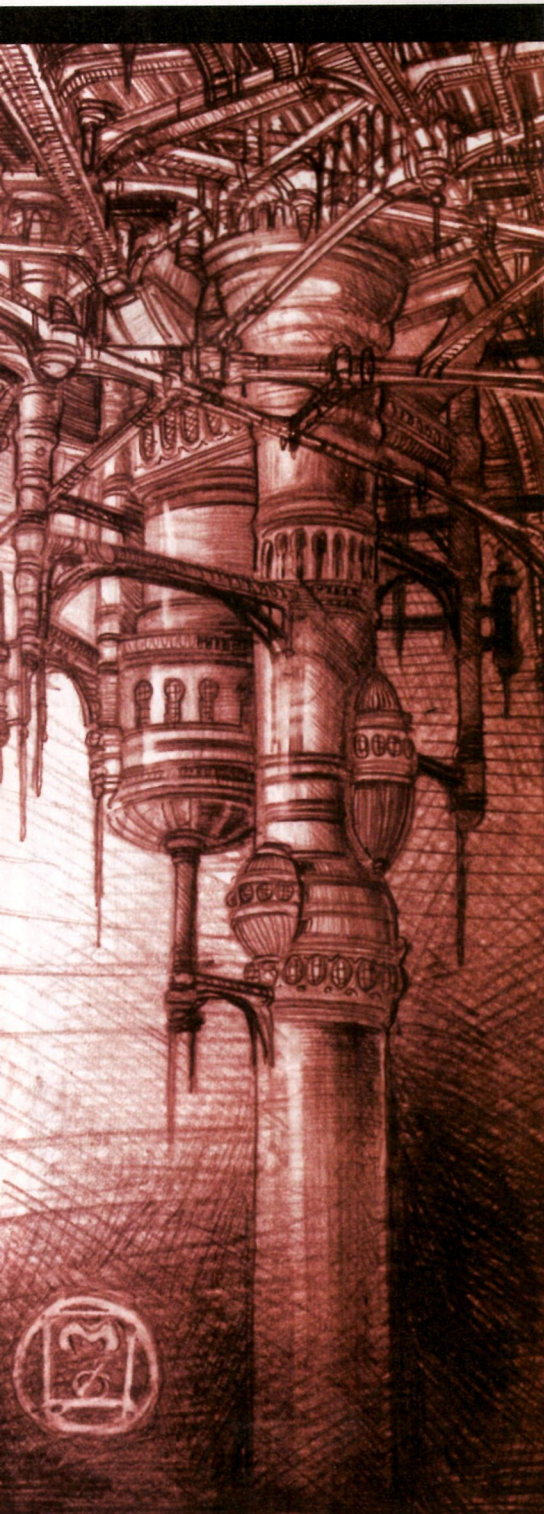
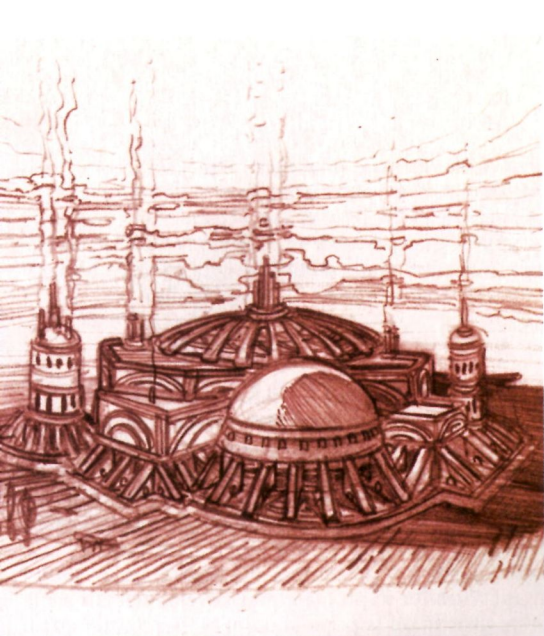
Soucieuse que l'activité criminelle ne nuise pas au commerce licite, la Haute Guilde a, très tôt, noué des contacts avec ces groupements. Convoquant ses « partenaires », que la bonne santé de la ville était profitable à tout le monde, elle a réussi à fédérer autour d'elle suffisamment de guildes de l'ombre pour éliminer celles qui refusaient de se rallier à elle. Mais c'est depuis la nomination du Haut Doyen actuel, Gildas d'Elnor, que les accords sont devenus particulièrement étroits. Aujourd'hui, la Haute Guilde entretient une réunion hebdomadaire avec les criminels pour fixer les quotas de criminalité et, éventuellement, faire diverses recommandations sur les cibles à attaquer ou à éviter. Et si les guildes de l'ombre n'apprécient pas ces consignes, le savoir-faire diplomatique de Gildas d'Elnor contribue grandement à conserver un statu quo profitable...

Aperçu de la Haute Guilde

Imposant bâtiment de marbre et de porphyre, le siège de la Haute Guilde se trouve sur la place des Sept Royaumes. L'ensemble est très bien protégé par une quinzaine de gardes, des portes en chêne renforcées d'acier et des barreaux aux fenêtres.

Conciergerie : les arrivants peuvent y demander tous les renseignements concernant la marche à suivre à l'intérieur du bâtiment. Toute arme doit y être déposée avant d'aller plus loin.

Cour : elle accueille les marchandises devant être



examinées et les experts chargés de cette tâche par les différentes guildes. Durant la journée, l'activité y est toujours intense.

Entrepôt : rempli d'échantillons divers et d'objets donnés en gage, il recèle de véritables trésors. Il est donc particulièrement bien protégé.

Réception : un comptable y accueille les personnes désirant souscrire une assurance ou solliciter un prêt. Les visiteurs doivent rester debout, le comptable se trouvant sur une estrade, assis derrière un lutrin.

Grande salle de réunion : ses murs sont couverts par les listes de tarifs officiels pour chaque produit vendu à Laelith. Elle accueille, une fois pas semaine, les réunions des doyens de guildes. Elle n'est jamais ouverte au public, seuls les administrateurs de la Haute Guilde peuvent s'y rendre. Car les listes ont valeur officielle, et nul ne doit pouvoir les modifier !

Archives : c'est là que sont entreposés tous les actes officiels de la Haute Guilde : documents comptables, duplicatas de contrat, Registre de la Marchande...

Salle secrète : ici se déroulent les réunions nocturnes entre le Haut Doyen et les guildes de l'ombre. Elle possède trois accès : le premier donne sur les archives, le second aboutit dans des latrines accolées à la Haute Guilde, le dernier débouche dans le Cloaque et est rarement utilisé par des représentants du Dessous. À l'intérieur de la salle se trouve le centre névralgique de la criminalité à Laelith, avec le résumé des dernières grandes opérations, les recommandations et les prévisions, les itinéraires des différentes caravanes...

Archives secrètes : dans cette pièce sans fenêtre et à la porte d'acier sont conservées les reconnaissances de dettes aux mains de la Haute Guilde et quelques dossiers « sensibles » sur différents individus et factions.

Le Lazaret

L'ascension de la falaise de Vorn paraît toujours interminable. Si un aspect de la ville reste éternellement le même, c'est celui de cette rampe sinueuse qui a brisé plus d'une volonté. 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? Depuis toujours, parfois, 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...

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). 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 passent par un circuit d'examen rapide. Mais attention! La validité d'un tel document est

Du boulot j'ai dit...pas votre bonheur...Si vous avez un problème avec les annonces, faites vous les expliquer par Boolba Chane, le patron, le noiraud a une tête de goule bronzée mais c'est bon bougre. Quelques avis à titre d'exemples :

Recrute ouvriers payés à la tâche. Travail simple, simplement payé. Se renseigner à l'Université Matérialiste Universelle auprès de Rémiges Loupinges

Cherche d'urgence pour Sélénia prochain un groupe de volontaires pour une petite affaire discrète. Les personnes ayant le vertige ne pourront être retenues. Rendez vous terrasse du Nuage, strate des brumes vers 20h. Il s'agit d'empêcher une bandes de farfelus de commettre l'irréparable. Contacter Nunuchqa Ploom taverne des « Sept Nuits »

Offre mes services à toutes jeunes femmes en passe d'accoucher. Techniques de mise bas sans douleur, relaxation, apprentissage des sorts de vols et de lévitation. Tous les après midi, jardins des souffles suspendus. Trouver Eolya Pousenfant.

Besoin de deux ou trois gars costauds, petite mission sans histoire terrasse du Châtiment. Demander Donovan Dürden, échoppe du Hibou prodigue.

Recherche jardinier discret pour transplantation rapide. Prévoir de l'aide. Empathie avec le règne végétal exigée. Se présenter au Temple du Nuage.

Aubergiste débutant recrute experts en magie des choses éthérées pour capture d'une Fringale. Connaissance des Etres de Brouillard préférable. Se munir d'un bocal et s'armer de patience. Poldo Foldo, chasseur d'appétit sur la strate des brumes

Amédée Rudobar - Timognier ethnologue sur l'Ancrebleue.





Institut des Belles Lettres :

Non non vous ne rêvez pas, vous n'êtes pas sur la Terrasse du Nuage, dans une annexe de l'Université Matérialiste Universelle, mais bien au cœur de la Main qui travaille. Il ne s'agit pas de parler en ces lieux de littérature, mais de calligraphie. Attention, pas de ce type d'écriture stylisée, que des scribes laborieux, la langue au coin de la bouche, couchent des heures durant sur du velin jauni. Ici c'est d'une autre patience dont il faut être pourvu, celle qui consiste à trier minutieusement un essaim de petits signes de plomb, une kyrielle de virgules métalliques, une pluie d'apostrophes d'étain, une myriade de fontes avides d'encre, un régiment typographique finement ciselé. Vous êtes chez les Maîtres-Imprimeurs de la Cité sainte, rien de moins !

L'invention est récente. On la doit, dit-on, à un pèlerin venu d'une contrée lointaine, au nom à coucher dehors, un certain Mac Gutem hintosh. Le pauvre bougre est mort trop tôt pour bénéficier des retombées économiques de son invention. D'un autre côté, elle ne fut pas si rentable que cela : la découverte technique fit un tel scandale chez tous les scribes échevins et autres écrivains publics, que la Haute guilde, saisie par ces derniers d'une plainte de concurrence déloyale, a statué sur cette affaire en limitant l'activité des imprimeurs aux textes profanes. Ce qui dans une ville sainte régula sérieusement le marché... Vous ne trouverez donc que peu de livres imprimés : carnets de voyages, incomparables traités de physiologie comparée, encyclopédies, thèses ornithologiques sur les parfums volatiles, essais alchimiques sur les Sent'Heures (les klepsydres odoriférantes vendues place des Mille parfums), Bestiaires de Gens célèbres, Précis de Nymphologie, quelques copies des « Conseils d'escalade du Père Sancerde », des mémoires d'auteurs oubliés, des grimoires de sœurs publiées, des histoires de pleurs humiliés...

L'Immanité

Nul n'aurait pu prédire une aussi étonnante longévité, à ce qui était apparu à l'époque, une tocade d'hal-lucinés. La première expérience d'« Hebdo-Parchemin » se porte bien. L'équipe de rédacteurs s'est étoffée et on dit même que « l'Immanité » pourrait être « imprimé » dans peu de temps, par l'un des ateliers de l'Institut des Belles Lettres : enfin la consécration pour Alan Pot, le célèbre restaurateur, cofondateur de « la Gazette » et mort trop tôt, quelque part sur la strate des brumes... La ligne éditoriale est assurément dans la ligne de la ville : ecuménique, apolitique et tentant de faire la synthèse entre l'Immanence, omniprésente dans la Cité Sainte et l'Humanité représentée à Laelith dans sa plus formidable diversité. En dépit de cet esprit

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.

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.

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. En l'absence de traitement connu, peu de Lithreux viennent ici.

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 Dénueement, 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.

C'est pourquoi sans doute durant le Soulèvement du Cloaque, les artisans réfugiés dans cette partie de la ville ont préféré le vent et la poussière du vaste espace entre le Lazaret et les ruines du Temple des Anciens, plutôt que l'abri des résineux du Jardin du dénuement.

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.

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 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 ».

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

L'HOSPICE D'ALISPAP

Un projet de santé publique

Alispah, prêtre du temple du Nuage, est un clerc dont le savoir est essentiellement tourné vers les soins. Il s'est occupé de plusieurs programmes prophylactiques pour le compte du Temple du Nuage au cours des années passées, mais les résultats n'ont jamais été vraiment probants.

Aussi, lorsqu'il a présenté à ses supérieurs un projet visant à traiter le problème du développement de la lithre au sein de la population, n'a-t-il recueilli qu'un accueil tiède. Son projet de base, un bâtiment de sept étages bâti en bordure de la Chaussée du Lac, employant une centaine de personnes, a été considérablement réduit et déplacé.

Avec les fonds qui lui ont été alloués, Alispah a pu acquérir un ancien établissement de salage de viande, situé non loin des entrepôts du Lazaret. C'est une bâtisse en bois un peu délabrée, à deux étages, comprenant une grande salle au rez de chaussé et une vingtaine de petites pièces à l'étage.

Organisation de l'hospice.

Le premier travail a été de purifier l'endroit, et de lui rendre un aspect salubre. Une fois cela réalisé, Alispah a installé sa petite équipe dans ce qu'il a pompeusement baptisé « l'hospice ».

Dans cet établissement, travaillent une demi-douzaine de personnes, pour la plupart des novices. Ils accueillent des Lithreux qui acceptent de servir de cobaye pour le traitement de cette maladie dont on sait finalement peu de choses.

Les malades sont hébergés à l'étage, dans les petites pièces transformées en chambrettes. À cet étage se trouve également le bureau d'Alispah et du novice qui s'occupe de la gestion au quotidien de l'établissement.

Le rez de chaussée a été cloisonné de manière à créer une infirmerie pour des soins d'urgence (elle sert surtout à entreposer les herbes et potions curatives), un réfectoire, une cuisine et ses dépendances, des salles de soins quotidiens ainsi qu'une chapelle.

En extérieur, se trouve un ancien réservoir de sel qui a été transformé en piscine.

Les malades, au nombre d'une dizaine environ, passent leurs journées à se faire ausculter et oindre d'onguents, à prendre du repos et à ingurgiter différentes potions. Les plus courageux prennent des bains « aux esprits d'essences minérales » dans la « piscine ».

Il existe également un petit jardin, qui permet des promenades vespérales très agréables.

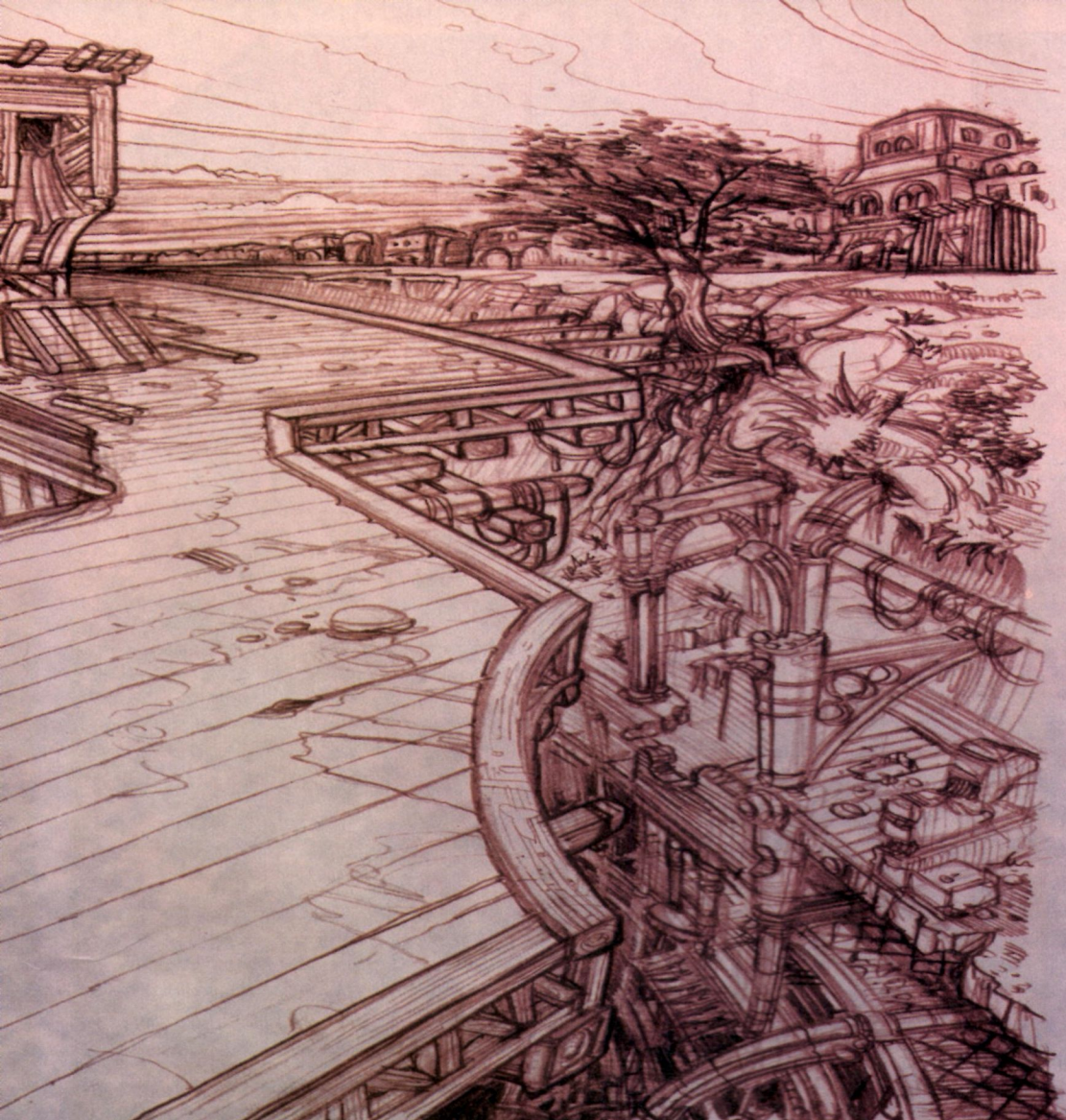
L'ambiance générale est davantage celle d'une pension de famille que d'un hospice, et les patients estiment qu'ils sont plutôt bien traités, même si la nourriture est peu abondante et a un goût prononcé de talc.

Chaque quinzaine, un prêtre du temple du Nuage vient visiter l'établissement, interroger les malades, consulter des justificatifs comptables et émettre des commentaires sarcastiques qui ont le don d'exaspérer tous ceux qui travaillent à l'hospice.

Puis il repart en laissant à Alispah une maigre bourse afin de couvrir les frais de fonctionnement de l'établissement jusqu'à la quinzaine suivante.

Les résultats ne sont pas significatifs. Ils ne sont pas totalement négatifs non plus. Certains malades guérissent, sans que l'on sache trop pourquoi. Peut-être est-ce dû au repos, à l'alimentation à base de poisson et de pissenlit, aux massages drainants du novice Gumbah, ou peut-être à un mystérieux mélange de tout cela.

D'autres, plus rarement, décèdent pour des raisons tout



conciliant et visiblement consensuel, le journal est actuellement en procès pour diffamation, non-respect du secret de l'instruction, atteinte à la vie privée, publicité mensongère et entrave à fouineur dans l'exercice de ses fonctions. Cette situation juridique délicate pourrait décourager Ornicoeur Belleplume, l'autre cofondateur du journal (aviez-vous déjà remarqué que les cofondateurs étaient toujours au moins deux ? Voilà un mystère que même les plus fins fouineurs n'ont pas encore réussi à percer...). L'homme d'un naturel avenant ne se laisse pas démonter, il a signé un édit récemment qui commençait par ses mots :

« L'information est une caravane qui éclaire la voie ténébreuse de l'ignorance, qui progresse le long de l'abîme des idées reçues et qui lutte pied à pied contre le vent des préjugés. Il appartient toujours à l'Immanité de ne pas se laisser emporter dans le précipice par les zéloteurs corrompus de l'obscurantisme... »

Amourache Palsenrouge, rédacteur à « l'Immanité », responsable de la rubrique des Doudilains écrasés.

Obélisque des martyrs

Grande colonne de pierre et d'or ornée d'une multitude de gravures, ce monument rend hommage à tous ceux qui ont donné leur vie pour sauver la Cité sainte. Deux plaques sont clairement visibles, l'une est dédiée aux Mages, l'autre aux Citadins. En réalité, ce monument est le seul vestige des douze piliers bâtis par les Mages pour juguler l'invasion des hordes du Cloaque. Il se trouve face à l'Institut des Architectes Royaux.

Halle du Sacrifice

Vaste marché couvert, la Halle du Sacrifice accueille de nombreux objets manufacturés typiques des Provinces. Par tradition, l'Institut des Architectes Royaux perçoit une rente de la part des marchands qui s'installent sous la Halle.

Institut des Architectes Royaux

En récompense de leurs efforts, les nains engagés par le Roi-Dieu ont reçu l'autorisation de rester définitivement dans la ville sainte. Mieux, une charte royale leur a donné le droit d'exercer un monopole quant à la supervision de toute construction immobilière à Laelith et à l'enseignement de l'architecture. Nul ne peut s'attaquer à un membre de l'Institut, il défierait ainsi l'autorité du Roi-Dieu. Les nains sont en effet sous la protection directe de l'administration royale. Officiellement, l'Institut est soumis à la Haute Guilde, comme toute corporation professionnelle. En réalité, les nains supportent difficilement l'autorité des marchands, alors qu'eux-mêmes sont des artistes !



aussi mystérieuses.

À la tête de la structure se trouve Alispah, prêtre âgé au crâne dégarni, sec comme une olive desséchée. Un problème à la colonne vertébrale tord sa silhouette et donne

Le staff de l'hospice.

À la tête de la structure se trouve Alispah, prêtre âgé au crâne dégarni, sec comme une olive desséchée. Un problème à la colonne vertébrale tord sa silhouette et donne



l'impression qu'il a une épaule plus haute que l'autre. Ses yeux, profondément enfoncés dans leurs orbites, ont un éclat parfois inquiétant. Des plis d'amertume encadrent une bouche aux lèvres minces.

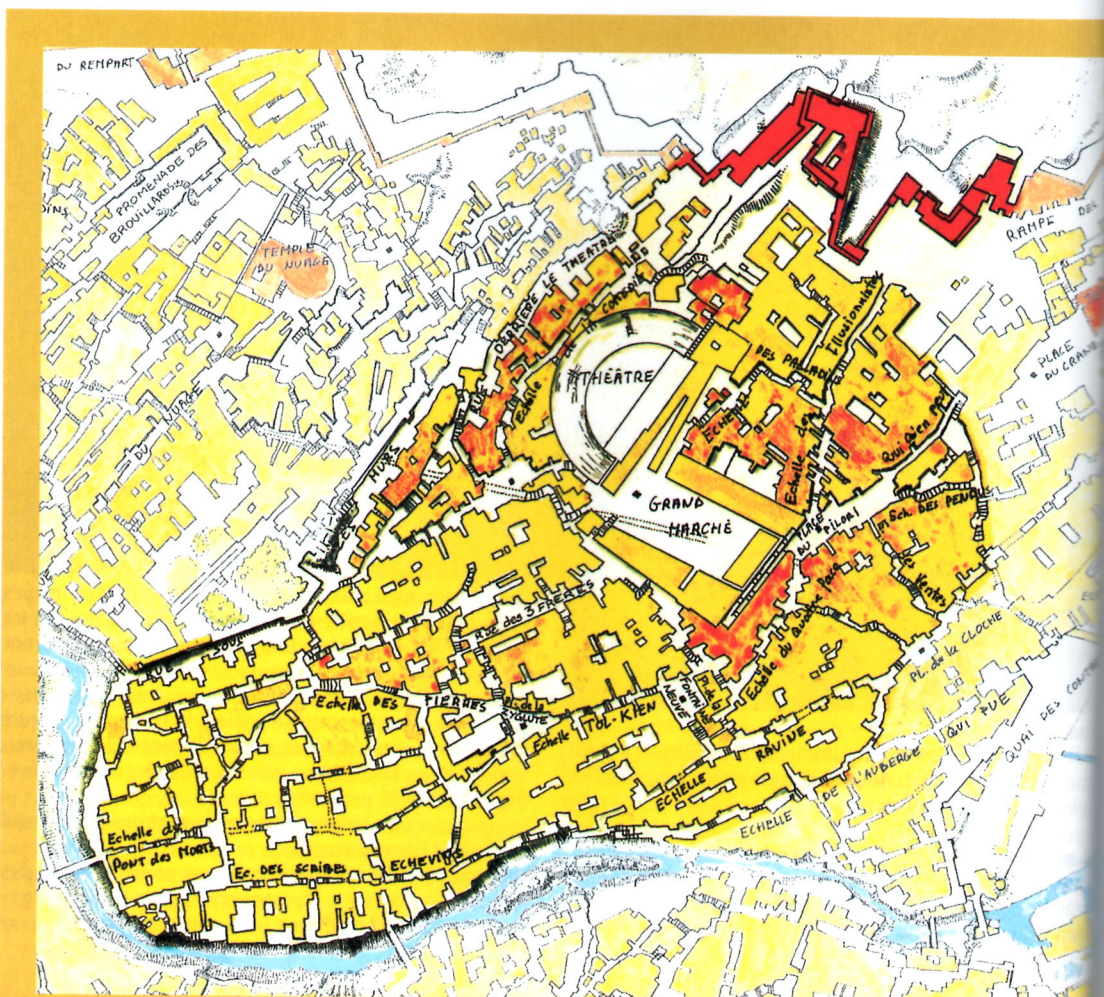
Yyaserk le borgne, homme à tout faire, au visage jadis lacéré par une succube, pousse parfois la courtoisie jusqu'à porter un masque pour ne pas indisposer son interlocuteur. C'est un être sinistre et secret, que les malades évitent lorsqu'ils le peuvent.

Les six autres employés de l'hospice sont des novices qui travaillent bénévolement.

Gumbah le novice masseur, eunuque converti à l'un des cultes du Nuage, est le plus sympathique du lot. Il fait également office de cuisinier.



PRÉSENTATION





les biens importés, ce marché est ouvert jour et nuit. Durant la journée, on y trouve les artisanats qui font la célébrité de Laelith. La nuit, les ventes concernent les esclaves et autres biens douteux.

La place du Pilori

Lieu incontournable de Laelith (en tant que spectateur !), cette estrade accueille 1200 piloris et les voleurs, menteurs et tricheurs condamnés... Plus quelques squelettes pour faire bonne figure. Car quelques condamnés purgent une peine incompressible de trois cent cinquante ans !

La Fontaine neuve

Elle est surmontée d'une statue stylisée représentant le Roi-Dieu Gwanul III chevauchant un rocher, lançant des éclairs et crachant de l'eau. Lors du Soulèvement, elle a passablement souffert. Les habitants de la terrasse l'ayant outragé pour manifester leur déplaisir aux autorités.

L'échelle de l'Auberge-qui-pue

Ainsi surnommée à la suite d'un fait-divers traumatisant. Un aubergiste réputé avait en effet pris l'habitude de concocter des plats à partir de chair humaine (prélevée sur les clients non solvables). L'odeur de sa cave le trahit. Aujourd'hui, c'est une rue célèbre de Laelith pour sa grande variété d'établissements culinaires. De fait, l'odeur qui règne dans l'échelle est un étrange mélange de différentes cuisines (fumet, grillades, marinades...). Rares sont ceux qui résistent à l'envie soudaine de se sustenter !

L'Échelle Tol Kien

Le grand conteur originaire de Brie la Comté a jadis vécu au 18 de cette rue. Le numéro 26 accueille désormais la « maison du hobbit », un musée dédié aux arts de l'intérieur. Idéal pour apprendre à transformer sa demeure en foyer champêtre presque authentique ! Sans parler de la collection de natures mortes faites sur toile de poils de pied !

LES AMBASSADES DES PROVINCES

Le Palais de Kaoca

Situé échelle des Illusionnistes, l'ambassade est complétée d'un salon où l'on peut déguster des spécialités, mais pas en acheter.

Le Cercle d'Olizya

Dans un effort d'intégration, des hommes ont été affectés au sein de l'ambassade. Cela ne suffit pas pour ôter toute impression de gynocratie.

Le Petit Duché d'Agramor

Il est aujourd'hui le comptoir de différentes compagnies de chevaliers-mercenaires rescapés des invasions de Lorgias.

Comptoir de Jadhys

Fermé depuis que le jardin de Jadhys est directement sous administration laelithienne. Les autorités de la Cité sainte se demandent encore qu'en faire.

École des Pierres Sacrées

Cette merveille architecturale, typique du savoir faire de l'ancienne fédération d'Égonzasthan (désormais sous administration directe) abrite non des ambassadeurs, mais les « Représentants » des Districts d'Égonzasthan. Elle est aussi le siège des Missives, corps spécial de coursiers faisant la navette entre le Palais et les Provinces. Depuis plusieurs années, les Missives vendent leurs services aux riches de Laelith.

Ambassade d'Azilian

Toujours aussi célèbre pour ses élevages d'araignées. Certains spécimens, fort utiles, se vendent à prix d'or.

Ambassade du Fief de Muick

C'est parmi la jeune génération que Ygern-Croc-noir a trouvé des volontaires pour gérer les relations entre Laelith et le « Fief des clans barbares de Muick ». Ils ont à cœur de gommer le terme « barbare » des divers papiers officiels,

Mais mon cousin, y dit que c'est les mages, ils les ont rendus invisibles, pour qu'on voit pas les condamnés... Ils seraient pas passés sous l'estrade plutôt, des fois non ? »

P O R T R A I T

) Caruspin Maltrête

Ce petit bonhomme est l'un des meilleurs percepteurs de Laelith. Il écume sans cesse les rues et les échelles de la Prospérité à l'affût des biens et échanges à taxer. C'est un véritable œil de lynx. Mais il n'est pas vraiment honnête non plus. Son grand plaisir, repérer les nouveaux venus à Laelith. Généralement le profil-type des aventuriers : ils ont l'air sûr d'eux et totalement insouciant. Alors Caruspin s'occupe d'eux, il les noie sous un jargon juridique et leur demande récépissé de la taxe d'entrée, certificat d'aptitude du lazaret, acte de déclaration d'entrée de biens, catégorie A-5, à Laelith. À défaut, il exige les factures de tous les biens que les aventuriers possèdent. Il est toujours accompagné de trois assistants, des jeunes percepteurs qui apprennent leur travail. Et aussi, il crie suffisamment fort pour attirer les gardes. D'ailleurs, ceux-ci, fort amusés par son jeu, ne sont jamais loin !

Au final, il vaut mieux s'en faire un ami, en lui offrant mangeaille et boissons (c'est un gourmand). Dès lors, c'est un outil de pression inégalable sur tous les colporteurs et marchands de la terrasse...



PORTRAITS

La marquise des Brouillards

Dame Miranyelle est l'épouse d'un noble de Laelith, le marquis des Brouillards. Elle passe tout son temps libre à l'Académie où elle enseigne la danse sacrée des mille bluettes. Ancienne pensionnaire de l'Académie, c'est durant l'une de ses représentations au théâtre qu'elle captiva l'attention du marquis, puis son désir et, enfin, son amour. Aujourd'hui, elle est au centre de nombreux salons à la Haute Terrasse et elle est réputée pour être une femme à forte tête. Tout le monde sait bien que le marquis des Brouillards doit sa position à l'intelligence de sa femme et à son ambition. Les plus médisants considèrent qu'elle a épousé le marquis par profit. Pour bien d'autres, elle est surtout une femme de caractère qui dépense toute son énergie dans la cause de l'Académie du Bel Art. Elle en est l'une des sociétaires les plus estimées. En tout cas, sans doute parce que nulle autre ne sut jamais danser aussi bien les mille bluettes, la marquise des Brouillards a ses entrées à l'Oiseau de Feu. Elle assiste d'ailleurs régulièrement aux cérémonies. Les plus perfides affirment qu'elle est ainsi au plus près du cœur de Magnus Thane...

INTRIGUES

La vie des colombes

L'ambassade d'Olizya demande aux aventuriers de surveiller une jeune demoiselle, Alycette. Alycette est une jeune danseuse de l'Académie, une pensionnaire. Elle est la plus prometteuse des élèves de la marquise des Brouillards. Elle exécute brillamment les mille bluettes. Pour l'ambassade, Alycette va enflammer l'esprit d'Ardencène, le primat de la Fiévreuse et s'attacher son cœur. Elle désire donc que les aventuriers espionnent Alycette et la marquise des Brouillards et trouvent des indices sur l'existence d'une guilde des courtisanes. Elles aimeraient savoir si cette organisation est plus qu'une rumeur et, dans ce cas, quels en sont les buts et les règles.

PORTRAITS

Throm Bishoff

Cet homme qui a dépassé la quarantaine est un grand

Hauts lieux de la Prospérité

même si l'adjectif leur colle un peu aux basques lors de leurs sorties en ville.

L'ACADÉMIE DU BEL ART

Une institution prestigieuse

Inaugurée par Nadayat le Précieux, Roi-Dieu passionné par les arts, l'Académie se consacre entièrement à promouvoir toutes les formes d'art, humaines et non humaines, à enseigner à ses élèves le goût de l'esthétique et à leur assurer un minimum de confort pour exalter leur potentiel et, enfin, à assurer la diffusion de l'art.

La réputation de l'Académie en ces domaines n'est plus à faire. De nombreuses familles envoient leurs enfants suivre quelques cours en ses murs. Pour ceux qui sont réellement intéressés par les arts, alors une formation plus complète est disponible. Passé leur cursus, ils auront toujours la possibilité de bénéficier du soutien de l'Académie pour diffuser leurs œuvres. Car l'institution parraine aussi des spectacles. Notamment, elle gère et établit les programmes du Théâtre de Laelith. Et les programmes sont vastes ! Œuvres sacrées et profanes y trouvent place. De la tragédie aux représentations de mime, l'Académie a des goûts très éclectiques.

Mais ces activités ne s'arrêtent pas là. Dans la perspective d'un mécénat toujours plus élaboré, l'Académie a défini une politique d'ouverture. Ainsi, le prix des cours qu'elle dispense est défini selon la richesse de l'étudiant (ou de sa famille). De plus, à certaines personnes démunies, l'Académie offre une bourse d'études. Cette aide n'est réservée qu'aux femmes, selon une tradition instaurée par Nadayat lui-même. Ainsi en est-il aussi pour les pensionnaires, qui sont exclusivement de sexe féminin.

LES PASSEURS DE MORTS

Il n'y a pas de place pour une nécropole dans Laelith, et elle ne serait pas la bienvenue dans ses environs immédiats. Le seul cimetière connu, situé dans les Jardins du Dénuelement, n'est plus utilisé depuis longtemps. Aussi les rites funéraires donnent une grande importance à l'embaumement et à la disparition vers l'autre monde. La guilde des Passeurs de morts se charge du défunt pour son dernier voyage : préparation de la dépouille mortelle, costume funéraire, chants et prières, tout est fait pour ritualiser ce moment. Le corps est ensuite traditionnellement jeté dans l'Inlam, et confié aux mains des dieux. Ceux qui n'acceptent pas ce rite peuvent voir leur mort embaumée et momifiée pour un retour vers sa terre d'origine.

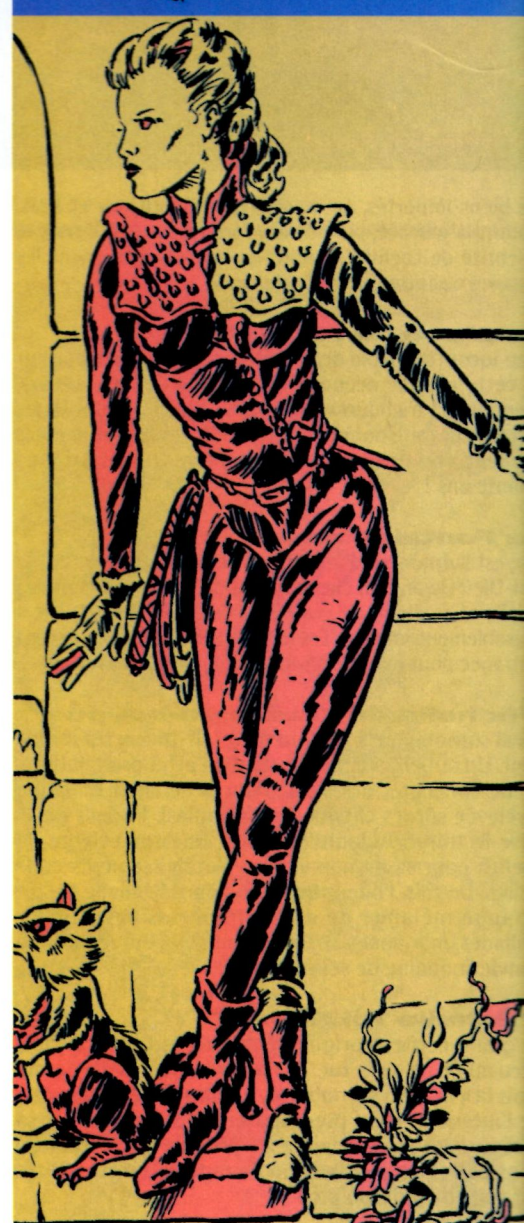
Les pauvres et les morts non identifiés qui ne peuvent payer leur passage dans l'au-delà sont incinérés sur un bûcher à l'écart du Lazaret, tout en haut de la falaise de Vorn. Leurs cendres, petit appoint à la solde du préposé, nommé le Bûcherain, sont revendues à divers amateurs.

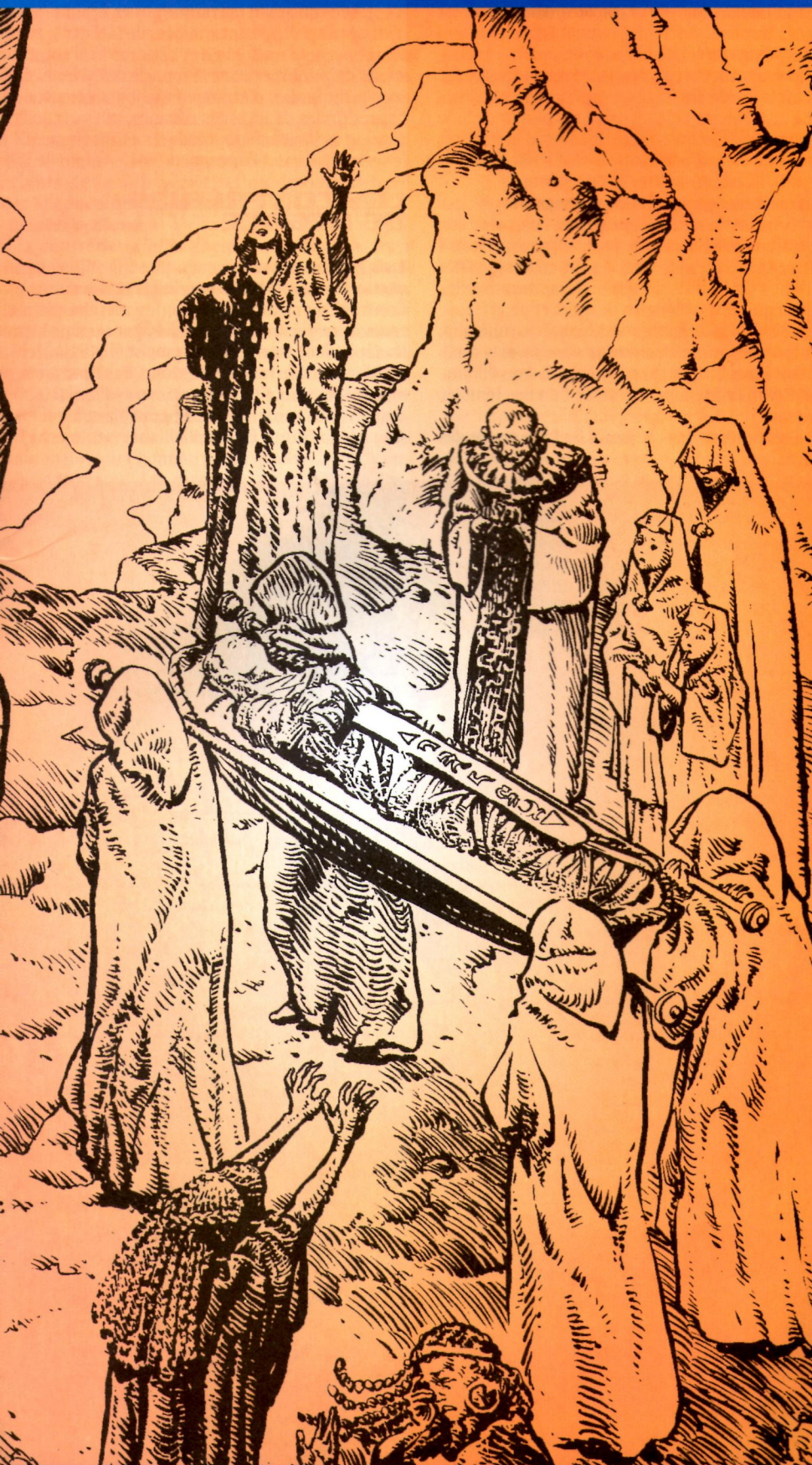
LA MORBIDE AFFAIRE DES BISHOFF

Une famille particulière

Installés dans l'échelle des Faux-Pas, les Bishoff s'occupent aussi du soin des morts. Comme l'a dit un jour Olam Bishoff, patriarche fondateur de la dynastie : « Leur chair nourrit ainsi les fondations de Laelith, et c'est du corps des croyants que se bâtit la demeure des dieux ».

Nul ne sait comment, mais Olam Bishoff acquit à une époque lointaine un savoir exceptionnel dans l'embaumement. Sa maîtrise dans la technique surpassa celle des maîtres de la guilde des Passeurs de mort. Provoquant rancœur et jalousie et n'étant lui-même pas d'un caractère facile, il quitta sa guilde avec pertes et fracas. Il décida de travailler en indépendant, brisant ainsi le monopole des Passeurs de mort. Il ne put prospérer que grâce à la





échalas. D'une maigreur à faire peur, il est plus taciturne et effacé qu'un cadavre. Totalement écrasé par la personnalité de son père durant ses jeunes années, il n'a jamais réussi à s'affirmer pleinement. Même aujourd'hui, malgré ses talents, il reste le fils du grand Olam Bishoff. Il est encore célibataire et, à vrai dire, sa famille se désespère de le voir un jour prendre épouse. Le spectre de Myna Bishoff semble encore le tarauder. Car lui-même ne fut pas insensible au charme de sa belle-mère. Seulement, apeuré par l'image de son père, il n'osa jamais lui avouer son amour. Alors elle partit avec son plus jeune frère, à moins qu'elle ne l'ait écarté, nul ne le saura jamais. Mais depuis, Throm évite les femmes. C'est ainsi, il ne peut les regarder dans les yeux et semble paralysé par les plus belles. Sa famille s'inquiète. S'il n'a pas de descendance, aura-t-il au moins l'idée d'enseigner le Grand Embaumement à ses frères, afin que le secret ne se perde pas ?

AVENTURES

› Solder les comptes

Koryl est un jeune homme fougueux qui fait partie de la Citadine. Mais il s'est lancé dans une quête toute personnelle. Il a décidé de comprendre le fin mot de la disparition de sa grande sœur, Myna, après la mort de son vieux mari.

Malheureusement, les Bishoff sont une famille secrète qui n'aime guère les étrangers posant des questions. Par ses appuis, elle est inattaquable. Alors Koryl devient apprenti au sein de l'entreprise. Mais quand on le retrouve mort deux semaines plus tard, soi-disant assassiné par des brigands, son père n'en peut plus. Il supplie les aventuriers de découvrir le fin mot de l'histoire...



Détails de la Prospérité

La Strangule

Cette secte d'assassins s'est mise au service exclusif des marchands, il y a plusieurs années de cela. Originellement fondée par Domril Strango, un maître assassin, elle a depuis prospéré. Elle tient son nom de son fondateur et de la manière dont elle exécute ses victimes : par strangulation. Pour ce faire, ses membres utilisent de longs voiles de soie de couleur rouge qu'ils portent habituellement en ceinture, en écharpe ou autour du poignet. Domril Strango est aujourd'hui très vieux, mais il règne encore sur la secte depuis une demeure cosse de la Prospérité. Il y vit entouré d'un harem de mignons qui lui sont totalement dévoués. Dans le quartier, de nombreuses rumeurs circulent sur les orgies qui s'y déroulent et dans lesquelles seraient compromises de nombreuses personnalités de la Cité sainte.

Actuellement, il n'existe aucune organisation d'assassinat réellement capable de surpasser la Strangule, en dehors bien sûr du Poignard sanglant. La richesse immense de Domril est un indice suffisant du succès qu'il a dans ses affaires. Une fois tous les deux mois, il va prier au Temple du Nuage.

Qui a vu le Chupl'z ?

Depuis le Soulèvement et la guerre dans les Provinces, de nombreuses légendes parlent d'un réseau secret mis au point par les Chupl'z dans la Cité sainte. Ils auraient même monnayé un accès aux créatures du Cloaque. En tout cas, ces négociateurs hors pair sont certainement implantés dans la Prospérité. Ne seraient-ils pas d'ailleurs derrière la confrérie du Vrai Marché ? Pour d'autres, l'un des conseillers de Gildas d'Elnor, maître de la Haute Guilde, ne serait autre qu'un Chupl'z. Véritable légende urbaine, cette race, si l'on en croit les Laelithiens, a véritablement envahi la Cité sainte et se cacherait derrière tous les marchands et négociateurs plus ou moins touchés de la Prospérité.

AVENTURES

Faux-semblant

Un marchand, ami des aventuriers, a soudainement disparu. Pour son entourage, pas de doute, il a été enlevé.

Hauts lieux de la Prospérité

protection de certaines familles influentes, clientes fidèles de ses offices. Un jour pourtant, le vieux Olam Bishoff dut bien se résigner à bénéficier du savoir-faire qu'il avait transmis à sa famille. Son corps disparut dans l'Inlam et son fils aîné, Throm Bishoff prit en main l'affaire de son père, peu avant que n'éclate le Soulèvement.

Des quatre frères cadets, seuls deux sont restés à ses côtés. L'un a rejoint la guilde des Passeurs de mort après le décès de son père et est mort quelques semaines plus tard d'une nécrose généralisée. L'autre s'est enfui avec la dernière et jeune épouse du vieux Olam Bishoff, Myna. Le couple n'a jamais reparu. Ils ont dû quitter la Cité sainte.

L'office des psychopompes

Throm Bishoff a parfaitement su perpétuer l'œuvre de son père. Il maîtrise lui aussi la technique du Grand Embaument. Encore une fois, le soutien des familles les plus riches de Laelith préserve son entreprise des foudres de la guilde des Passeurs de mort et de la Haute Guilde. Les Bishoff assurent la totalité du rite funéraire. Outre l'embaument, cela comprend donc aussi la cérémonie durant laquelle le corps est précipité dans l'Inlam. La présence d'un prêtre assermenté de l'un des Temples y est nécessaire.

Les funérailles ont lieu dans le jardin de la demeure des

Bishoff. En effet celui-ci donne directement sur la faille. La demeure elle-même ressemble à un mausolée. Aux deux coins de la façade extérieure, des niches accueillent les statues de Stallg le Pourvoyeur et Arpont le Gardien, divinités respectivement chargées de faciliter le transit des vivants vers le royaume des disparus et d'empêcher les morts de retourner dans le monde des vivants. Dans un recoin du jardin, d'étranges ruches sont entourées de hautes grilles. D'après les rumeurs, elles accueillent un élevage de larves charognards, les « cadavers »... Ce serait le secret du Grand Embaument de la famille Bishoff.

LES CONFRÉRIES DE NÉGOCE

La défense

des intérêts mercantiles

Contrairement aux artisans, les marchands, colporteurs et négociants ne sont liés par aucune structure. Ils dépendent tous, et directement, de la Haute Guilde. Pas de tradition millénaire, donc. Pas de secrets transmis de père en fils, de sentiment d'appartenir à un grand tout, à un groupe... Et pour faire face aux décisions de la Haute Guilde, l'alliance seule est efficace.



Aussi certains marchands ont-ils décidé de s'unir. Ils ont constitué des groupes épars, sans lien entre eux. Ces confréries sont relativement petites et elles existent rarement plus d'une génération. Les liens de leurs membres tiennent plus d'une amitié ou sympathie, d'un accord d'idées et d'intérêt que d'un véritable esprit de corps. Et surtout, elles sont secrètes. La Haute Guilde a formellement interdit tout regroupement en dehors de son cadre et elle tient à ce que les marchands restent isolés. Ceci afin de limiter leur pouvoir au sein de Laelith. Unifié, le pouvoir économique des négociants de la ville serait tel qu'il pourrait faire vaciller le pouvoir du Roi-Dieu.

Le Saint-Sou

Voici la confrérie la plus ancienne de Laelith. Bien qu'elle se veuille théoriquement secrète, son existence est connue des autorités de la ville et certains de ses membres ne se cachent guère. La cohésion du Saint-Sou est assurée par la religion. Tous ses membres sont en effet persuadés que le commerce est une activité sacrée qui concourt au bonheur des humains (et des autres) sur le monde. Dans ce contexte, la monnaie est une invention merveilleuse, dispensée par les dieux eux-mêmes. Le troc, par contre, est vu comme un outil des forces du mal pour maintenir l'homme dans l'ignorance des bienfaits du commerce. Les membres du Saint-Sou fréquentent assidûment les Temples. Deux en fait, le Crâne et le Poisson d'Argent, selon leur vision personnelle des principes du Saint-Sou. De fait, les saints-souciens entretiennent des contacts privilégiés avec l'administration des taxes et celle du renseignement. Suffisamment en tout cas pour pouvoir échapper à l'ire de la Haute Guilde. Les donations au Poisson d'Argent et au Crâne couvrent largement ce que le Saint-Sou devrait verser en impôt s'il était reconnu en tant que guilde. Une bonne affaire pour le Trésor !

Les Intermédiaires

Groupe particulièrement discret et tenant à le rester. Les Intermédiaires sont des négociants qui vivent de la contrebande. Ils sont particulièrement recherchés par les Fouineurs car ils contrôlent en sous-main certaines activités d'importation de la Cité sainte. Leur existence est soupçonnée depuis trois ans par la Haute Guilde et il semble que leur monopole ne soit pas près de s'arrêter. Une chose est sûre : l'ensemble des caravanes passant par les Provinces doit s'acquitter d'une taxe illégale pour atteindre sans encombre Laelith. En réalité, le Haut Doyen Gildas craint que les Intermédiaires ne soient que l'avant-garde d'une puissante organisation criminelle d'un royaume voisin. Peut-être Lorgias ? Heureusement, les caravanes arrivant par le désert ne subissent pas ce véritable racket. En réalité, ce n'est qu'une question de terme. La Haute Guilde utilise aussi de longue date cette technique, en signalant aux bandits qui hantent les pistes quelles caravanes ont payé une très officielle assurance et ne doivent pas être inquiétées, les autres étant laissées à leur destin. Et, à vrai dire, elle espère surtout récupérer l'infrastructure des Intermédiaires pour continuer l'activité à son profit !

Le Vrai Marché

Autre organisation secrète selon les dernières rumeurs, le Vrai Marché semble autrement plus virulent que les autres confréries. Elle prône ni plus ni moins l'abolition des corporations et des guildes artisanales ! Elle considère en effet le prix d'équité comme une aberration qui tient les marchands par la gorge et les empêche de prospérer de façon naturelle. Contrairement au Saint-Sou, les membres du Vrai Marché ne font référence à aucun dogme. Pour eux, l'activité commerciale est essentiellement laïque et fait fi des préférences culturelles. Ce sont les artisans qui ont récemment révélé l'existence de cette confrérie en mettant à jour certains de ses attentats contre d'honnêtes ateliers. Depuis, les dires vont bon train à la Main qui

travaille et à la Prospérité. On parle de contrebande de produits interdits et sacrilèges, d'affaires conclues avec le Cloaque, de liens privilégiés avec la pègre. Il est difficile de dire, même pour les Fouineurs, si cette confrérie existe réellement ou si elle n'est qu'un gros soufflé mis au point par les guildes afin d'obtenir plus d'avantages en garantie. À ce jour, rien n'est venu confirmer l'existence de ces marchands comploteurs sans foi ni loi.

LES AMBASSADES DES PROVINCES

Les Provinces sont sous l'autorité du Roi-Dieu. Il est d'ailleurs amusant de noter que leurs ambassades se trouvent terrasse de la Prospérité et non sur la Haute Terrasse. Mais cela est peut-être dû à l'orientation clairement mercantile de ces institutions.

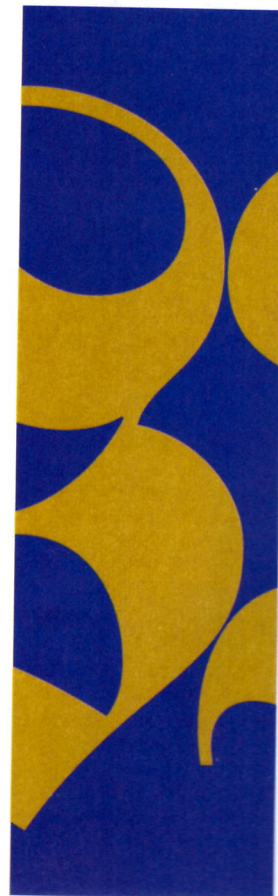
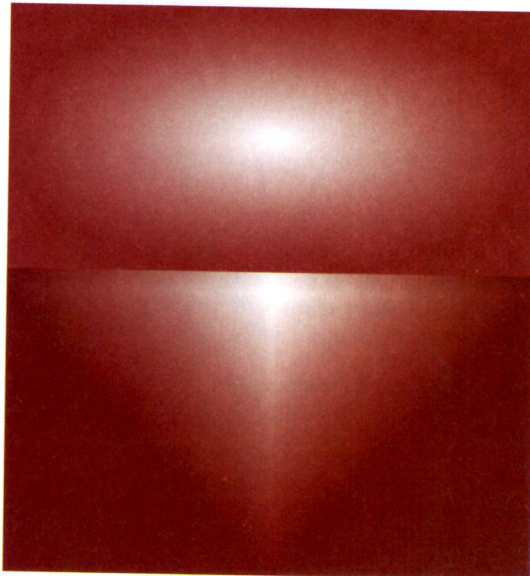
L'ambassade d'Azilian

Sans aucun doute la plus active à Laelith. Les Azilianais, en bons marchands, se plaisent particulièrement en sein de la Prospérité. Outre la vente de variétés diverses, parfois exotiques, d'araignées, on les retrouve à tous les niveaux du négoce à Laelith. Après la Guerre des Provinces, de nombreux immigrés sont venus s'implanter dans la Cité sainte et ont ouvert un petit négoce. D'après les artisans de la Main qui Travaille, les Azilianais sont sans aucun doute à l'origine du Vrai Marché... Depuis quelque temps, leur ambassade est donc soigneusement surveillée par les Fouineurs. De même, la Haute Guilde a réclamé un contrôle plus poussé sur les activités de l'ambassade, arguant qu'il s'y négociait un grand nombre d'activités commerciales échappant à sa tutelle. Toutes les ambassades ont, à ce sujet, envoyé une protestation commune officielle au Roi-Dieu. Dès lors qu'elles s'acquittent de leurs dettes, la Haute Guilde n'a aucune raison de se mêler de leurs affaires. Elles ne sont pas de simples marchands laelithiens ! À l'ambassade azilianaïse, la tension est montée très haut. Principalement parce que beaucoup d'émigrés cachent leurs activités derrière l'institution pour échapper au contrôle direct de la Haute Guilde et de ses échevins-percepteurs ! Il faut souligner la dissension existant entre les négociants de céréales, que ce commerce séculaire avec Laelith pousse au conservatisme et à la loyauté, et les pourvoyeurs de bois, denrée soudain précieuse pour l'essor des imprimeries, qui préfère que la Haute guilde ignore le bond spectaculaire de la valeur de certains bois...

L'ambassade d'Ozilya

Le Matriarcat d'Ozilya reste particulièrement prosélyte

Tout le monde pense que les kidnappeurs vont demander une rançon, et pourtant, la famille reste sans nouvelle. En enquêtant un peu, les aventuriers peuvent apprendre que des individus, étrangers au quartier, rôdaient autour de l'office du marchand depuis plusieurs jours. En se renseignant un peu plus, ils pourront découvrir qu'il s'agit de jeunes apprentis de différentes guildes de la Main qui Travaille. Des détails dans leur tenue les auront trahis (tablier en cuir, odeur de cuir tanné, traces de teinture sur les vêtements...). Ces guildiens soupçonnent le marchand d'être un membre du Vrai Marché. Ils ont donc décidé de l'interroger et de le faire parler ! La violence sera nécessaire pour lui faire entendre raison et les personnages pourront ainsi retrouver leur ami en fort piteux état. Une chose pourra les étonner : une liste de noms que le marchand est censé avouer. Selon lui, il s'agit de noms qu'il a donnés pour échapper à la torture. Mais s'il avait véritablement dénoncé les agents du Vrai Marché ? Les aventuriers sont-ils sûrs de bien connaître leur ami ?





dans sa lutte contre la phallocratie et surtout ses tendances guerrières. Et elle a fort à faire à Laelith ! Aussi, son ambassade est en réalité un poste avancé de recrutement pour sa province. Depuis plusieurs années, elle organise des rencontres artistiques, des marchés à thème et participe à des cérémonies religieuses, afin de débusquer les femmes réduites à un statut inacceptable de bête de somme, potiche de salon ou souffre douleur. Des conseillères essaient alors de les convertir, leur faisant miroiter une société où elles seraient libérées de leurs chaînes. Les résultats de cette action ne sont ni négligeables ni spectaculaires. Car l'ambassade ne peut pas non plus se permettre de lancer une guerre ouverte à la gent masculine en plein Laelith. De plus, elle mobilise en ce moment une part de son énergie à une enquête quant au fondement des rumeurs sur l'existence d'une guilde de courtisanes.

L'ambassade d'Agramor

Totalement phagocytée par des chevaliers-mercenaires un peu au-dessus des « petits jeux » agramoriens, et qui espèrent bien trouver du vrai travail à Laelith, l'ambassade est surtout aujourd'hui un comptoir où les marchands peuvent louer des troupes pour protéger leurs caravanes

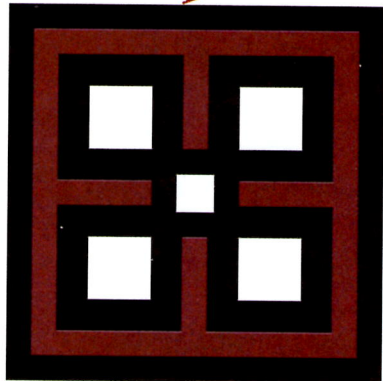
ou des gardes du corps. Pour le reste, les Agramoriens ne s'intéressent guère aux différentes intrigues qui se trament à la Prospérité et ne comprennent rien à ces histoires de confréries marchandes qui ne fonctionnent pas selon les codes d'honneur de politesse et de commerce qui régissent le Duché depuis des siècles. Toutefois, leur mépris de ces intrigues cesse dès que le mot « Agramor » ou « Chevalier » est prononcé dans les conversations.

L'ambassade de Kaoca

Depuis le Soulèvement, voici sans doute l'ambassade qui a le plus profité de l'enrichissement de la classe marchande laelithienne. En sus d'inspirer au chaland l'idée d'un séjour de détente pour lui ou sa famille dans la Baronnie, elle propose régulièrement de nombreuses attractions sur place pour les plus grandes fortunes de la ville, qu'elles soient nobiliaires ou roturières. Après tout, qui se soucie de savoir qui sont derrière les masques ? Ce véritable office de tourisme est donc particulièrement prospère. Et c'est durant les soirées qu'il organise, que l'on peut rencontrer les Intermédiaires et, éventuellement, négocier avec eux.



Temple du



Nuage

Théosophie et réalités du Siècle

Le Temple du Nuage est, des quatre confessions, celle qui a le mieux réussi le syncrétisme entre exigence spirituelle et responsabilité séculière. Les fervents du Nuage rêvent aussi bien l'Air, l'Élévation spirituelle, l'Ascension de l'Âme, la Plénitude, que la Liberté, la Légèreté, l'Équité ou la Rêverie... Échoient au Nuage, du point de vue terrestre, les ministères de la Justice et de la Tradition.

Architecture

Flèches et vitraux du Temple souffrirent du souffle de l'explosion du Pic Majeur. Le bâtiment dut être en partie reconstruit et n'en est aujourd'hui que plus beau. Lignes de fuite célestes, arches évanescentes, soupirails chantants, trompes de cuivre, draperies de tulle blanche, tout ici respire la Pureté, l'Équilibre, l'Insoutenable Légèreté de l'Être... La bruyante mécanique qui faisait s'élever les Plate-formes ne fonctionne plus. Valdenath, le Cardinal du Crâne, a fait libérer les esclaves du Cloaque qui l'actionnaient. En échange, il a accepté qu'une somme exceptionnelle soit allouée au Nuage, pour que la bâtisse soit rénovée.

Quelques lieux sacrés

Cathédrale des Quatre Vents :

Construite après le Soulèvement pour remplacer le Temple bas, jugé décrépi, elle est constituée d'une vaste nef, ouverte aux quatre vents et couverte d'un dôme immaculé. On y célèbre les Messes de l'Air pour tous les fidèles souhaitant rester, au plus bas du Ciel... c'est-à-dire au sol...

Alvéoles du Rêve :

Les moines viennent y rêver de vol et de flottement... Un elixir, imprégnant la toile des ciels-de-lit, transforme leurs songes en Oniréon, un gaz incolore, inodore, mais doté d'étonnantes propriétés antigrav'. La vapeur onirique s'accumule la nuit dans la grande cheminée centrale, pour que le jour venu, serviteurs du Temple et visiteurs autorisés, puissent s'élever vers les sommets de l'édifice. Les escaliers gardent leur fonction, pour la descente, ou la pénitence... Une partie de l'Oniréon s'échappe par des tubulures, vers des Chambres à air décoratives, en forme de Nuage. Parfois, pour un voyage diplomatique ou une déambulation céleste, on arrime à ces outres gonflées de petites nacelles d'osier, on y tend ensuite des voiles, qui terminent d'habiller autant que de mouvoir, le véhicule volant.

Plateforme

des Sylvestres Essences :

Lieu de recueillage dédié au Vent qui traverse les ramures, transporte le pollen, chasse la puanteur, affole les herbes tranquilles, emmêle les cheveux des femmes... Pousse ici une luxuriance végétale, où des oiseaux multicolores, venus d'horizons improbables, reprennent en chœur l'Hymne au Souffle de Vie...

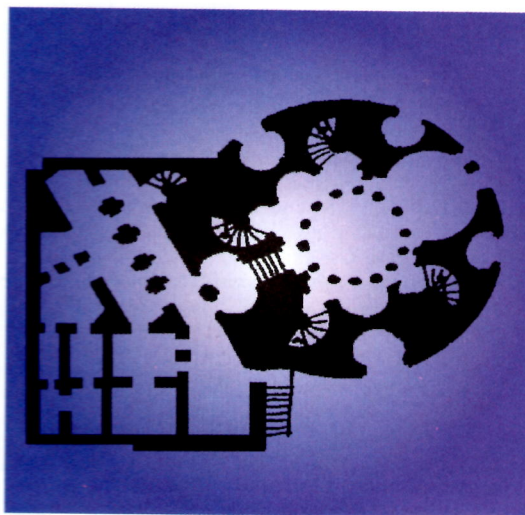


Plate-forme des Brumes :

Le Brouillard de l'Esprit et les Brumes de l'Inconscient sont les notions brassées ici par des adeptes du Mysth'Air Universel. N'essayez pas d'avoir avec ces gens un discours trop terre à terre... Pensez à vous munir d'une petite laine et d'une source lumineuse...

Volière :

Une population cosmopolite de créatures aériennes vient ici s'ébattre en toute liberté. Le catalogue des espèces présentes est indexé à la Bibliothèque de la Foi, mais Parchemyrus n'arrive plus à remettre la feuille dessus.

Célestacle :

Chapelle du Cosmos servant d'observatoire, de planétarium, d'atelier de divination ou de projection astrale. Une résille magique, incrustée au plafond, concentre les visions des prêtres et les retransmet sous formes d'hologrammes, au centre du dôme, devant un parterre de pèlerins extasiés.

Plate-forme des Tempêtes :

Proche de la Cime du Temple, cette place est secouée en permanence par de violents cataclysmes atmosphériques sécurisés par des Théurgistes Exp'Airs. On y révere les Dieux des Cieux rageurs, les Esprits-élémentaires-qui-caressent-et-foudroient.

Le Palais des Anges :

Dôme des conjurations élémentaires. Les appels théurgiques de la Gente sylphique se font dans le respect des règles : ici, point de contention, seulement le plaisir de tutoyer les anges... Attention, dans l'arrière-salle, retenir sa respiration est de rigueur, on y soigne des Génies assoupis...

Le Cristal du Souffle-Éther :

Prisme géant, scellé tout au sommet de la tour centrale, en remplacement du Céleste vitrail, volatilisé par le souffle de l'explosion du Pic Majeur. Ce cristal aux dix mille facettes est une merveille de joaillerie et d'architecture. Sa fonction officielle, au-delà de sa symbolique mystique, est de servir de paratonnerre...

Liturgie

C'est au cours de longues cérémonies célébrées dans la Cathédrale des Quatre Vents, dans les Chapelles des Courants d'air ou sur les Esplanades de l'Essor, que sont révélés aux adeptes les fameux Myst'airs du Souffle et de l'Esprit. Il nous est impossible de vous en révéler l'essence, car « seule l'Inspiration élève l'Âme ». Les Versets de l'Envol résonnent, les cloches sonnent, le Vent sacré soulève les voiles de l'ignorance. L'Eau gazeuse, quatre fois bénite est bue. Le pèlerin communie, il aspire d'un coup l'Hostie, petite pièce de Vol-au-Vent cuisinée par les Célestins, puis s'éclipse, bienheureux, rempli, sauvé du Flottement de la Pensée et de l'Angoisse du Vide, immunisé au Vertige de la Vie, volant, flottant, enfin libéré de la Pesanteur du Monde...
Zéphyrin Bout'Souffle

Institution

Le Père Abbé : Eauduciel Nimbus a en charge la population des Moines qui vivent, travaillent et prient au Temple. Non cloîtrés (comment enfermer un fervent des courants d'air ?), ces mystiques méditent de longues heures sur le Cumulus des Pensées

Le Grand Cl'Air : Calliste Bruant s'occupe des tâches administratives internes et externes. Il a sous sa responsabilité une équipe de Cl'Airs spécialisés.

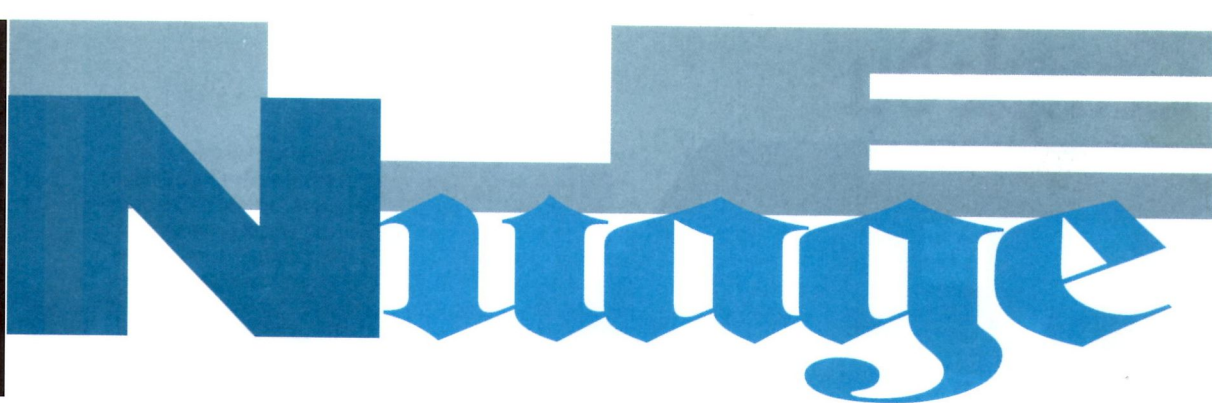
L'Aumonier : Lyre Sizerin et ses Théurgistes officient lors des cérémonies. L'Aumonier est en charge des questions religieuses, du prosélytisme, du recrutement et de la Magie Sacrée. Il est le référent moral immédiat après le Cardinal.

Le Templier : Brise Torcol a sous ses ordres une cohorte de Templiers chargés de la protection du Temple et de ses personnalités.

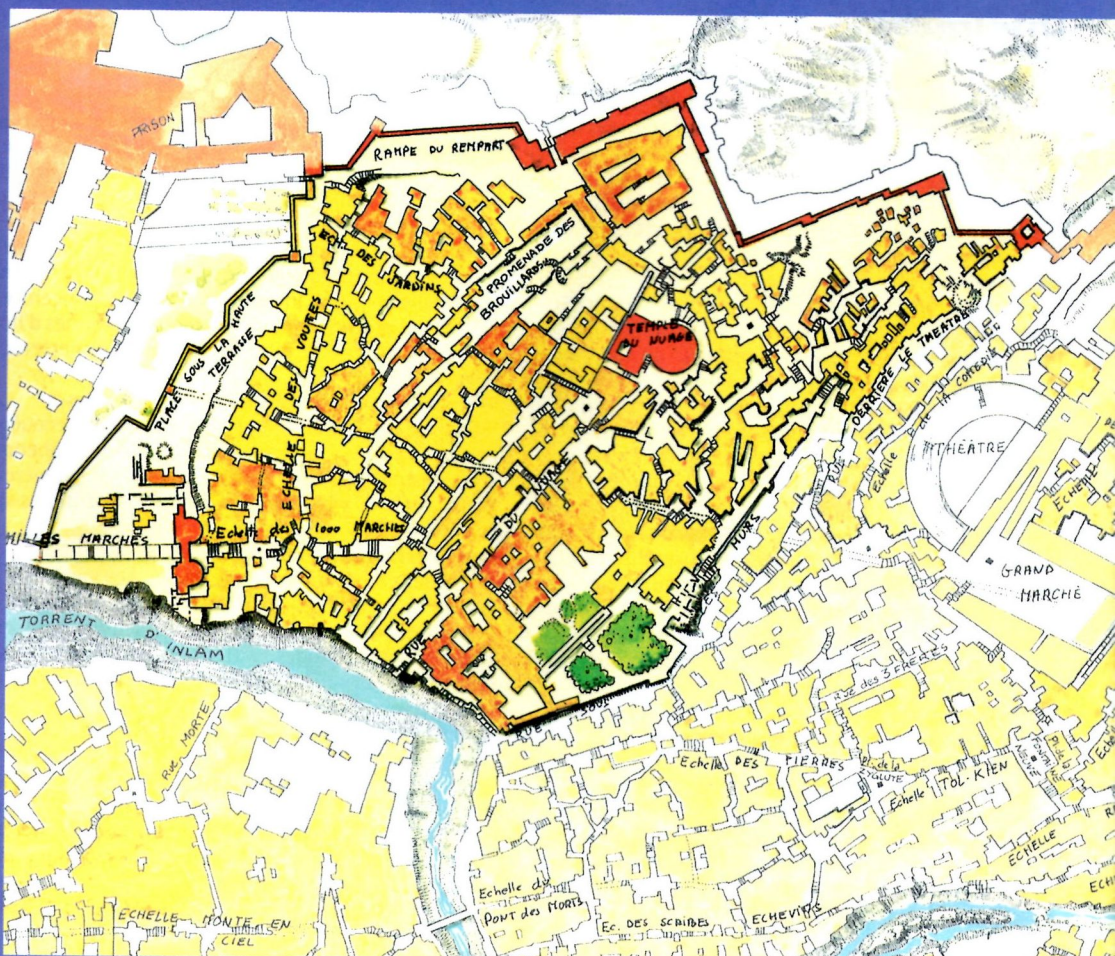
L'Inquisiteur : Flamant Sterne coordonne l'action des Commiss'airs, en accord avec la ligne fixée par le Cardinal. Il intervient dans les affaires civiles en résonance théologique avec le Nuage.

Le Cardinal du Nuage

Pape de l'Air, Maître du Saghian, Archevêque des Quatre Vents, les titres ne se comptent plus. Son Eminence Nébulon Asthméther supervise toutes les activités religieuses et civiles de son Temple. Mitrias, l'ancien Grand-Prêtre aujourd'hui disparu, ne renierait pas son successeur. Comparé à un gros nuage insouciant, ou plus sévèrement, à une beaudruche irresponsable, ce joufflu cheuveux aux vents est pourtant loin d'être dans les nuages... Sa prudence politique compose pour lui cette image de naïf, mais c'est en fait un homme lucide, intuitif et volontaire. Derrière ce visage poupin aux yeux bleus se cache les traits d'un humaniste, d'un écologiste et d'un moraliste très en avance sur son temps.



Présentation





argentés, accrochés aux branches des arbres survivants. Les analystes parlent de cheveux de Sylphes, vestiges des vents violents qui traversèrent les ramures. Des chercheurs très sérieux les achètent à prix d'or, sans qu'on sache vraiment pourquoi... Alchimiquement traités, ces capillaires soyeux serviraient au tissage de tapis volant.

Le Jardin

des souffles suspendus :

Ancien jardin des Répartiteurs récemment rebaptisé, cet havre de verdure est un lieu de rencontre et de détente. L'escroquerie du jeu « Tout-ce-qui-reste-en-l'air-est-à-moi » ayant été éventée, cette pratique est désormais interdite. Elle a été remplacée par des cours de méditation transcendante, basée sur le rythme respiratoire. Des sages flottant à quelques pieds du sol prétendent mettre leur souffle en phase avec la « Grande Expiration Cosmique ». Nul ne sait ce que cela signifie vraiment, mais la technique aurait au moins le mérite de permettre l'apprentissage des sorts de vol, de lévitation ou d'apnée. Des femmes enceintes viennent y prendre des cours d'accouchement sans douleur. Les enfants nés de cette façon seraient insensibles au vertige et particulièrement prédisposés aux carrières aériennes, telles que Pilote de Shedras, Exp'Air, Ornithologue, Moine Célestin, Scribexpirant, Souffleur de verre, etc.

La Bibliothèque

matérialiste universelle:

La BMU est la plus prestigieuse et certainement la plus fournie de toutes les bibliothèques de Laelith. Elle s'est enrichie depuis vingt ans d'une nouvelle encyclopédie d'un genre un peu particulier : « *Les Respirations célestes de saint Emphysème* ». Chaque ouvrage est en fait constitué d'une fiole de verre contenant le souffle d'un personnage célèbre. La plupart des personnalités ayant participé à la Révolte du Cloaque y ont leur haleine précieusement confinée.

L'Université

matérialiste universelle:

L'UMU forme des scientifiques depuis plus de cinq cents ans et constitue le lieu de savoir profane le plus compétent de Laelith.

Le Quartier de Basse-Eau :

L'un des quartiers les plus anciens de la ville, détaillé plus loin.

La Strate des Brumes :

Voir plus loin.

Le Temple du Nuage :

L'un des quatre temples de Laelith, décrit plus loin.

La Bibliothèque de la Foi :

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. 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.

La Strate

de la Blanche Chaussée :

La Place « sous la Haute » : C'est l'un des endroits les plus prisés des cirques ambulants. Le point de vue qu'on en a de la Haute terrasse en est la cause. Qui sait, peut-être qu'un noble ou un mage cherchant à se distraire vous fera-t-il mander par l'un de ses valets pour vous faire grimper d'un étage, vers le Saint des Saints ? D'antan, le lieu était loué aux enchères pour la journée. Mais le commissaire-prieur, chargé des mises à prix, fut tué lors du Soulèvement et jamais remplacé... Depuis, c'est le premier qui investit la place le matin qui peut s'y produire jusqu'au soir. La nuit tombée, l'endroit est évacué par la Garde Pourpre en personne. On ne doit pas déranger le sommeil de sa Divine Majesté...

Palais du Luxe éphémère:

Construit sur l'emplacement du Marché des Locations, qui périclita après la dévaluation du Lithal, le Palais du Luxe est une grande Halle où tout se vend et tout s'achète, pourvu que cela soit très cher, particulièrement ostentatoire et très vite démodable ; le bon goût n'ayant rien avoir avec tout cela.

par un mécanisme encore mystérieux, de « *flyer* » sous une forme semi-matérielle, les émotions fortes, échappées des esprits qui les ont ressenties.

Nous pouvons donc désormais, grâce aux découvertes de Plumens, désigner les Êtres de Brouillard, par l'acronyme de SPECTRE : Silhouettes de Passions Éthérées Cristallisées, transmutées en Réfringences Évanescences. La Réalité photo-optique du phénomène s'appuie dorénavant sur les résultats des expéditions menées sur le terrain, par le professeur Plumens lui-même. Elles lui ont permis de rapporter des Luminogravures fort convaincantes sur Mica polarisé.

Ces émanations psychiques, partiellement incarnées, ne vivraient que par et pour le sentiment puissant qui les a engendrées. Elles tendraient en fait à provoquer ce sentiment dans l'esprit de leur victime pour s'en nourrir et s'auto-régénérer.

M. Plumens constate, à ce propos, une recrudescence des témoignages concernant ces créatures depuis le Soulèvement. Il en a déduit son fameux théorème de la « Conjoncture historique prégnante ». D'après Plumens, de nouveaux Êtres Brouillards seraient nés des Horreurs de la guerre et apparus peu de temps après la fin des hostilités. La Douleur, le Deuil, l'Absurdité, la Bravoure, le Sacrifice seraient, selon lui, autant de nouvelles nébulosités sentimentales errantes par temps de brume, sur la strate du même nom...

« Spectralité-Brumalité » Extrait du Mémoire de 3^e année d'Ésotère Plumens.



Apparition d'un nouveau SPECTRE - aventure

La « Faim tragique » d'Antonina Grassepath s'est cristallisée en Être-Brouillard, qui erre de rue en rue sur la strate des brumes, provoquant une fringale irréprensible chez ceux qui le croise...

Poldo Foldo, un aubergiste un peu supersticieux, nouvellement installé dans le quartier de Basse-Eau vient juste de consulter Miranda Spumance, une voyante réputée de la Chaussée du Lac. L'ésotéricienne a été formelle :

« Ta richesse sur la strate des brumes, tu trouveras
En la personne d'un Être
Brouillard, ton affaire prospérera.
À tous tes clients, la faim il don-
nera
Par cette vision, ton plat du jour,
éternellement, tu m'offriras... »

Poltro Foldo est donc à la recherche d'aventuriers versés dans les arts magiques, qui pour-
ront, espère-t-il, l'aider à cap-
turer l'appétit fantomatique, évo-
qué par Miranda. En attendant, sa
petite annonce au Comptoir de
l'Aventure fait rire beaucoup de
monde...

Portrait d'un animal ordinaire :

Estravène le Boiteux est un res-
capé du siège de la Perle. Il était
en cellule ce soir-là, pour ivres-
se sur la voie publique. À la libé-
ration de la place, on l'a retrou-
vé blessé, dans la cage mysté-
rieusement close, la cuisse droi-
te à moitié dévorée.

Il tient aujourd'hui un estaminet
dans le quartier de Basse-Eau, « les
Sept Nuits », racheté pour une bou-
chée de pain après le démantèle-
ment des restaurants « Brizure ». Il
vivote de ses maigres recettes
et d'une pension complémentaire,
octroyée par le Roi-Dieu aux
invalides de guerre.

Il ne s'est pas remis de son expé-
rience à la Perle. Les habitués
des « Sept Nuits » évitent d'abor-
der le sujet devant Estraven,
sachant dans quelle rage folle,
le patron est capable de se
mettre, à la simple évocation d'un
groin de troll... Certains préten-
dent même l'avoir vu se trans-
former en une chose colossale
et velue, qui effraya le quartier
toute la Nuit durant...

À l'époque du Soulèvement, le
tavernier était en fait, sans en
être conscient, porteur sain de la
lycanthropie ; jusqu'à cette nuit
de pleine lune passée à être
enfermé à la Perle...

Ce même soir, un peleton du
Cloaque attaqua le poste de
garde. Estraven dut assister,
impuissant, à la mort atroce de
ces gardiens, dévorés vivants,
pas un troll bicéphale. Devant ce

Quartier du Bas-des-Eaux



Les secrets de ce quartier sont dans les « Secrets » du Meneur de Jeu

Quartier du Bas-des-Eaux

Niché entre la faille de l'Inlam et les jardins supérieurs, délimité au nord-ouest par la Rue du Nuage et au sud-est par la Rue sous les murs, le quartier du Bas-des-eaux a su garder un charme et un pittoresque qui font de lui un lieu un peu à part de la strate du plafond bas. Le quartier n'a pourtant pas toujours eu bonne réputation. Le voisinage de la terrasse du Châtiment, les eaux tumultueuses de l'Inlam, l'échelle du coude et sa perspective vertigineuse sur la faille, les bourrasques du Vent du Bas-des-Eaux, voilà autant de choses, qui permirent pendant longtemps des prix immobiliers parmi les plus bas de la ville. Seulement voilà, depuis, il y eut la guerre contre les êtres du Dessous et les peurs imaginaires disparurent devant les horreurs réelles du Cloaque. Mais si les vieilles craintes se sont éteintes, les avantages du quartier demeurent. Ici, les risques d'incendie sont quasi nuls. L'humidité persistante, doublement entretenue par la chappe de brume et par l'embrun montant de l'Inlam, préservent les vieilles poutres du Bas-des-Eaux de l'appétit des flammes. Le site a d'ailleurs été récemment « classé » et une équipe d'archéologues de l'UMU travaille actuellement dans des catacombes antiques, contemporaines, dit-on, du Temple des Anciens.

Quelques Lieux

L'Échelle du Coude : Entendre par là, du coude de l'Inlam. C'est en effet à cet endroit que vire brusquement vers l'ouest, le torrent abreuvant la Cité sainte. C'est la rue la plus typée du quartier et certainement celle la plus chargée d'histoire. Méfiez-vous des faux camelots, vous êtes sur le territoire des souffleurs de la Langue Coupée...

Le Musée de la Perle : Cet ancien poste de garde a subi un assaut durant la révolte du Cloaque et

a été le théâtre d'une résistance héroïque. Partiellement détruit, puis reconstruit sur ordre du Roi-Dieu lui-même, il est devenu aujourd'hui un musée dédié à la mémoire des combattants tombés pour Laelith. On peut y trouver des textes, des objets, des gravures et des témoignages de vétérans. Pour plus de détail, lire la « Visite du Musée »

Le Boulier Bleu : Maître Grassepath, l'usurier qui vivait ici, fut retrouvé mort dans son lit, à l'âge de 87 ans, un sourire de bienheureux sur les lèvres. « Il n'y a pas de Justice », dirent certains, « Fin trop douce », dirent les autres... Il est vrai que Maître Grassepath n'était pas très populaire dans le quartier. La maison, quant à elle, a l'air abandonnée. Lire « le Boulier Bleu aujourd'hui » pour les détails d'une mort grotesque...

Le Hibou prodigue : Concurrent de Maître Grassepath, Zonthar ne semble pas avoir bénéficié de la mort du vieil usurier. Son échoppe n'accueille pas grand-monde. De temps en temps, la nuit tombée, les visites se font plus fréquentes, mais l'affaire ne paraît pas pour autant prospérer. Il faut dire que Zonthar pratique des taux décourageants, qui ont de quoi en rebuter plus d'un. À moins que la vérité de soit ailleurs... Le « Rapport d'un fouineur » vous en dit plus...

La Montée du Trés-Bas : Depuis qu'une bourrasque de Vent du Bas-des-Eaux a fait s'envoler la plaque commémorative indiquant le nom de cette échelle, plus personne ne sait vraiment ce que ce signifie ce nom étrange. Peut-être est-ce une allusion à l'escalade de la falaise de Vorn par des pèlerins modestes et révérencieux, devant la majesté du site ? Ou peut-être est un signe que cette ruelle escarpée, dangereusement proche de la faille, a vu des malchanceux tenter de la monter, être emporté par le vent et terminer très bas ?... Une rembarde de fer forgé garde les fous de respirer d'un peu trop près l'embrun glacé de l'Inlam.

La Souris persévérante : Cette échoppe branlante, à l'architecture vieillotte, désaffectée depuis

des lustres, est étrangement classée monument historique, et donc, sous protection royale. Au grand dam de la famille Noessonni, des voisins, qui ont toujours considéré, que la masure poussiéreuse, dépareillait avec la splendeur de leur superbe quadruple façade. Hélas pour eux, on ne peut rien contre un décret théoroyal... Pour en savoir plus, lire la « Lettre de Josephus Noëürästén ».

Le Nouveau Palais Vofoli :

Dernier vestige de la chaîne des restaurants de la famille Brizure. Orfel, deuxième du nom, qui eut un comportement exemplaire lors du Soulèvement, échappa au pogrom anti-Brizure. Il a pu conserver et faire prospérer le rêve de son aïeul, la célèbre cuisine du Palais Vofoli. Pour en savoir plus sur la fin d'un empire de gastronomes, lire « Destinée d'une famille brisée ».

L'Anguille vagabonde :

La fatalité prend parfois des détours grinçants. Alan Pot, co-rédacteur du *Salam-Matin*, avait su faire vivre son restaurant de poissons, en dépit de la concurrence parfois frauduleuse des Brizure. Le brave homme mourut hélas juste un peu avant le Soulèvement. Il croisa, lors d'une livraison à domicile, une Peur Bleue, un exemplaire effrayant d'Être-Brouillard. Son cœur fragile n'y résista pas. Alan Pot ne devait jamais connaître, ce qui aurait été très certainement la meilleure nouvelle de sa vie : la chute de la Maison Brizure... (ok, ok..., je sais ce que vous vous dites, celle-là est tellement capillo-tractée que même des cheveux de sylphe n'y résisteraient pas...). L'Anguille vagabonde est devenue depuis un café philosophique, pour étudiants avinés. On peut y voir se produire le déjà célèbre, Fwouin le Jeune, digne fils de son père...

Le Siège de Salam-Matin :

Le Salam-Matin a plus de 20 ans. Personne n'aurait pu prédire une aussi étonnante longévité, à ce qui était apparu, à l'époque, une tocade d'hallucinés. La première expérience d' *Hebdo-Parchemin* se porte bien. L'équipe de rédacteurs s'est étoffée et on dit même que le *Salam* pourrait être « imprimé » dans peu de temps, par l'un des ateliers de la Main qui Travaille.

Le Grand Arbre-du-Ciel :

Unique spécimen d'une essence d'Égonzasthan, il a su résister à la queue de la tempête élément'Air, qui déracina ses congénères des jardins supérieurs. Ses étranges habitants, Clovis Troidé et son épouse Famille-No, qu'on disait originaires de la terrasse du Châtiment, disparurent comme les Exp'Airs des Pics, emportés par la tornade magique. L'Arbre a désormais trois nouvelles habitantes, que vous pourrez découvrir dans « L'Histoire de Pollen, la Sylphiade ».

La Colombe :

Succursale de la Guilde des Chantfèvres, les Ménestrels de Laelith. Chanteurs, musiciens, colporteurs de nouvelles, ils reçurent du Roi-Dieu Théophys 1^{er}, en récompense de leur rôle courageux de messagers, lors de la guerre du Cloaque, la charge officielle de Vague-Maîtres. En plus de leur art, les Chantfèvres emportent désormais avec eux, lors de leurs voyages à travers les Provinces, les nouvelles et les lettres que les uns et les autres veulent bien leur confier.

Le Pont des Anciens:

Vieille structure en ruines dont la légende s'est perdue. À moins qu'un tome poussiéreux de la Bibliothèque de la Foi ne recèle encore ses secrets. C'est juste en dessous, à flanc de falaise, qu'une équipe de scientifiques travaille sur un champs de fouille Très-Ancien...

Visite du Musée :

« La Perle faisait partie, Mesdames et Messieurs, de ces anciens commissariats de quartier, installés là pour assurer le maintien de l'ordre, et le prélèvement des taxes. Vous vous trouvez actuellement dans l'ancienne salle d'accueil. La rambarde de fer que vous voyez là servait à limiter l'accès au poste, les jours d'affluence. Un Garde se tenait à l'entrée pour répondre aux éventuelles questions des passants. À la fin du combat, qui eut lieu ici pendant sept jours et sept nuits, on découvrit le corps de la sentinelle en faction, empalé à la rambarde et qui avait été brisé en son milieu. On attribua le forfait à un couple d'orgres, dont vous pouvez admirer les squelettes massifs, dans la

vitrine située sur votre gauche...

■ Nous sommes à présent dans **les bureaux des Percepteurs**. C'est ici que deux gardes recueillaient journallement les impôts du quartier. La trappe au sol permettait d'emmener les mauvais payeurs directement aux prisons du sous-sol.

Notez, sur le mur du fond, une fresque représentant la Nuit des trolls. Cette nuit-là, la première de l'assaut, des morceaux de chair de troll furent envoyés dans le poste, par des fenêtres brisées. Les créatures régénérées attaquèrent de l'intérieur et provoquèrent un véritable massacre dans les rangs de la garde. C'est par cette fenêtre, que les orcs lancèrent la viande dans cette pièce...

■ Nous voilà dans **les cuisines**. À l'époque, chaque garde doit faire la popote à tour de rôle. L'avantage pour le garde cuisinier, c'est qu'il est exempté de patrouille ce jour-là. Dommage pour celui qui fut de corvée lors du siège... Il aurait mieux fallu pour lui qu'il parte en patrouille... On le retrouva décapité. Sa tête terminait de se carboniser, dans une marmite, sur le feu, quand les renforts sont arrivés. Ici... la marmite et les instruments qui ont servis à découper le corps...

■ Nous arrivons maintenant à **l'intérieur du rempart**, auquel on pouvait accéder aussi par une porte extérieure. Vous pouvez découvrir ce que les habitants appelaient familièrement la cage. C'est dans cette pièce, triplement grillagée, qu'étaient gardés pour quelques jours les délinquants mineurs, les ivrognes, les clochards ou les prostituées. Il n'y avait qu'une personne dans la Cage lors de l'attaque. Cette personne a choisi de conserver l'anonymat. Elle a survécu à l'assaut, mais fut grièvement blessée. On la retrouva, inconsciente, la jambe gauche à moitié dévorée. Bizarrement, la cage n'avait pas été ouverte. Les gardes qu'on retrouva ici avaient servi de repas à un troll bicéphale. Ce troll eut plus tard l'une de ses têtes coupées, lors de la contre-attaque, mais réussit à s'échapper par le Palais élevé, un restaurant à la solde de l'ennemi. Ceux qui ont acheté le billet « Grand Tour » auront la chance de visiter avec mon collègue, le Restaurant du Traître, situé en face, dans cette même rue...

■ Nous passons devant **les geôles individuelles**. Elles étaient vides ce soir-là. Tous les criminels avaient été transférés, le matin même, vers la prison de la Haute Terrasse. Tous eurent la vie sauve. Je me permettrai de reprendre à ce sujet le mot du Grand Prêtre du Crâne de l'époque : « Il n'y a de chance que pour la vermine... »

■ Nous voici dans **le corps de garde**, c'est là qu'une bonne partie du combat s'est déroulée. Même si, pendant un temps, les assaillants furent repoussés dans le couloir des geôles. Vous noterez l'accès vers le poste au fond. Ici, sur la table, au milieu de l'écrin de velours, des osselets magiques, que les shamans orcs lancèrent au milieu de la pièce. Au bout de quelques secondes, les ossements maudits se transformèrent en squelettes animés, qui attaquèrent les défenseurs par l'arrière. Non non, ne craignez rien ! Ils ont été totalement désactivés par les services du Roi-Dieu ! Cet épisode devint pour les soldats survivants « la Nuit des squelettes »...

■ Voilà **l'armurerie**. C'est en grande partie grâce aux réserves d'armes entreposées ici que le poste put compter quelques survivants... Ici une pertuisane, qui servit à éventrer l'un des shamans orcs, et là, sur l'étagère, un bocal contenant les intestins du Shaman orc...

■ Merci d'avancer, Messieurs Dames, la visite se poursuit par **le vestiaire** où étaient accrochés les vêtements **civils des gardes**. On y a exposé, pour notre part, les anciennes livrées des Gardes de l'époque. Chaque terrasse avait sa propre couleur et voici les brassards et les foulards que portaient les gardes pour se reconnaître. Les Gardes spécifiques pour chaque terrasse ne firent que créer des dissensions et provoquèrent un cruel manque d'unité lors du Soulèvement. C'est ce manque de cohésion qui est très certainement la cause de la débâcle de la Garde, face aux créatures du Cloaque. Seule la Garde Royale garde, encore aujourd'hui, son costume pourpre, qui l'a rendue célèbre...

■ Nous venons de laisser derrière nous **le magasin**,

spectacle horrifique, son esprit vacilla dans la sauvagerie. Le germe lycanthropique en sommeil s'activa. Les rayons lunaires, filtrant à travers les barreaux de sa cellule, complétaient le processus. C'est après avoir terminé sa transformation, qu'Estraven tenta, dans sa furie aveugle, de s'auto dévorer... Le tavernier s'en vint plus à lui-même, qu'à n'importe qu'elles autres monstres. Faute de n'avoir pas su résister à l'appel de sa propre féroce, il est aujourd'hui devenu ce qu'il abhorre le plus : une effroyable créature du Cloaque... Pour un premier combat perdu il y a 15 ans, il est désormais condamné, chaque nuit de pleine lune, à une nouvelle lutte contre lui-même...

) Lexique du Nuage

Aspirant : Novice du Nuage. Désigne aussi les jeunes officiers de la Nuée, tout juste sortis de leur initiation.

Célestins : Ordre monastique, reclus sur le Cumulus des Pensées, l'une des plate-formes supérieures du Temple.

Clochard : Mendiant, officiant au son des cloches, sur le parvis du Temple.

Exp'Air : Élémentaliste de l'Air.

I-Mages : Caste informelle des illusionnistes de Laelith qui n'ont jamais pu tout à fait s'intégrer à la corporation des magiciens des Pics. Ils en éprouvent pour la plupart une certaine frustration. Ils ont récemment décidé de se regrouper afin d'établir une charte technico-commerciale de leur pratique. D'où ce titre d'I-Mages, censé redorer leur blason, auprès d'une population plutôt perplexe à leur encontre. Pour la plupart des Laelithiens, les illusionnistes seraient, au mieux, de « misérables ratés », au pire, de « finistes imposteurs ». On mettra ce mépris sur le compte de l'extrême réserve dont firent preuve les illusionnistes lors de la révolte du Cloaque, aucun d'entre eux n'accepta en effet de participer aux combats, prétextant une bien douce neutralité...

Monast'Aire : Abbaye des Moines Célestins, flottant sur le Cumulus des Pensées.

Pont des soupirs : Viaduc reliant deux des plus belles flèches de la Cathédrale des Quatre Vents.

Scribexpirants : Jeunes gens, exempts de toute maladie respiratoire, recrutés pour changer régulièrement de leur contenant les souffles de l'Encyclopédie de saint Emphysème. On aurait constaté en effet, une fuite des



science
fiction

fantasy
fantastique

livres

DVD

figurines

affiches

photos

imagin'ères



figurines DISQUE-MONDE

GOODIES : Le Seigneur des Anneaux

L'étrange Noël de Monsieur Jack

Photos couleurs de Cinéma, Livres en V.O. ...

V.P.C. Frais de port = 30F (gratuit pour les commandes supérieures à 400F)

05 61 21 34 49

19, rue Ste Ursule 31000 Toulouse



- 1 La Chaussée du Lac
- 2 La Main qui Travaille
- 3 La Prospérité
- 4 Le Nuage
- 5 Le Châtiment
- 6 La Haute Terrasse

La ville mystique 20 ans après

Les Provinces



hypothèse), mais aussi aux différentes succursales alimentaires de la Guilde. Un escalier piégé descend jusqu'à la salle d'audience, où se réunissent les souffleurs chargés d'approvisionner la guilde en fonds de roulement. On trouve aussi des appartements secrets pouvant servir de planque aux truands recherchés par l'Ælith. Enfin une salle des coffres, particulièrement protégée, contient une grande partie du trésor de l'organisation.

Les couvertures favorites des malandrins sont celles de camelots ambulants ou d'étudiants de l'UMU. Les forfaits sont commis par temps de brume et toujours suffisamment éloignés du Hibou pour éviter d'attirer les soupçons sur la boutique. On compte à l'actif de la Langue, toute la panoplie des crimes et délits. Ses spécialités restent toutefois le vol à la tire, le cambriolage et, depuis peu, le trafic de drogues hallucinogènes. La moitié de la Moivre Noire qui arrive jusqu'à la Haute terrasse transite par la Langue Coupée (...)

Finaudin Pensebête, le chef Fouineur, auteur de ce rapport, a été retrouvé pendu dans sa Maison de la Rue du Nuage. L'enquête ayant mis en évidence un drame passionnel récent a conclu à un suicide.

Destinée d'une famille brisée...

Les Brizure, une dynastie de cuisiniers à la généalogie complexe, possédaient la moitié du quartier de Basse-Eau. Ils s'enorgueillissaient, avec peut-être un peu d'exagération, d'avoir nourri, au moins une fois, chaque habitant de la ville, Cloaque compris... Et c'est là que le bât blessa. Leorgon IV, héritier de la lignée Leorgon, possédait, au moment du Soulèvement, une bonne moitié des établissements familiaux, dont le fameux Palais élevé. Cette bâtisse, située échelle du Coude, possédait une entrée sur le Cloaque. Et les Leorgon Brizure s'étaient fait, au fil des générations, une clientèle fidèle, parmi les habitants du Dessous. L'histoire veut que, Leorgon Brizure, mis au courant par ses « amis du bas » du projet de raid sur la Perle, non seulement ne prévint pas la garde, mais accepta, en plus, de laisser passer par son restaurant l'escouade du Cloaque qui attaqua le poste. Après le siège, une enquête menée par un officier des forces populaires aboutit à l'arrestation et la condamnation à mort de Leorgon Brizure. Il fut exécuté séance tenante, de la manière la plus rapide qu'offrait le quartier : précipité dans la gorge de l'Inlam. Les esprits superstitieux prétendent que son fantôme remonterait de temps à autre, porté par les tourbillons du Vent du Bas-

des-Eaux, pour hurler son innocence et persécuter ceux qui l'exécutèrent si sommairement...

Par la suite, les biens des Brizure furent confisqués, leurs restaurants vendus et le produit de cette vente servit à reconstruire ce qui allait devenir le Musée de la Perle. Les membres de la famille Brizure qui échappèrent au lynchage furent pour la plupart exilés dans les Provinces. Certains, que l'on soupçonna d'avoir fermé les yeux sur la trahison de Leorgon, furent condamnés aux galères, sur les trirèmes de la Flotte. D'autres ont changé de nom et ont préféré tirer un trait sur leur passé de Brizure. Le seul à avoir été épargné par la vindicte populaire, fut Orfel II, l'un des premiers volontaires de l'Ælith. On le vit aux premiers rangs des hommes qui délivrèrent la Perle et tout le monde lui reconnut un courage exemplaire. On dit même qu'il participa plus tard à la Campagne des Provinces, dont il tiendrait la vilaine balafre qui lui barre le front. En tout cas, c'est moins pour ses histoires d'ancien combattant que pour les délices de sa cuisine, que les clients se pressent au Nouveau Palais Vofoli, chez celui qu'on appelle désormais Orfel, tout simplement...

Histoire de Pollen, la Sylphiade

La tempête élément'Aïr, qui se déchaîna sur les jardins supérieurs, fit beaucoup de victimes parmi les habitants du lieu. Beaucoup de victimes... et beaucoup de veuves... Au premier rangs desquelles, Sève Licorine, la Dryade, qui vivait là depuis trois siècles, au cœur d'un vieux chêne, situé, hélas, à l'épicentre de la tornade. Lorsque son arbre mourut, Sève erra un temps dans les jardins dévastés, nue et désespérée. Le hasard de ses pas la mena jusqu'au Grand-Arbre-du-Ciel. Un peu à l'écart des jardins, le vieil arbre exotique avait résisté aux vents, moins violents en cet endroit. Elle obtint vite son accord pour venir se réfugier en son sein. Contrairement aux idées reçues, la conjuration n'est pas une partie de plaisir pour les créatures conjurées. Les sylphes, que l'on aspira sur la Terrasse du Nuage ce jour-là, auraient préféré continuer de se prélasser sur les couches ouatées de leur plans éthérés. La maladresse et l'arrogance d'un Exp'air inexpérimenté en décida autrement. La violence des vents, et donc l'importance des dégâts causés, ne peut être imputée à la malignité des élémentaires, mais à l'effet mécanique que toute ménagère connaît sous le nom familier de...courant d'air. C'est par ce courant d'air magique, que Diaphana Poumonée fut syphonée sur les jardins supérieurs. Par malheur, la jeune sylphe ne put ressortir du piège où elle avait volé : Sa chevelure tout entière s'agrippa aux branches d'un vieil Arbre du Ciel, auquel, par nature, les Sylphes, ne sont pas immunisés.

Aussitôt en symbiose avec l'arbre, Sève Licorine sentit une autre présence que celle du vieux végétal. Par une migration subtile des racines jusqu'à la cime, la Dryade parvint au faite de cette canopée individuelle. C'est là qu'elle la vit, toute déchirée par les bois maladroits, tout essoufflée par cette course forcée. Les deux nymphes, du ciel et de la flore, trouvèrent, dans leur malheur commun, une boule confuse de sentiments, qu'elles passèrent de longs moments à démêler. Sur leur intimité, le secret sera gardé. Du point de vue de l'auteur, le pouvoir des hommes les a déjà bien trop affectées. Qu'on sache seulement que de leur union, naquit un enfant, que Dame Nature, plus puissante que toutes choses, rendit viable : une Sylphiade. L'Arbre du Ciel, tuteur improvisé, mais heureux de l'être, proposa un prénom, que les mères approuvèrent tant il était beau et sage : Pollen.

Les habitants de la Strate du Plafond Bas prétendent entendre parfois le vent traverser les ramures de l'Arbre du Ciel, alors même qu'aucun mouvement d'air n'est décelable aux environs. C'est Pollen, la Sylphiade, née de l'air et de la sève, petit grain de verdure qui folâtre et traverse d'un souffle les frondaisons frémissantes d'un parrain centenaire.

et votre nomination à la tête de la Cité Sainte. Votre Grâce a dû certainement, depuis sa prise de fonction, prendre connaissance du contrat qui relie le pouvoir théoroyale de Laelith avec ma modeste personne. Il sera, à n'en pas douter, apparu à Sa Suprême Lucidité, que les modestes dons que me conféra l'Intime Quintessence, ont au moins autant d'importance pour sa Majesté que pour ses prédécesseurs. Je me permettrais de croire que ce contrat d'intérêt mutuel sera reconduit suivant ses termes initiaux, si la présente reste sans réponse, au delà de la décade qui suit.

Une révision complète de l'ensemble de votre installation magique est prévue pour l'année qui vient. Sachez qu'elle est d'ores et déjà planifiée et budgétée. Vous trouverez dans le devis ci-joint, le détail de mes prestations, ainsi que le prix du forfait pièces-détachées-main d'oeuvre, auquel vos prédécesseurs avaient pris la prudente habitude de souscrire. Un ennui avec un artéfact lithologique est si vite arrivé...

Dans la perspective de mon passage (à une date que j'aurai la faiblesse de vous communiquer ultérieurement), vous serait-il possible de faire envoyer l'un de vos officiers de la Garde Pourpre à la Souris Persévérante, mon échoppe de l'Échelle du Coude, afin qu'il chauffe la maison avant mon arrivée. Mes vieux os n'ont jamais pu tout à fait supporter l'atmosphère humide du quartier, mais que voulez-vous, la charge émotionnelle des souvenirs accumulés dans cette demeure, m'empêche de m'en séparer. Pauvre Nœurästén, la faiblesse fait homme ! Je vous supplie, votre Divine Clairvoyance, d'accepter l'ombre misérable que porte sur le Cosmos mon salut le plus dévoué. Archirespectueusement, Josephus Nœurästén -Technicien en Destruction et Maintenance de Reliques -

PS : Serait-il osé de demander à votre collaborateur chauffagiste, d'apporter du fromage frais à Lullabelli, ma souris. Le bloc que je lui ai laissé voilà cinquante ans doit être tout sec et je crains pour ses dents. Mille grâtitudes pour votre infinie sollicitude. J.N.





Terrasse

LA HAUTE Terrasse

Tour d'horizon

Un peu d'histoire...

Cette terrasse fut la moins touchée par les événements liés au Soulèvement du Cloaque et aux guerres d'invasion, si l'on excepte l'agitation qui régna au palais lors de l'épisode des Faux Rois-Dieux et bien sûr la destruction d'un des Pics des Mages.

L'entreprise en question fut menée par le Bossu, la Dame, le Griffu et l'Homme Peint, des héros du Cloaque également baptisés « les Quatre du Pic des Mages ». Elle vit l'explosion d'une grande partie de la Tour mineure. Ce volcan fut décapité et s'effondra sur sa moitié Est, projetant sur la Cité sainte un nuage de poussière qui mit plusieurs semaines à se dissiper. Aujourd'hui encore, des dizaines de nains travaillent à fouiller les décombres et à renforcer la roche pour prévenir de nouveaux effondrements.

Cette passerelle qui relie la Haute Terrasse et ce qu'il reste de la Tour Mineure fut érigée en symbole du rapprochement entre les autorités de Laelith et les magiciens.

L'accès à la Haute Terrasse

Il n'existe que quatre moyens pour pénétrer dans ce quartier huppé. L'Échelle des Mille Marches est une très ancienne rue traversant les fortifications au niveau de l'entrée principale. Une cinquantaine de gardes y est chargée de fouiller et d'interroger les étrangers qui se présentent aux portes. Une autre façon de parvenir en Haute Terrasse est le Chariot qui Monte, un funiculaire souterrain reliant le quai des Contrebandiers aux remparts. Seuls les nobles et ceux qui les accompagnent peuvent utiliser cette voie. Troisième accès : le Pont des Mages, autant surveillé par la garde d'un côté que par les mages de l'autre. Enfin, le plus rare est d'arriver par le ciel à dos de Shédras, ce qui est réservé à des souverains et aux pilotes de ces animaux.

Située au sommet de Laelith, « La Haute », comme on dit, domine toute la Cité sainte. Des remparts isolent ce quartier altier, où demeurent la noblesse, les grands-clerics des temples qui dirigent l'administration et les ambassadeurs de moult royaumes et cultes du continent et d'ailleurs. Car la Haute Terrasse abrite également le centre administratif de la ville. La sécurité du quartier est assurée par des patrouilles régulières de la Garde Pourpre, et on n'y accède pas sans laissez-passer.

L'opulence est de mise dans l'architecture, qu'il s'agisse des hôtels particuliers des nobles ou bien des demeures des clercs-courtsans. Ces dernières ressemblent à autant de petites cathédrales, dont les vitraux et les gargouilles évoquent les particularités de chaque culte. Des forêts de tours et de minarets rivalisent avec les colonnades de marbre et les frontons dorés à l'or fin pour constituer un paysage urbain des plus baroques. Le bon goût n'est pas toujours au rendez-vous dans cette accumulation orgueilleuse de résidences, qui avant tout proclame la puissance de leurs propriétaires.

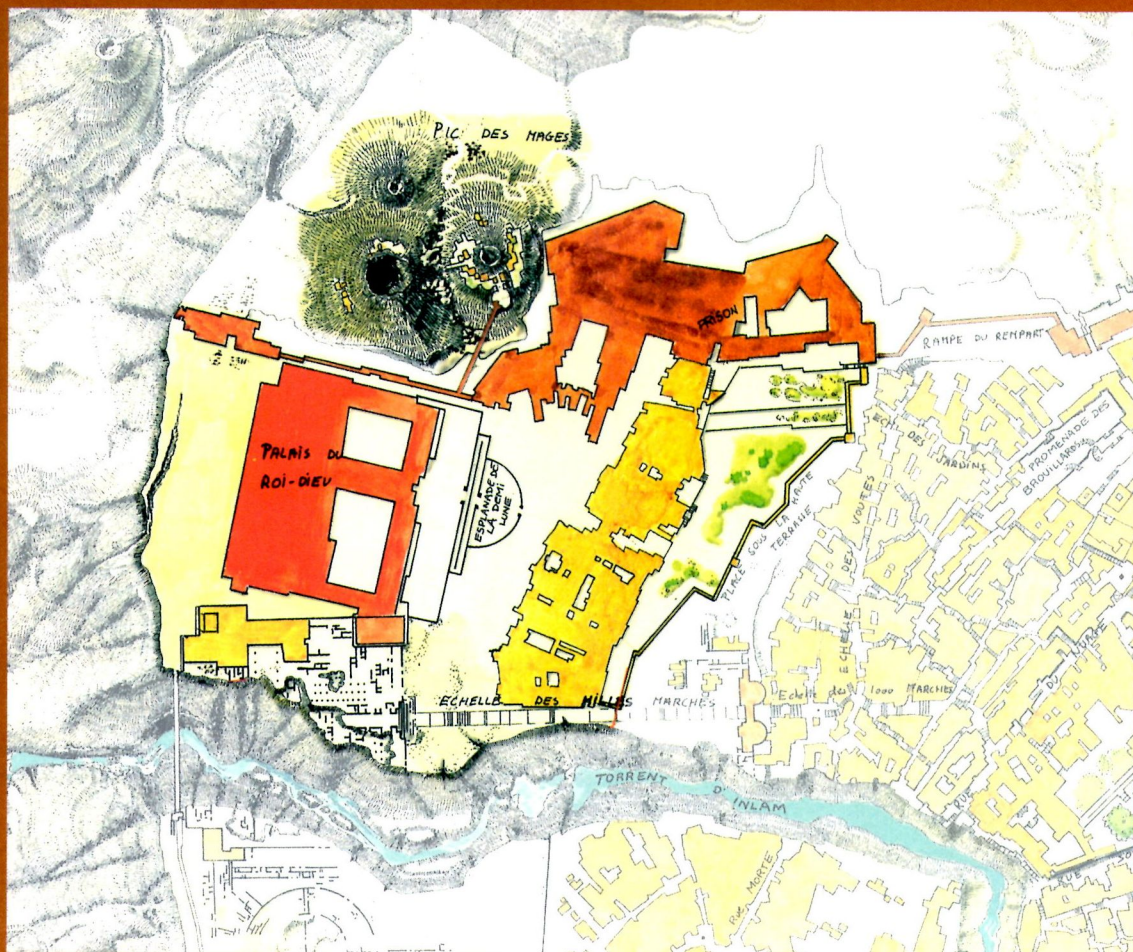
Les Pics des Mages, bien qu'un peu à l'écart, appartiennent aussi à cette partie de Laelith. Enfin et surtout,

le colossal palais du Roi-Dieu s'élève au point culminant de la Haute Terrasse, sur laquelle il projette le matin son ombre imposante.

Population

Les nobles. Le système nobiliaire de la Cité sainte n'a pas été remis en question par les bouleversements politiques survenus il y a quinze ans. Les barons et les ducs de Laelith continuent de gouverner des chelles et d'autres portions plus ou moins vastes de la ville. On peut citer l'exemple du Marquis Jorm, qui règne sur la Rue des Martyrs du Soulèvement. Il y possède un droit de justice limité et peut soumettre les habitants locaux à certaines taxes.

La noblesse est toujours constituée en majorité d'anciens marchands prospères - ayant accordé quelque soutien financier à un Roi-Dieu - ou de leurs descendants. Une nouvelle variante de nobles a fait son apparition depuis l'avènement de Theofys Ier, les « Valeureux ». Il s'agit d'aventuriers retirés, personnages souvent hauts en couleur, qui ne savent pas toujours ce qui leur a valu d'être là. Le Roi-Dieu les a fait venir à sa Cour petit à petit, au fil des quinze dernières années. Les privilèges accordés à ces





aristocrates-baroudeurs attisent bien souvent la jalousie de la noblesse traditionnelle, et participe au climat d'intrigues qui est le lot de la Cour du théomonarque. Mais indubitablement, dans des situations périlleuses, ces anciens écumeurs de donjons savent mieux que la noblesse traditionnelle mener les bonnes personnes dans l'action la plus judicieuse.

Les clercs-courtisans. Pendant longtemps, la plupart de ces ecclésiastiques, ambassadeurs du clergé ou haut dignitaires de temples de la cité, furent des flagorneurs vénaux, plus soucieux de conserver leur position et les richesses matérielles qu'elle leur octroyait que de cultiver des vertus spirituelles. Avec les tragédies de ces dernières années, cette situation est en train de changer. Un renouveau de la foi et un souffle de sincérité semblent avoir marqué Laelith, et la Haute Terrasse n'y a pas échappé. Une scission morale s'est faite au sein des clercs-courtisans, entre les religieux hypocrites et les autres, plus proches de l'esprit des Pèlerins. Cette réaffirmation générale de la foi est aussi à l'origine de la Lithodoxie, détaillée plus loin.

Les ambassadeurs. Suite aux troubles survenus dans les Provinces du Lac, le rôle de ces derniers est devenu plus stratégique. Le Roi-Dieu a eu à cœur de rassembler autour de lui une Cour abondante, de façon à garder à l'œil les représentants des diverses Provinces, ceux des royaumes voisins ainsi que de territoires lointains qui produisent ou acheminent des marchandises rares nécessaires aux artisans de Laelith. La guerre des Provinces a été la preuve qu'on ne pouvait garantir la sécurité de la cité sans s'assurer un contrôle de ses environs. Certaines contrées, comme l'Égonzasthan, sont elles-mêmes morcelées et ont donc diligenté plusieurs ambassadeurs, dont le but est d'obtenir plus de reconnaissance pour leur faction tout en nuisant aux autres. Les maîtres magiciens. Ceux-ci viennent plus souvent que jadis en ville, mais y résident rarement, préférant les hauteurs de leurs Pics ou l'isolement de la Magiocratie. Même s'il semble aujourd'hui que les mages aient décidé de s'impliquer davantage dans la vie politique de la Cité sainte, leur attitude reste encore mystérieuse et réservée, aux yeux du commun des mortels.

Les hôtes de l'Institut d'Administration. Jeunes étudiants destinés à l'administration, administrateurs chevronnés et Magistrats de l'Intime Quintessence de tout poil y étudient et commentent, côte à côte, l'art délicat de gérer une cité d'exception et ses relations extérieures, discipline qui évolue régulièrement en fonction des rapports de ses agents de terrain. L'institut, avec ses deux amphithéâtres, sa salle d'étude, son réfectoire et ses centaines de chambres-cellules, est une sorte de boîte mystérieuse et assez autarcique à l'intérieur du Palais.



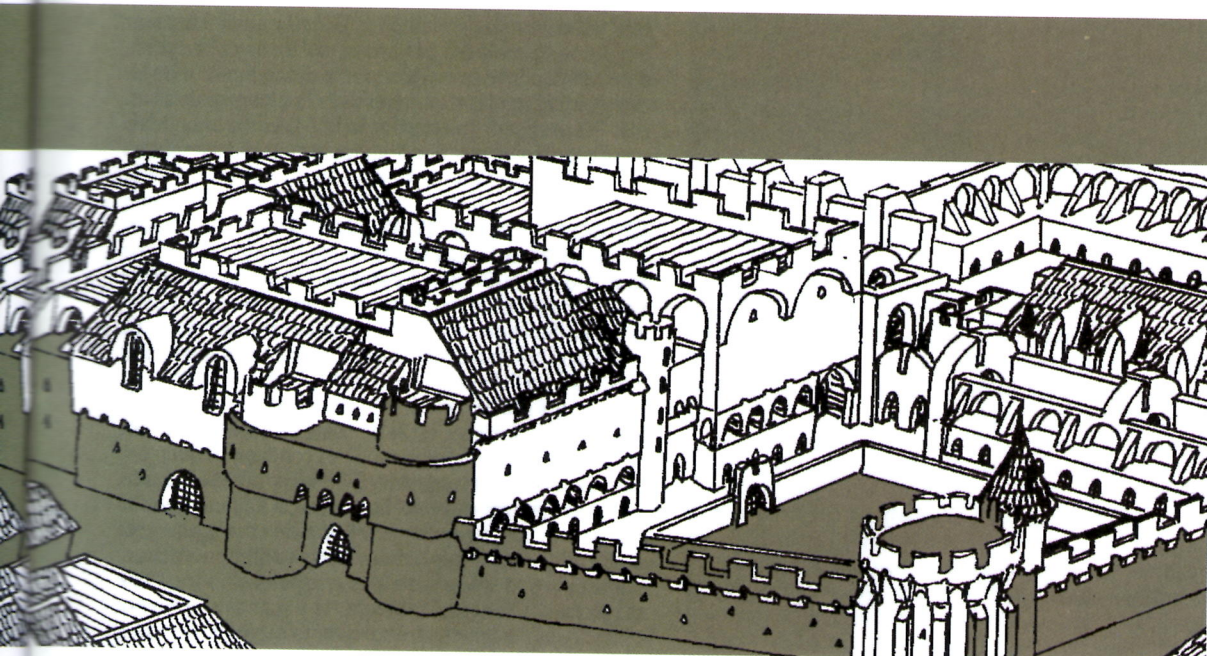
» Pourpre et Pourpre

Bien qu'aucune différence hiérarchique n'apparaisse dans les titres ou les tenues des unités, les gardes pourpres qui patrouillent sur la Haute Terrasse ne sont pas tout à fait les mêmes que ceux qui escortent en tout temps le roi-dieu, crème de l'élite de ce corps.

» Étiquette Théomonarchique

Le roi-dieu est-il grand ou petit, humain, nain, orc ou elfe ? Le masque, le costume et l'apparat sont là pour le dissimuler au maximum. On ne le voit jamais qu'en buste par-dessus une rambarde, en haut d'un balcon, par la fenêtre d'un carrosse ou d'une chaise à porteur. Même sa voix est déformée par le masque. Une rumeur populaire -fausse évidemment - veut qu'il sorte parfois incognito en ville pour s'encanailler ou espionner ses citoyens.





offrir d'intéressantes récompenses en échange de récits d'aventures exceptionnelles.

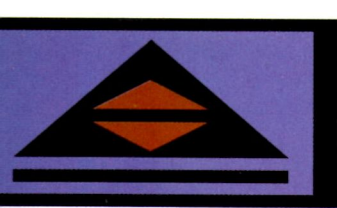
Le Baron Pourpre

Pilote hors pair de la Nuée, officier considéré comme un dangereux excentrique par ses hommes, le Baron est vétéran de dizaines de combats aéro-terrestres. D'imposantes moustaches rousses et une tignasse en bataille sont les traits particuliers de ce petit homme chétif, portant presque toujours son uniforme de la Nuée. De plus en plus pressenti à la Cour, on dit qu'il s'apprête à prendre sa retraite et cherche un successeur pour tenir les rênes de son shedra. Plusieurs candidats sont en lice, par exemple parmi les adolescents ayant grandi dans le dispensaire du Nuage, qui se montrent généralement surdoués dans toutes les activités aériennes, mais le Baron ne semble pas encore avoir trouvé son bonheur.

Yggern Croc-Noir

Ce personnage, presque inconnu à la Cour, est pourtant l'un des ambassadeurs envoyés par son peuple auprès de Théophys 1^{er}. Il s'agit en fait du représentant de la nation barbare qui s'est installé dans la ville de Muick et ses environs. Yggern est le chef d'un des clans avec qui le Roi-Dieu conclut à l'époque son pacte d'alliance, et les deux hommes ont conservé du respect l'un envers l'autre. Le seigneur barbare supporte très mal la Cour et ses usages, aussi s'en évadait-il souvent. C'est un colosse aux muscles huilés, vêtu en toute saison de son seul kilt de fourrure. Sa barbe est taillée, à la différence de ses compatriotes. Il ne se sépare jamais de sa lourde épée à garde d'ébène, cadeau du Roi-Dieu. Cet aspect rustaud dissimule une intelligence rusée. Yggern vit à Laelith depuis maintenant plusieurs années et, lorsqu'il le souhaite, il s'exprime dans un langage châtié. Les bonnes relations qu'il entretient avec certaines représentantes du Matriarcat d'Olizya ont notamment permis d'éviter les conflits possibles dans cette région des Provinces. Sa loyauté envers Théophys 1^{er} semble indéfectible.





La vengeance d'un traître

Hektor d'Égonzasthan pourrait engager les PJ pour faire évader l'un de ses anciens compagnons d'infortune, un traître du duché d'Agramor ayant fourni des informations au roi Jarhed, lors de la guerre des Provinces. Celui-ci est actuellement locataire des prisons du palais. En fait, le prisonnier a autrefois retourné sa veste, trahissant ses acolytes et donnant des noms pour éviter la peine de mort.

Il suppose à raison que le commanditaire des PJ ne veut le faire sortir de prison que pour pouvoir exercer sa vengeance, aussi préfère-t-il demeurer dans sa cellule : le seul endroit où il soit en sûreté. A moins que les aventuriers ne trouvent un arrangement, en lui proposant par exemple de témoigner de nouveau contre Hektor pour le traîner devant un tribunal.

Edoss le Fou

Dans les souterrains de la Cour Commune, il y a un cachot un peu particulier, toujours sous bonne garde. Deux étudiants de l'Académie de Magie se relaient en permanence devant cette porte d'acier et les lourdes chaînes qui la maintiennent en place. Derrière la porte, qui fait aussi office de barrière spirituelle grâce aux sceaux magiques qui y ont été apposés, est retenu Edoss le Fou, mage criminel et tueur psychopathe qui ensanglanta la Main qui Travaille durant près de dix ans. Pendant cette décennie, il fit près d'une soixantaine de victimes, de tout âge et de tout sexe, dont la garde retrouvait invariablement les corps horriblement mutilés. Lors de son procès, il déclara que sa raison était parfaitement saine, et que ses activités nocturnes étaient le pendant d'études qui ne regardaient que lui. Ses pouvoirs d'illusionniste sont suffisamment puissants pour inquiéter les maîtres magiciens de la Tour majeure. On raconte même qu'il était autrefois l'un de leurs pairs. La raison secrète pour laquelle les autorités de Laelith tiennent à le garder en vie au lieu de l'exécuter pour ses crimes n'est connue que du proche entourage de Théophys Ier.

Des mineurs nains manquent à la pelle

Dans les Pics des mages, une colonie de mineurs nains s'est installée pour œuvrer aux fouilles dans les débris

que ce « gentleman-héros » sert actuellement d'informateur pour le compte des Fouineurs.

Hektor d'Égonzasthan, rival et ennemi de toujours du précédent. Sa conduite plus que douteuse lors de l'invasion de l'Égonzasthan par Jarhed III a considérablement entaché sa réputation à la Cour, mais il continue d'y jouir d'une certaine influence. Son soutien supposé au monarque de Lorgias n'a jamais pu être prouvé. Par contre, sa lâcheté pendant les combats du Soulèvement est devenue matière à plaisanter dans tout le palais, et on cite souvent son nom en contre-exemple de Balthaphras. Revanchard à outrance, le natif d'Égonzasthan a juré qu'il consacrerait le reste de ses jours à tenter de nuire au gentilhomme. Physiquement, c'est un homme trapu et basané, au visage renfrogné. Sa fierté : une cicatrice qui lui barre la joue droite, et sur laquelle il base nombre de récits. Malheur à celui qui divulguerait sa véritable origine : Hektor l'a obtenue en jouant du clavecin, lorsqu'une corde s'est détachée et lui a violemment fouetté le visage.

Lord Gush, diplomate troll. Ce géant à la peau couverte de pustules fait d'énormes efforts pour plaire à la Cour. Il se parfume beaucoup, porte des costumes chamarrés et taillés sur mesure, avec fraise et grand chapeau. Il représente la nation troll des Provinces du Lac, l'un des comtés à la frontière nord de l'Égonzasthan. Son rôle est de brigner auprès du Roi-Dieu la reconnaissance et des privilèges pour son peuple. D'abord objet de toutes les méfiances, il s'est peu à peu constitué un cercle d'amis parmi les autres ambassadeurs. Ces dernières années, certains en sont même venus à le considérer comme une sorte de mascotte, symbole vivant que la diplomatie pouvait venir à bout de tous les a priori. Quant aux rumeurs d'anthropophagie, à la disparition régulière de ses domestiques et aux hurlements qu'on peut entendre en passant devant ses appartements, qui iraient croire à de telles sornettes ?

Les Cours de Justice

Autres Cours, autres mœurs : ici, il ne s'agit pas d'infantiliser les nobles, mais de juger les crimes perpétrés au sein de la Cité sainte. L'ensemble de bâtiments consacrés à la justice forme un quartier à part au nord-est de la Haute Terrasse. D'innombrables tribunaux et maisons d'arrêt s'y entassent, myriade de Cours de justice religieuses chargées de punir les hérésies de chaque culte. Quelques demeures cosues, résidences des magistrats de Laelith, complètent le paysage.

On dénombre plusieurs centaines de tribunaux, un par culte représenté dans la Cité sainte. Les cachots sont généralement intégrés au même bâtiment, car les supplices et les méthodes judiciaires varient beaucoup selon la religion. Les salles de torture, par exemple, sont fréquemment installées dans de profonds sous-sols, afin que les audiences ne soient pas perturbées par les cris des suspects soumis à la question.

La Cour commune, au centre de la Place des Pyloris, est le seul tribunal de droit commun de la ville. Elle dépend uniquement des autorités de Laelith, et les crimes religieux n'y sont pas jugés. Le Doyen des douze juges de cette Cour a aussi pour fonction de veiller à ce que les débordements ne soient pas trop nombreux dans les autres tribunaux. Il lui faut vérifier que, dans cette situation quasi-anarchique où chaque temple fait sa propre loi, les lois élémentaires de la justice et du bon sens ne sont pas bafouées en permanence. Les juges ecclésiastiques n'ont en effet pas tous la réputation d'être parfaitement objectifs. Pour se faire respecter et éviter les abus, il dispose du pouvoir de relever les juges indignes de leur fonction et même de fermer les portes d'un tribunal.

La Sublime Juridiction, qui se réunit exceptionnellement dans les locaux de la Cour commune, est présidée par le Roi-Dieu lui-même, assisté de son Conseil en qualité de jury. Ses attributions portent sur les crimes de lèse-majesté et surtout sur les atteintes à la sûreté de Laelith. Elle juge, dans le plus grand secret, les traîtres et les espions. La Lithodoxie, enfin, est un mouvement rassemblant plusieurs centaines de prêtres fondamentalistes, prônant un retour radical à la foi. Leurs méthodes sont proches de celles des inquisiteurs, et ils ont tout naturellement infil-

trés les tribunaux et les prisons de la cité. Sous leur impulsion, le moindre passant peut être arrêté en vertu d'un délit qu'il ne sait même pas avoir commis : tous les crimes imaginables sont jugés avec la plus grande sévérité. Pas vraiment tolérée par le Roi-Dieu, la Lithodoxie n'est néanmoins pas trop inquiétée tant qu'elle ne s'en prend qu'aux petites gens.

Quelques lieux pittoresques :

La Rue du Chat Bouilli. Il s'agit en fait d'une salle de la Cour Commune, où sont amenés les ivrognes recueillis par la milice. Suivant l'humeur des juges et le programme de la journée, ces vagabonds sont soit relâchés au matin, soit envoyés en cellule pour une période plus ou moins longue. Les cachots souterrains. Il y en a dans presque toutes les prisons du quartier. C'est la dernière antichambre avant l'enfer, l'endroit où sont parqués les condamnés qui n'ont plus aucune chance de revoir la lumière du jour. Le taux de mortalité y est extrême. En général, il s'agit de cellules minuscules, à l'odeur infecte, à l'air vicié et rare, plongées dans l'obscurité. Les déjections des prédécesseurs débordent souvent des fosses d'aisance, la paille du sol est sale et rarement changée... Les bagarres y sont souvent mortelles, ce qui permet aux survivants de jouir d'un peu plus de place avant que la garde ne remplace le malheureux.

Parmi les personnalités des Cours de Justice, on peut citer Chourg, le vieillissant bourreau en chef de la Cour Commune, que les années n'ont pas rendu moins cruel, Messire Alryn, procureur général du même tribunal et bras droit du Doyen en ce qui concerne le respect des règles au sein du quartier, Zénon, recteur de la guilde des greffiers et échevins, et enfin le sinistre révérend Dolwyn, membre de la Lithodoxie et juge principal au tribunal des Apôtres de la Douleur.

Les Pics des Mages

Ces monts effilés sont en réalité d'anciens volcans surplombant la Cité sainte. Les mages s'y installèrent alors qu'ils n'avaient pas le droit de résider en ville. Les deux pics les plus élevés furent rebaptisés la Tour mineure et la Tour majeure. Quant au dernier, il a pris le nom de Tour de l'Échec.

La Tour mineure est celle qui connut une fantastique explosion pendant le Soulèvement du Cloaque. À présent tordue, en forme de croc brisé, elle abrite néanmoins toujours l'Académie de Magie de Laelith. C'est là que résident la plupart des magiciens. De nombreux grimoires et artefacts ayant été perdus durant la catastrophe, des travaux d'excavation sont toujours en cours dans sa partie effondrée. Des unités de sapeurs nains fouillent les débris jour et nuit, colmatant au passage les brèches pour éviter de nouveaux éboulements. La présence naine, comme dans le reste de la ville, est donc devenue traditionnelle dans la Tour mineure.

Malgré l'activité incessante des contremaîtres et le travail de fourmi de leurs mineurs, l'atmosphère y est plutôt studieuse. Son flanc indemne est parcouru de balcons baroques et gracieux, de petites tours sont reliées entre elles par un réseau d'escaliers en colimaçon. Des aires destinées à accueillir les familiers des mages sont ménagées. Par tradition, aucune ouverture ni fenêtre n'est autorisée sur la face regardant Laelith, en tous les cas pas d'ouverture visible... Les mages, pendant longtemps, se voyaient interdire de toiser la Cité sainte depuis leurs hauteurs. Quoi qu'il en soit, ce flanc est aujourd'hui partiellement détruit.

La Tour majeure est un édifice austère, totalement dépourvu d'ornements. Une élégante arche de pierre le relie aux hauteurs de la Tour mineure, et c'est le seul accès visible à ce Pic. Les plus puissants mages de Laelith vivent dans cette Tour, jaloux de leurs secrets et avertis de leurs apparitions.

La Tour de l'Échec, en revanche, abrite tous les ratés de la profession. Les magiciens que cet art impitoyable a brisés avant l'âge s'y réfugient pour rêver à ce qu'ils auraient pu devenir. C'est un repaire de mages déçus, désabusés, de

sorciers maudits, de nécromants malchanceux. Certains d'entre eux ne sont pas tout à fait minables, et possèdent de mystérieux pouvoirs. La nuit, la Tour de l'Échec résonne fréquemment du bruit des sabbats et des rites étranges qui se profilent dans la pénombre.

La foire aux enchantements, située entre la Tour mineure et la Tour de l'Échec, abrite un campement de toile plus ou moins animé selon la période de l'année. C'est un vaste marché où s'échangent les composantes de sorts, les recettes des philtres, ou encore des racontars sur tel ou tel puissant magicien. Le visiteur étranger au milieu fermé de la magie risque fort de se faire vendre n'importe quoi par les escrocs qui profitent de la renommée de la foire pour arnaquer les néophytes.

M a i s o n de Silmaric Gotfram

Echelle des Milles 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, relativement modeste à côté de certains manoir-palais de la Haute Terrasse, est assez représentative de tous les petits nobles qui vivent chichement des taxes de leur minuscule fief urbain.

Les lieux :

Rez-de-chaussée: la maison est construite autour d'un agréable petit jardin, un luxe, où est aménagé un puits. A noter l'existence d'une vaste buanderie destinée au séchage du linge, encore un luxe, car Simaric aime à changer de tenue. L'ameublement de la maison se distingue par sa richesse : coffres sculptés, chaises rembourrées, tentures et tapisseries. 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.

Les habitants :

Silmaric est un grand moustachu maigre et un peu fou. D'origine modeste, Simaric est devenu duc après avoir rendu un service au feu Roi-Dieu Theaphaneris. Il n'apprécie guère la vie de la cour et préfère passer son temps avec ses amis, qui sont pour la plupart des serveurs du palais.

Silmaric préfère passer par leur entremise lorsqu'il s'agit de résoudre le problème d'un de ses administrés. Ceux-ci sont d'ailleurs plutôt satisfaits de leur Duc, qui vient les voir régulièrement, ne les néglige pas en cas de besoin, et leur fait honneur par ses tenues élégantes.

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 sont devenues vieilles filles à force de refuser des prétendants qu'elles ne trouvaient pas à leur goût. Cyntil est devenue renfermée, tandis que Loria utilise tous les artifices possibles afin de cacher son âge (37 ans) et toute son expérience pour se trouver partout où une rencontre reste envisageable.

Rilmaric. A bientôt 30 ans, le fils de la famille est régulièrement en prison pour des brouilles variées : insulte à un citoyen, très vague participation à un complot fumeux, humour mal approprié et autres ruptures de fiançailles. Par de menus services et un bagoût imaginaire, il est devenu au fil du temps assez apprécié des geoliers.

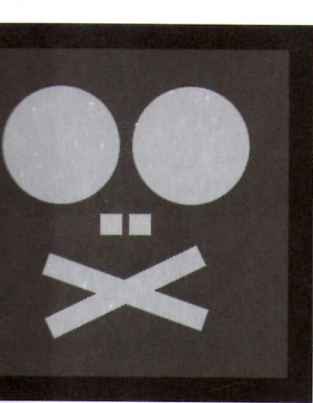
Olaf. Musclé, discipliné... et relativement stupide, le serviteur de la maison est un ancien gladiateur qui a un jour pris un coup de trop sur la tête. Ne vous laissez pas tromper par son âge, si on l'énervé, il peut se révéler aussi aimable qu'un taureau en furie! Il a l'ouïe fine et son arme favorite est le marteau de guerre.



de la Tour mineure. Mais depuis peu, leurs contre-maîtres ont eu la surprise de constater que plusieurs honnêtes travailleurs avaient déserté sans la moindre explication. Des rumeurs étranges commencent à circuler parmi les terrassiers et certains étudiants de l'Académie de Magie. Les nains, qui semblent immunisés à la Lithre, seraient enlevés pour servir de sujets d'étude à des mages sans scrupules, chez qui l'hospice d'Alispah aurait fait des émules ? Et, si c'est bien le cas, quelles conclusions ces mages en auront-ils tiré sur la fameuse maladie ?

Fabori l'Ingénieur

Ce maître à l'Académie de magie était un jeune étudiant brillant lors du Soulèvement du Cloaque. C'est à lui que l'on doit l'idée du champ de force censé contenir la progression des troupes du Cloaque. Par la même occasion, c'est aussi un peu sa faute si un groupe de créatures trouva bon de faire exploser l'un des Pics des Mages... Aujourd'hui encore, les sentiments de ses confrères sont mitigés. Ses élèves ont tendance à l'apprécier, mais les mages les plus anciens, qui ont souvent perdu gros dans la catastrophe, se montrent plus réservés à son sujet.



Terrasse

Châtiment

LA TERRASSE DU CHÂTIMENT

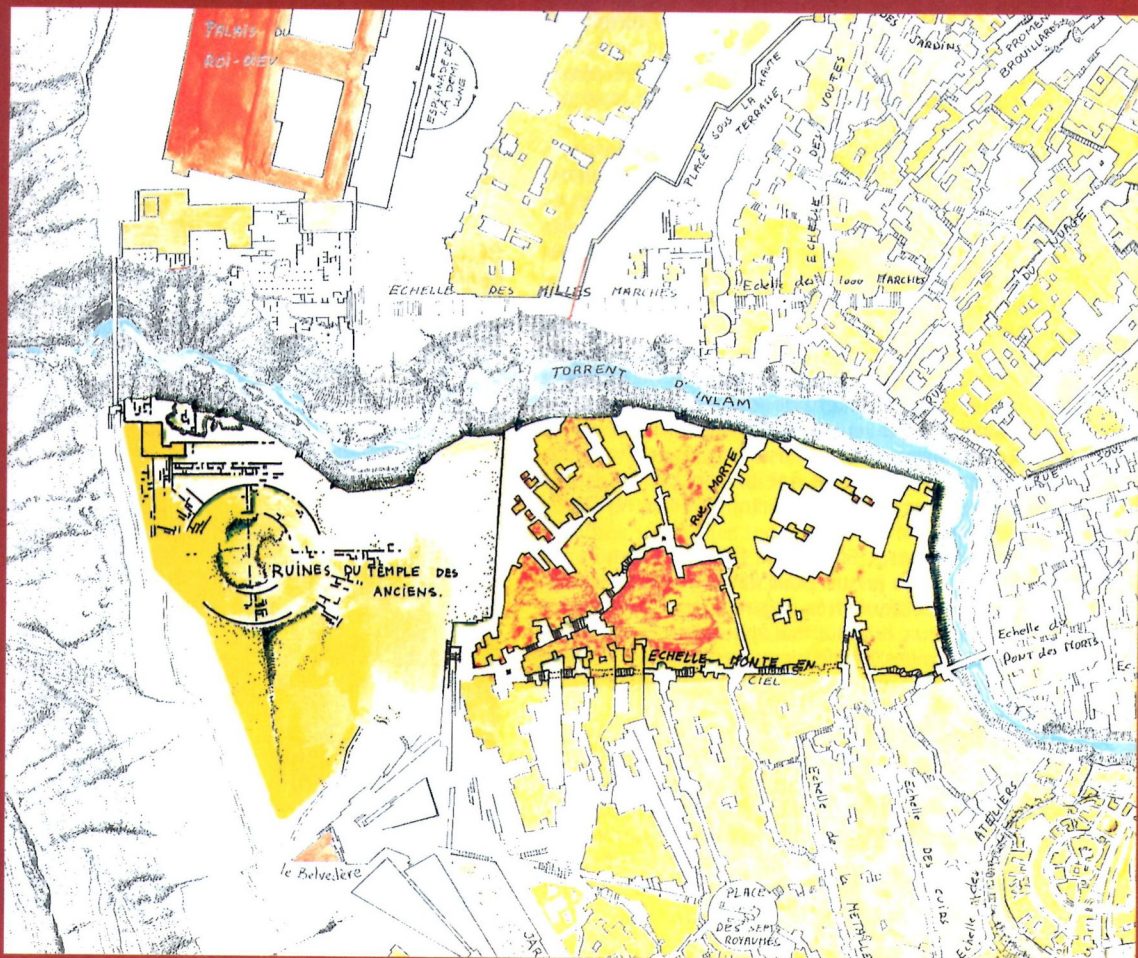
Quand la poussière du séisme fut retombée pour dévoiler l'ampleur des dégâts, on constata que le temple des Anciens était complètement détruit. Plus encore, c'est à cet endroit que les dommages étaient les plus graves, le plateau le plus incliné, la faille la plus profonde et la plus large. Est-ce alors que naquit la légende du Châtiment ? Étaient-ce les dieux qui avaient ainsi voulu punir leurs fidèles, pour quelque faute mystérieuse et terrible ? Sinon, pourquoi s'en prendre au temple ? Et si les dieux n'étaient pas responsables, pourquoi n'avaient-ils pas su le protéger ?

Quand la cité se reconstruisit, ce site aurait dû rester tabou. Il n'en fut pas ainsi. De nouvelles maisons y virent le jour, bâties pour la plupart avec les pierres des ruines de l'ancien temple. Un autre sacrilège ? Peut-être... De fait, la reconstruction de ce quartier n'eut jamais rien d'officiel, sans aucun plan d'ensemble ni souci d'urbanisme. Des maisons se reconstruisirent, formant bientôt des rues - et puis c'est tout. Le reste de Laelith n'en considéra pas moins le fait ave

c réprobation, sinon suspicion, et la terrasse du Châtiment - comme on allait maintenant l'appeler - d'acquiescer sa mauvaise réputation.

Le moins qu'on en puisse dire est que la terrasse du Châtiment n'est pas un quartier « comme il faut ». Géographiquement, c'est un puzzle de ruelles et de venelles, un dédale de cours et d'impasses. L'inclinaison du plateau est forte à cet endroit, et nombre d'artères déboulent directement sur la faille, sans l'ombre d'un parapet, toboggan vers le vide. Socialement, c'est un quartier sordide et mal famé, de parias, de déshérités, de professions équivoques et inavouables. Le contraire serait au demeurant surprenant. Quelle personne « normale » accepterait de vivre dans l'opprobre divine et l'ombre perpétuelle du châtiment ?

La terrasse fait peur au Laelithien normalement constitué. Il n'en parle jamais sans frissonner ni blêmir. Si encore il n'y avait que ses coupe-jarrets, ses lépreux, ses





illuminés, ses malades et ses psychopathes ? Mais la topographie elle-même est un cauchemar, comme si la terrasse possédait une volonté bien à elle, consciente et malveillante. Et de parler de rues qui changent de place, qui se forment ou se déforment, de maisons en ruines qu'on retrouve flambant neuves le lendemain, ou inversement, et de regards qui vous suivent et vous transpercent - regards qui ne peuvent appartenir qu'à ces gargouilles qu'on aurait pourtant juré immobiles l'instant d'avant.

SUIVEZ LE GUIDE

1. La rue Morte.

On aurait pu l'appeler la rampe de la mort. C'est l'exemple même de ces rues qui débouchent sur la faille sans prévenir. On parle de brusques courants d'air, véritables bourrasques, qui soulèvent le visiteur non prévenu et lui font faire le grand saut avec la légèreté d'une feuille morte. Le visiteur prévenu a soin quant à lui de se lester auprès d'un marchand de lourdeur. Ces commerçants providentiels vendent (ou louent) des sacs à dos remplis d'authentiques pierres du temple, pour un prix qui pourrait paraître exorbitant si l'on ne songeait que c'est la vie qui est en jeu.

2. La rue Grouillante.

Quand on parle de la malveillance intrinsèque de la terrasse, cette rue est citée tôt ou tard comme ce qu'il y a de pire. Ses maisons semblent faites d'un conglomerat de choses grouillantes, vers, serpents, tentacules, comme si la pierre sculptée était animée d'une vie propre. Et la rue elle-même est si tortueuse et sinueuse qu'elle semble onduler, palpiter comme un intestin - un intestin qui vous digère et vous efface à jamais du monde des vivants. Rien d'étonnant si les gens « introuvables » habitent précisément cette rue, la personne qui vous doit de l'argent ou le témoin majeur de l'affaire sur laquelle vous enquêtez. Les riverains eux-mêmes sont contradictoires quant à sa situation par rapport au reste du quartier. Mais est-ce si important ? Avez-

vous réellement envie de vous y rendre ?

3. La place des Mille Parfums.

Sur cette place se tient couramment un marché aux épices, herbes, parfums, pâtes odorantes pour rehausser l'herbe à pipe, drogues et autres substances plus ou moins nocives. C'est le seul endroit de Laelith où l'on puisse se procurer de la double-mort, un poison aussi foudroyant que dépourvu d'antidote. Le prix de la plupart de ces denrées est excessivement élevé, mais la coutume veut que l'on accepte de vous faire crédit si vous commencez par consommer sur place.

4. La fontaine Balbutiante.

Sise quelque part à l'angle d'une rue, cette fontaine n'a rien de remarquable, sinon que le bruissement de son mince filet d'eau peut effectivement ressembler à un chuchotement. La fontaine est censée répondre à toute question qu'on lui pose, pour peu qu'on sache écouter la réponse. Si vous n'y entendez rien, vous pouvez vous aiguïser l'ouïe en consommant de la claire fontaine, une pâte odorante vendue sur la place des Mille Parfums.

5. Les arènes du Châtiment.

Ce n'est en vérité qu'une simple aire pavée entourée de blocs de pierre servant de gradins aux spectateurs, quelque part dans les ruines du temple des Anciens - probablement une ancienne cour intérieure. L'accès n'en est pas aisé. Il faut passer par les caves du quartier, puis par un dédale de tunnels appartenant sans nul doute au Cloaque, avant de ressortir finalement parmi les ruines. Le chemin est introuvable sans un guide, qu'il faut payer grassement. Les combats qui se déroulent aux arènes sont répugnants. On y fait surtout se battre des enfants, des fillettes de préférence, de huit à neuf ans. Les combattantes commencent le combat nues et sans armes, mais les spectateurs ont droit de leur en fournir en jetant dans l'arène : couteaux, crochets, tessons de verre, dont les malheureuses tentent de s'emparer. Chacun tente évidemment de favoriser celle sur qui il a parié. On joue gros aux arènes du Châtiment, et fait surprenant, il paraît que les bookmakers sont honnêtes et vous paient rubis sur l'ongle en cas de pari victorieux.

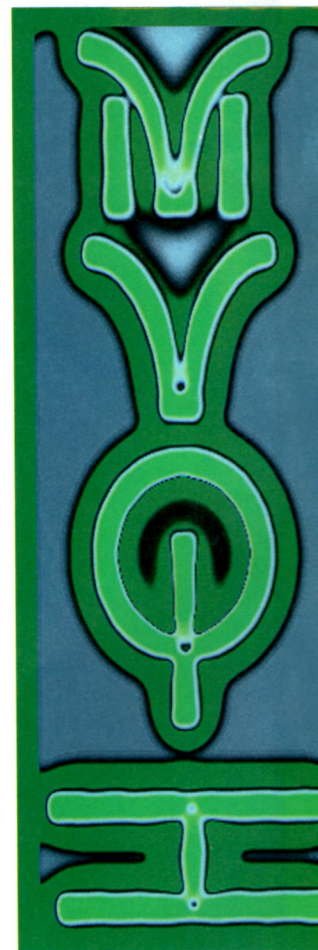




TABLE D'AVENTURE

1. Quelque part sur la terrasse de la Main qui Travaille, un pickpocket dérobe sa bourse à l'un des personnages et s'enfuit vers le nord. Peu habile en vérité, il se fait aussitôt repérer, de sorte que l'on peut lui donner la chasse. Mais le voilà qui s'engouffre dans la terrasse du Châtiment. Les personnages oseront-ils l'y poursuivre ? Ou préféreront-ils plus sagement faire leur deuil des quelques pièces d'or dérobées ?

2. Au comptoir de l'Aventure, sur la Chaussée du Lac, les personnages apprennent qu'un notable recherche des gardes du corps. La solde promise est alléchante. Le problème est que l'employeur en question habite une certaine rue des Retombées, sur la terrasse du Châtiment. Il y a de quoi hésiter. Un autre citoyen se présente alors et propose de fournir aux personnages leurs propres gardes du corps pour les escorter jusqu'à l'adresse indiquée. Le prix qu'il demande est très modique, de sorte que les personnages feront tout de même un bénéfice tout en ayant leur sécurité assurée. L'affaire sera-t-elle conclue à la satisfaction générale ?

3. Ayant consommé une boisson frelatée dans une quelconque taverne, un personnage tombe malade. C'est en vain qu'il consulte les médecins ayant pignon sur rue ou les clercs experts en guérison, son mal ne fait qu'empirer. C'est alors qu'il entend parler du binarbokath, un remède souverain qui pourrait être bon pour ce qu'il a. Comme on le devine, ce remède n'est en vente que sur la place des Mille Parfums de la Terrasse du Châtiment.

4. Toutes les nuits, un personnage est troublé par le même rêve. Il se voit entrer dans une maison délabrée, ouvrir une trappe menant à la cave. Là, parmi des ossements englués de toiles d'araignée, une pierre de la maçonnerie retient son attention, l'attirant comme un aimant. L'ayant descellée, il découvre une cache secrète pleine de bijoux... Nombre de détails, sculptures, ornements, lui permettrait de reconnaître la maison s'il la découvrirait réellement. Une petite enquête le convainc alors qu'une telle maison - si elle existe - ne peut appartenir qu'à la terrasse du Châtiment. Osera-t-il la rechercher pour vérifier son rêve ?

5. La petite fille d'un artisan de la Main qui Travaille a disparu. Le brave homme redoute qu'elle n'ait été enlevée pour servir aux jeux ignobles des arènes du Châtiments. Le problème est que les gardes n'enquêtent jamais en ces lieux mal famés, et que l'artisan est bien trop pauvre pour s'offrir les services d'une milice privée. Les personnages viendront-ils néanmoins à son secours, pour tenter de retrouver la fillette par pur altruisme ?

6. Après s'être endormis (suite à une éventuelle beuverie) dans une quelconque auberge, les personnages se réveillent à l'aube naissante au fond d'une cour abandonnée semée d'herbes folles. Comment ont-ils pu échouer ici ? Pire encore, ils ne tardent pas à réaliser qu'ils se trouvent maintenant quelque part en pleine terrasse du Châtiment. Leur véritable problème va être de trouver la sortie vers la « bonne » Laelith.

7. Depuis qu'ils se sont rendus (pour une quelconque raison) dans la terrasse maudite, les personnages ont la certitude d'être suivis et épiés jour et nuit... Ils peuvent alors apprendre qu'ils sont sûrement traqués par une Ombre du Châtiment. Ils ont dû faire là-bas quelque chose qu'il ne fallait pas. L'ombre n'est pas pressée, elle choisira son heure ; mais quand cette dernière arrivera, bonjour les dégâts ! Pour se débarrasser de cette « épée de Damocles », une seule solution : trouver ce que les personnages ont pu faire de « mal » et réparer leur faute. Le problème est de découvrir quoi, dans la bizarrerie chaotique des règles et coutumes de la terrasse. Une solution alternative serait de « semer » l'ombre, de la perdre, en étant plus rusé qu'elle dans le dédale des ruelles. L'aventure peut se jouer en plusieurs épisodes, les personnages étant persuadés d'avoir réussi, puis se sentant toujours traqués, devant y retourner.

LES TEMPS CHANGENT

« Il y a vingt ans, peut-on entendre dire dans une taverne, je ne me serais pas aventuré sur la terrasse du Châtiment pour tout l'or du monde. Mais les temps ont changé. Le châtimeur, voyez-vous, ne peut pas durer éternellement. Tenez... l'autre jour, j'ai dû aller acheter des herbes aromatiques sur la place des Mille Parfums ; eh bien, non seulement je suis ressorti sans encombre, mais une vieille dame m'a même aidé à porter mes paquets !

- C'est comme moi, opine un autre buveur. Je vais sans doute déménager là-bas. Mon beau-frère a trouvé une maison vide, à l'entrée de la terrasse, près de l'échelle Monte-en-Ciel. Juste à retaper un petit peu. Et il paraît qu'il y en a une autre, un peu plus loin, avec un grand jardin. Ma femme a toujours rêvé d'un grand jardin !

- Il l'a payée cher ?

- Rien du tout, puisqu'elle était abandonnée, sans propriétaire. Mon beau-frère s'est tout de même renseigné au cadastre. Mais vous savez quoi ? Il n'y a pas de cadastre de la terrasse du Châtiment. Sur les plans, rien qu'un grand espace vide.

- C'est tout de même louche, non ?

- Allez ! vous dites cela par jalousie !

- Cela ne m'étonne pas, intervient alors un troisième buveur. Vous connaissez Ikon Sawdust ?

- Le menuisier de l'échelle des Ateliers ?

- Lui-même. Eh bien, il a aménagé un nouvel entrepôt pour son bois de cèdre, derrière le pont des Morts, côté terrasse du Châtiment.

- Un entrepôt, rien que cela ?

- Oui, dans une grande bâtisse dont il a suffi d'abattre quelques cloisons.

- C'est bizarre, toutes ces maisons vides.

- Ce n'était pas vide. Il y avait deux familles qui y logeaient. Mais ils ont accepté de céder la place, en demandant juste à pouvoir s'installer provisoirement dans la cave, le temps de trouver à louer un taudis pour leur nombreuse marmaille.

- Les gens sont serviables...

- Allez ! moi je vous dis qu'il y a toujours eu de l'exagération dans la mauvaise réputation de la terrasse !

- On y trouve tout de même des individus suspects.

- Écoutez ! ça fait des années qu'on traite ces gens de tous les noms, « criminel » n'étant pas le pire. Il y a tout de même de quoi devenir aigri, non ? Sans parler de l'ambiance du quartier, qui est loin d'être folichonne ! Ça vous plairait, vous, d'habiter là ?

- Eh bien, ça dépend, s'il n'y a pas de loyer...

- Alors, ça serait vrai ? intervient inopinément un autre personnage.

- Quoi donc ?

- Le prêteur gratuit ? Il paraît qu'on le trouve à l'entrée de la rue Morte. Et il est non seulement gratuit, mais plus vous empruntez, moins vous remboursez. Par exemple, vous empruntez 300 pièces d'or, vous ne remboursez que 280. Et vous avez le temps.

- Là, ce n'est pas logique.

- Si. Il est subventionné. Par le Comité de Réhabilitation de la Terrasse. Évidemment, ça ne durera qu'un temps. Le temps d'attirer un maximum de monde. Parce que vous en connaissez beaucoup, vous, des gens qui osent se rendre là-bas, avec tout ce qu'on raconte ? Sur les fantômes, les statues qui bougent, les morts qui se relèvent ?...

- Mais que cherchent-ils ?

- À attirer du sang neuf, évidemment.

- Du sang neuf ?

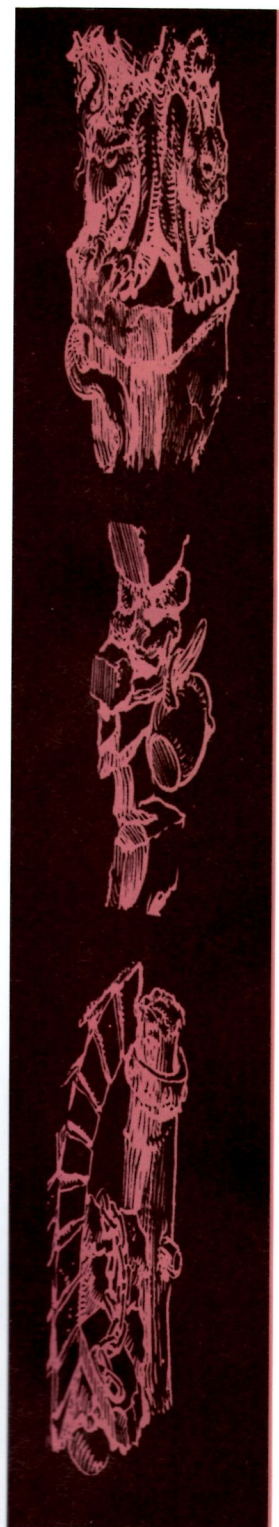
- Ou de la chair fraîche, comme vous voudrez. De quoi revivifier le quartier, qui en a bien besoin, vous l'avouerez.

- Il y a toujours eu beaucoup d'enfants, là-bas, remarque alors quelqu'un d'une voix pensive. Et des vieillards. Mais presque pas de jeunes gens.

- C'est la preuve que le quartier ne demande qu'à vivre. Et refuse de mourir.

- Mais qui sont les parents ? On ne les voit pas.

- La maladie, peut-être. La terrasse n'a jamais été très salubre. Mais c'est vrai que la plupart des gosses ont l'air d'être orphelins. C'est un problème.



- Un problème qui est en train d'être résolu, intervient un autre consommateur. Personnellement, je suis sur le point d'adopter un mioche du Châtiment. (Ma femme ne peut pas avoir d'enfant, explique-t-il). Nous hésitons seulement à adopter sa petite sœur en même temps. Les deux vivent dans des conditions affreuses, dans une sorte de terrier, au fond de l'impasse des Deux Canines.

- Vous êtes sûr de faire le bon choix ?

- Certain, répond l'homme sans hésiter. En vérité, je ne fais que suivre l'exemple du frère de mon contremaître. Il a adopté deux fillettes au début de l'année. Et il ne s'en plaint pas. Les deux gamines sont la gratitude même. Jamais sa maison n'a été aussi bien briquée, astiquée de la cave au grenier. Elles font également les courses et la cuisine. Et son sommeil ! Lui qui était parfois insomniaque, s'endort maintenant à peine la tête posée sur l'oreiller. Et d'un sommeil de plomb, pour toute la nuit. Un vrai miracle... Finalement, je crois que nous allons adopter les deux.

- Vous croyez qu'il y en a d'autres ? intervient une voix intéressée.

- Des légions. Le gamin m'a parlé de ses cousins. Mais dépêchez-vous. Si la rumeur se propage, il n'y en aura peut-être pas assez pour tout le monde.

- Finalement, si les jeunes du Châtiment essaient aux quatre coins de Laelith, tandis que des notables vont s'installer sur cette terrasse, tout va rentrer dans l'ordre.

- Oui, les temps vont changer.

- Le Châtiment deviendra un quartier comme les autres. On ne fera plus la différence avec tout Laelith.

- En effet, plus de différence. Mais... et si c'était tout Laelith qui devenait comme la terrasse du Châtiment ?

- Oh, taisez-vous, rabat-joie ! »

QUELQUES PERSONNALITÉS

La terrasse du Châtiment n'étant pas un lieu comme les autres, peu de gens y ont réellement pignon sur rue. Quelques noms sont cependant mentionnés pour le rôle qu'ils jouent dans « l'animation » du quartier. Si certains ne semblent appartenir qu'à la légende, d'autres sont plus facilement abordables ; certains, enfin, ne sont rencontrés que par les plus malchanceux.

Le Guérisseur aveugle

Le Guérisseur Aveugle est censé résider dans la rue Grouillante, laquelle est déjà un mystère en soi. Pour vous guérir, il n'a besoin que d'un renseignement. Il se moque de vos symptômes, il ne vous examine même pas : tout ce qu'il faut, c'est lui indiquer la date et l'heure rigoureusement exactes, en temps local de Laelith. Cela fait, quelle que soit votre affection, maladie ou empoisonnement, vous vous retrouvez frais comme un gardon... Le Guérisseur Aveugle doit être très vieux. Il y a vingt ans, on en parlait déjà comme d'un vieil homme, et certains se souvenaient que leur grands-pères en parlaient déjà.

Zalux

Zalux appartient à la race canine. En d'autres termes, ce n'est qu'un chien, et nonobstant, une véritable « personnalité » de la terrasse du Châtiment. On le décrit comme un bâtard, mi berger, mi terrier, le pelage beige un peu mité, les oreilles tombantes, la queue cassée. Zalux a une faiblesse : les tartines de miel ou de confiture. Si vous lui en offrez, il vous emboîtera le pas et vous suivra où que vous alliez dans le dédale. Le bénéfice est que rien de fâcheux ne pourra alors vous arriver. Il émane de Zalux une véritable aura protectrice. Mieux encore, si vous vous sentez perdu, il retrouvera pour vous le chemin de la sortie... Le seul problème est qu'il n'existe qu'un seul authentique Zalux, et que ce ne sont pas les chiens errants qui manquent, répondant à sa description. Il suffit de multiplier les tentatives, en prévoyant suffisamment de tartines de confiture.

Shilom Erbatosh

L'existence de ce personnage ne fait en revanche aucun doute. C'est même une sorte de « notable », résidant dans

une assez belle maison de briques vernissées, sur la place des Mille Parfums. Shilom Erbatosh est négociant en « substances », et nombre des étals qui se dressent sur la place de ce marché aux herbes sont tenus par ses commis. Ses prix ne sont pas plus exagérés que les autres et sa marchandise réputée correcte. « Je ne fais pas dans le miraculeux, explique le négociant. Vous ne trouverez chez moi que des produits naturels. Je préviens toujours le client que certaines de mes drogues peuvent laisser un goût de revenez-y ; et quant à mes poisons, je les garantis foudroyants. Je suis contre la souffrance inutile. »

Âgé de 40 ans, Shilom Erbatosh est marié et père de deux garçons. Ces derniers vivent toutefois dans une autre maison, sur la Chaussée du Lac. « L'ambiance de la terrasse du Châtiment n'est pas propice à leur bonne éducation, explique ce père de famille. Il y a trop de mauvais exemples. » Interrogé sur les changements, l'amélioration qui paraît se dessiner dans le quartier, Shilom arbore une moue évasive. « Ce n'est pas parce qu'il ne pleut plus qu'il faut jeter son parapluie », répond-il énigmatiquement.

Les frères Khador

Ces trois solides gaillards, qui vivent à l'entrée de la terrasse, font profession de guides-gardes du corps. Pour une somme au demeurant élevée, ils s'engagent à piloter/escorter les timorés qui ont besoin de se rendre dans le quartier louche.

Arbim, Manfred et Roger Khador, respectivement âgés de 27, 29 et 31 ans, n'exercent en vérité que depuis deux ans. D'abord boudés, par une méfiance bien naturelle, ils ont rapidement vu grossir le nombre de leurs clients ; et leur réputation est aujourd'hui sans tâche. Ils semblent bien être aussi fiables qu'ils sont chers.

« Mes frères et moi ne sommes pas tant courageux que doués d'un regard objectif, explique Roger, l'aîné des trois.

- Que voulez-vous dire ?

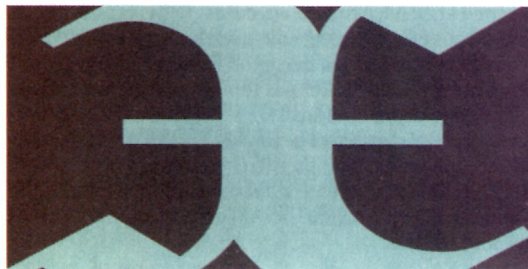
- La terrasse du Châtiment est ce qu'elle est ; elle est ce qu'elle paraît être ; elle est ce qu'elle veut faire croire qu'elle n'est pas. Une fois que c'est clair pour vous, vous êtes à l'abri des surprises. »

Les Nourrices de Châtiment

Malheur à qui croise le chemin des Nourrices de Châtiment, Gleha, Melloubde ou Ursinis, trois vieilles femmes édentées, laides à faire peur, au regard vide comme la mort ! Celui-là peut-être sûr de se perdre pour de bon dans le dédale du Châtiment ou d'y connaître bientôt une fin funeste. On ne sait pas qui elles sont réellement, mais leur présence est forcément l'annonce du pire. Il paraît que même le brave Zalux gémit en apercevant leur ombre, et détale la queue entre les jambes. Il paraît que même les frères Khador se sentent soudain crispés, le front barré d'une ride de contrariété.

Annette

Annette exerce le plus vieux métier du monde. Elle n'est pas la seule dans Laelith, et pourtant sa réputation s'étend déjà dans toute la cité. On la décrit non seulement d'une beauté stupéfiante, mais d'un savoir faire incomparable - dispensateur d'une félicité suprême. Et pas beaucoup plus chère qu'une autre. C'est à se demander ce qu'un tel joyau fait dans un quartier aussi sordide - une perle sur un tas de fumier.





Vous vous souvenez de ce Nain psychopathe qui a défrayé la chronique, l'année dernière, en massacrant les habitants d'une rue entière de la terrasse du Nuage avec sa hache mécanique – une invention diabolique capable de tronçonner un arbre en quelques instants ? Les gardes n'ont jamais retrouvé sa piste, et ce ne fut pas faute d'enquêter. Eh bien, aux dernières nouvelles, Barrast aurait élu domicile dans la terrasse du Châtiment, au 27 de la rue du Hachoir. Il écrit un livre dans le calme. À propos, si vous cherchez à déménager, il paraît que toutes les maisons de cette rue sont disponibles.

PROFESSIONS TYPIQUES (et mode d'emploi)

Les marchands de lourdeur. Situés à l'entrée de la rue Morte, ces camelots vous vendent des sacs remplis de supposées pierres du temple. Ainsi lesté, vous êtes censé résister aux bourrasques qui pourraient vous jeter dans la faille. Ce que l'on sait moins, c'est qu'il faut aborder le marchand avec ces mots : « Ô Père Béni, accorde-moi la Grâce de ta Lourdeur ! » Si l'on omet ce rituel, le lest a toutes les chances d'être sans effet.

Les passeurs des arènes. Sans ces guides, il est très difficile de trouver l'accès aux arènes du Châtiment à travers les caves et le Cloaque. Le circuit est non seulement labyrinthique, mais semé de pièges divers, et tout comme certaines rues du quartier, n'est jamais deux fois tout à fait le même. On trouve les passeurs dans les tavernes. Ils se reconnaissent à la lanterne posée en évidence devant eux. Si on les aborde en disant : « Je viens à toi, maître des Tréfonds », ils accepteront en plus de vous faire un sourire (sans supplément de prix).

Les farandoliers. La terrasse du Châtiment peut parfois être un lieu animé et joyeux, comme en témoignent ces joueurs de flûte rencontrés à un carrefour et dont la musique donne envie de danser. Pour corser la fête, ils peuvent vous affubler (gratuitement) de petits masques de rongeur, rats ou souris – puis de vous entraîner en une folle farandole ! Prenez garde toutefois que votre cortège effréné ne se dirige vers la rue Morte ou toute autre rue pentue donnant droit sur la faille. Un accident est toujours possible.

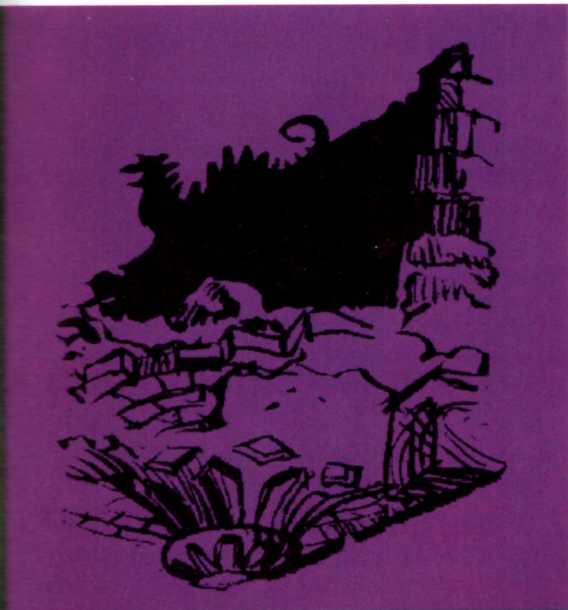
Les mangeurs de gemmes. On sait combien il est difficile de conserver sur soi sa monnaie, tant sont habiles les voleurs, et cela dans tout Laelith. Vous prévoyez un transport de fonds hasardeux ? Adressez-vous d'abord à un mangeur de gemmes de la terrasse du Châtiment : c'est un coffre-fort vivant. Ayant ingéré vos gemmes (jusqu'à deux livres de poids), il vous accompagnera où bon vous souhaitez, et où la restitution pourra avoir lieu moyennant une bouillie laxative. Méfiez-vous toutefois d'une sous-classe de la profession qui prétend faire de même avec les liqueurs rares. Ceux-là vous les restituent rarement.

Les gaveurs de chien. Attention, escrocs ! Ces individus sans scrupule élèvent des chiens qu'ils gavent à la confiture, pour les revendre en prétendant qu'ils sont l'authentique Zalux. Hormis leur dépendance à ce mets sucré, ces chiens n'ont aucune spécificité.

Les indicateurs. Il ne s'agit pas de délateurs toujours prêts à renseigner les gardes, mais d'individus au talent particulier. Recherchez-vous un certain personnage de la terrasse du Châtiment que vous n'arrivez pas à trouver chez lui ou dont vous ne connaissez pas la localisation ? Adressez-vous à un indicateur, reconnaissable à la grosse loupe qu'il porte en sautoir. Ayant examiné attentivement vos pièces d'or (dont il empoche un certain nombre), il vous répond par exemple : « Angle de la rue Moche et de l'Allée des Connivences, 12 heures 48. » Et de fait, si vous êtes à l'heure, vous avez toutes les chances d'y croiser « par hasard » la personne recherchée. Soyez tout de même prudent. N'allez pas tomber bêtement dans une embuscade de malandrins !

Les copieurs de vrai. Ces artisans, peu nombreux, sont extrêmement recherchés. Doués d'une habileté de génie, ils sont capables de fabriquer la copie parfaite de n'importe quel objet, pour peu qu'on leur fournisse l'original pour modèle.





Les gracieux perdants. Moyennant une rétribution convenable, ces joueurs professionnels acceptent de tricher pour perdre volontairement. Vous pouvez les utiliser pour embobiner une future victime, ou pour le simple plaisir de gagner pour une fois.

Les perceurs d'organe. Ces maîtres du « piercing » peuvent vous incruster une gemme à l'intérieur même d'un organe (pylore, estomac, duodénum). C'est peut-être très snob d'avoir un bijou invisible, mais tout de même moins vulgaire qu'un anneau dans le nez.

Les greffeurs de plumes. Réfléchissez un peu ! Quand bien même ces chirurgiens vous greffent habilement des plumes aux épaules, il vous restera encore à apprendre à voler. Ne vous laissez pas pigeonner.

D'UNE FOLIE A L'AUTRE

Hypothèses réservées au meneur de jeu

Si l'on admet la thèse comme quoi ce ne sont pas les dieux qui ont créé la toute première cité, mais les lithos, le Châtiment peut s'expliquer d'une toute autre façon. Dans cette optique, ce ne sont pas les humains qui étaient visés pour une quelconque faute, mais les lithos eux-mêmes, dont les dieux avaient évidemment connaissance.

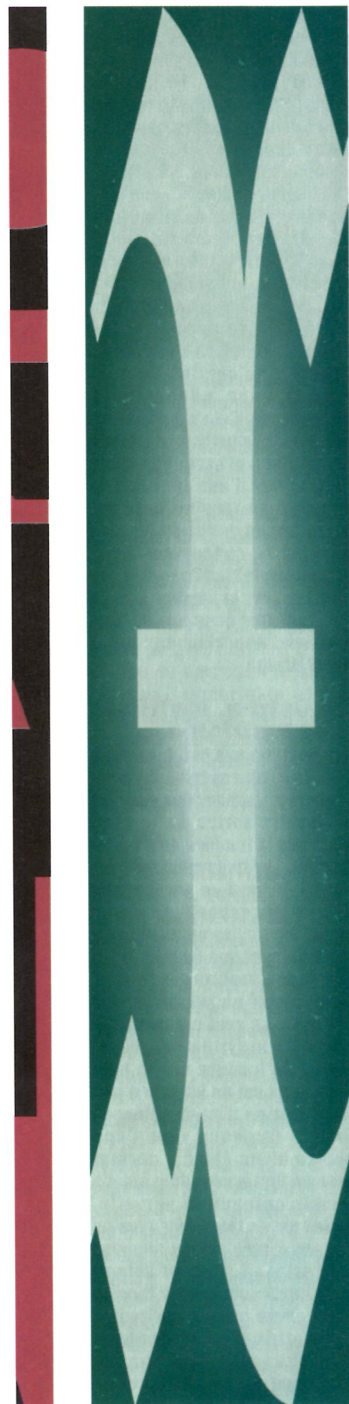
Tant que les lithos se bornèrent à construire une ville, à y attirer les humains, et à inciter ces derniers communiquer spirituellement par l'intermédiaire du temple, les dieux n'eurent qu'à se féliciter. Les humains ignoraient l'existence des lithos, et les dieux étaient donc les seuls bénéficiaires de leurs cultes. Mais le plan des lithos ne s'arrêtait pas là. Ils voulaient autre chose. Quoi exactement ? Davantage de communion, de communication, être reconnus pour eux-mêmes ? Toujours est-il que les dieux en prirent ombrage, à tort ou à raison. Comme c'était dans les pierres du temple que les lithos étaient les plus nombreux, c'est là que les dieux choisirent de frapper. Peut-être eurent-ils alors la main un peu lourde, mais c'est une autre histoire.

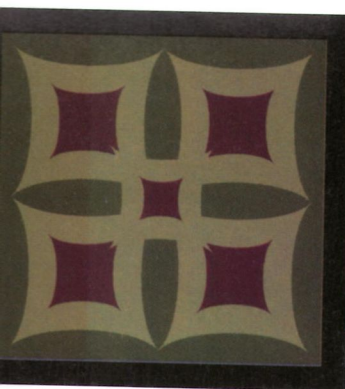
Les lithos furent « choqués », au sens mental du terme, perdant une grande partie de leurs pouvoirs. Incapables de reconstruire la cité directement, ils durent faire appel aux humains par l'intermédiaire du lithoracle. Voilà du moins pour ce qui concerne les lithos éparpillés çà et là dans la cité. Pour les lithos du temple, ce fut par contre beaucoup plus grave.

Il faut comprendre que ce qui caractérise les lithos, c'est essentiellement de la conscience. (Physiquement, ils ne sont rien que de la pierre.) Or, quand une conscience est gravement choquée, cela se manifeste par de la folie. Les lithos du temple devinrent fous à lier. Et comme la terrasse du Châtiment fut construite avec ces pierres, c'est toute la terrasse qui ne fut qu'une effroyable schizophrénie. Rien d'étonnant alors à ses délires et ses dédoublements.

Aujourd'hui, il est clair qu'il se passe quelque chose avec les pierres, tant dans la cité même que dans ses environs. La matière se met à réagir bizarrement. Les lithos se sont vraisemblablement remis de leur choc, et sont en train de reprendre leur plan initial.

Est-ce à dire que l'on est à l'aube d'un nouveau châtiment ? Et qu'en est-il de la terrasse du même nom ? Est-elle réellement en voie de guérison ? Il ne faudrait pas en être si sûr. Elle semble certes s'être assagie, ouvrant son sein aux étrangers, tout en installant ses petits ailleurs. Mais s'il agissait d'une folie encore plus grave ? Non plus une folie de délires et de convulsions, mais de vengeance sinistrement préméditée ? En un mot, de définitive paranoïa ?





Terrasse

Cloaque

Première strate : Le pays des Onze Mille Arches

La menace vient des airs

Depuis quelques mois, les pontonniers vivent à nouveau dans l'angoisse des « monstres des profondeurs ». D'étranges créatures sphériques montent régulièrement du fond du cratère. Il semble que les orcs les aient dressées : elles sont toujours accompagnées d'un petit commando orc. Des communautés isolées ont été pillées, des humains enlevés... Une partie des résidents du grand pont a commencé à réfléchir à une réaction musclée. Quelques survivants ont témoigné que les monstres étaient peu maniables. La première idée des pontonniers a donc été de tendre des cordes de pont à pont pour gêner leurs manœuvres. Cela n'a pas suffi. Une tentative pour en capturer un au filet a provoqué la chute dans le vide d'une douzaine de courageux expérimentateurs. Actuellement, les ponts les plus peuplés se concertent. Leur prochaine initiative sera de se tourner vers la surface... et de recruter une douzaine de harponneurs expérimentés sur le lac d'Altalith.

Lustres, lustrines et lustrioles

Les pontonniers ont développé un vocabulaire spécialisé extrêmement riche pour désigner les différentes sortes de miroirs, ainsi que la lumière qu'ils produisent. Les trois mots qui servent de titre à ce paragraphe désignent respectivement un grand miroir, les petits miroirs qui éclairent une famille, et un miroir de n'importe quelle taille, mais rajouté au réseau par les humains. Le seul pontonnier à connaître le système de distribution de lumière sur le bout des doigts est un humain d'une cinquantaine d'années nommé Radek. Toujours vêtu d'une blouse bleue élimée, parlant avec un fort accent dont nul n'a jamais entendu la pareille, Radek est de toute évidence un peu fou. Entre autres théories délirantes, il soutient notamment que la lumière est formée d'un tas de petites particules lumineuses, trop petites pour être vues à l'œil nu, qui se déplacent « aussi vite que le

Histoire

À la fin du Soulèvement, la terrasse de la Main qui travaillait tout bonnement cessé d'exister, remplacée par un gigantesque cratère, ouvrant directement sur les couches les plus profondes du Cloaque. Les nains recrutés par le Roi-Dieu ont adopté une technique originale pour le combler : en une poignée d'années, ils ont bâti un impressionnant réseau de ponts, et ont utilisé ces derniers comme points d'appui pour la place Creuse, où ils ont construit leur Institut d'Architecture. En théorie, les ponts auraient dû rester déserts et servir de mémorial éternel et immuable au génie des nains. En pratique, ils ont récupéré leur propre population, un mélange d'anciens habitants de la terrasse, qui refusaient d'être relogés ailleurs, de miséreux chassés de partout, de criminels recherchés par la justice du Roi-Dieu et d'ex-collaborateurs traqués pour avoir choisi le mauvais camp pendant le Soulèvement. Tout ce petit monde s'est approprié l'espace vacant. Officiellement, il n'existe que trois passages vers les ponts : un dans les caves de l'Institut d'Architecture et un à chaque extrémité de la place. En réalité, dans les quartiers voisins, tous les

tunnels de l'ancien Cloaque n'ont pas été murés. Légèrement réaménagés, ils donnent maintenant sur les flancs du cratère. De là, les chanceux n'ont que quelques pas à faire pour atteindre un pont situé en contrebas. Les autres commencent une très longue glissade... Premier coup d'oeil... Pour être pontonnier, il faut prendre l'habitude des pentes, des escaliers... et, bien entendu, des ponts. Il est conseillé de ne pas souffrir du vertige ; tous n'ont pas de garde-fou, loin de là. Les voyageurs qui se sont aventurés sous la place commencent toujours par le plus frappant : la pénombre. Des arches de pierre blanche, innombrables, qui se dessinent sur un clair-obscur grisâtre. Un empilement apparemment anarchique de ponts de toutes tailles et toutes formes, sans unité de style. Très loin au-dessus, un toit plat, formé de roches noires. En son milieu, une formidable colonne de lumière descend jusqu'à d'immenses miroirs orientés selon des angles étranges. Elle rebondit ensuite de miroir en miroir, éclate en mille faisceaux, et éclaire presque tous les ponts. (Vue de la surface, la dalle qui laisse passer la lumière est exactement



identique aux autres. De plus, le faisceau de lumière est parfaitement rectiligne du lever au coucher du soleil. Il va de soi que tout cela pue la magie.)

Lieux

* Le réseau de miroirs. Il a été installé par les nains en même temps que les ponts. Les résidents ignorent son utilité réelle, mais ils l'ont vite réaménagé à leur guise. Des dizaines de miroirs, volés à la surface, ont été ajoutés, formant un réseau de distribution primitif, mais complet. Certains miroirs orientables ont été bloqués, d'autres ont été déplacés. La lumière est le seul ciment qui unisse la communauté : pour chaque pont, un ou deux hommes contribuent à l'entretien et à la surveillance des miroirs. Priver un pont de lumière est un châtement sévère, qui n'a été appliqué qu'en une occasion au cours de ces dix dernières années (pour punir une communauté de pontonniers cannibales).

* Le grand pont. Ce pont, fortement incliné et coupé par deux escaliers, abrite une communauté d'une cinquantaine de personnes. La plupart élèvent des rats ou des blattes géantes. D'autres font pousser des champignons. Dans la partie haute du pont, une zone d'une trentaine de mètres de long, situé juste sous un grand miroir, permet de faire pousser des navets et des laitues (la terre a été prise aux flancs du cratère).

* Le pont de Pierrelune. Ce pont, gracieux et élancé, représente à lui seul une bonne partie du sixième niveau. Sa pierre brille d'un éclat froid et reste agréablement tiède à toute heure du jour ou de la nuit. En fait, il semble plus elfique que nanique. L'artisan nain qui l'a bâti s'est servi exclusivement de pierres saturées d'énergie magique lors des combats du Soulèvement. Certaines proviennent même du Pic des Mages ! Le pont a une réputation ambiguë : les habitants du cratère y conduisent leurs malades, et il accomplit effectivement des guérisons miraculeuses... mais les gens qui y restent trop longtemps ont tendance à mourir de maladies bizarres.

* Le pont coupé. Un pont apparemment normal mais,

au beau milieu du cratère, la pierre cesse pour être remplacée par une illusion extraordinairement crédible. L'avis général est qu'il ne veut pas être habité - les gens qui y vivent finissent tous par se laisser prendre au piège et par faire une chute mortelle. On murmure que la limite entre la réalité et l'illusion ne cesse de se déplacer.

* Le double pont. Le tablier du premier étage est juste assez large pour que deux hommes se croisent. Le second niveau, cinq mètres en dessous en moyenne, est beaucoup plus imposant. Très proche de la surface, il abrite une pittoresque communauté de faux-monnayeurs, receleurs et trafiquants en tous genres, ainsi qu'un gigantesque « marché aux voleurs ». Lorsqu'un Laelithien parle du Cloaque sans autre précision, il pense souvent à ce pont...

* Les ponts inférieurs. Plongés dans une pénombre perpétuelle et plus exposés aux raids des habitants des profondeurs, ces ponts sont peu peuplés. Lépreux ou fous, leurs habitants sont généralement les plus miséreux des miséreux.



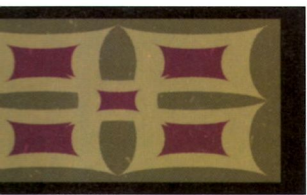
temps ». Il consacre une bonne partie de son temps à construire une machine destinée à le transformer en lumière et à le « renvoyer » dans le temps.

Le monde vertical

Les ponts sont loin d'avoir été totalement explorés. Bien des piles sont creuses. Les nains ont laissé derrière eux d'innombrables passages eux ou moins piégés, destinés à permettre un entretien facile du réseau. L'exploration de ces ponts mobilise en priorité les enfants et les adolescents - du moins ceux qui ne sont pas occupés à faire pousser des navets ou à élever des blattes géantes.

PNJ : Zandor Orfan, antibaron du pont Tordu

Jusqu'au Soulèvement, Zandor était un paisible tailleur de pierre de la Main qui travaillait. Il s'est enrôlé dans la Main qui protège, a accompli quelques exploits, et a perdu l'avant-bras gauche au cours des derniers combats. Incapable de reprendre son travail, vivant d'une maigre pension d'invalidité, il s'est passionné pour le chantier des ponts. Il y a travaillé comme contremaître jusqu'à la fin et, lorsque les nains ont scellé le cratère, il a choisi de rester. Accompagné de sa femme et de leurs huit enfants - ainsi que de leurs époux, épouses et progéniture - il a fondé un petit clan, sur un pont au tracé



sinueux, proche du grand miroir. Zandor est un homme dur, amer et, dans l'ensemble, fort peu sympathique. Cela ne l'empêche pas d'être respecté par tous les pontonniers pour sa connaissance du cratère. Sa cabane reçoit régulièrement la visite de voyageurs venus des autres ponts, qui souhaitent un conseil. Il sert également de juge - son châtiement préféré est la « suspension », qui ressemble à une variété primitive de saut à l'élastique, pratiquée avec une corde ordinaire. Cela suffit généralement à disloquer les membres du condamné, qui passe ensuite quelques jours à se balancer dans le vide et à méditer sur ses erreurs. (Et si les chauves-souris carnivores le grignotent un peu au passage, c'est que les dieux ont jugé bon d'aggraver sa peine.)

» L'ancien Cloaque

Le cratère est à la fois un cas particulier (pour son environnement) et un exemple représentatif du reste du Cloaque (pour ses communautés et la manière dont elles interagissent). Sous les autres Terrasses, le décor est à base de tunnels et de salles creusées dans la roche, pas de mares de lave, mais l'ambiance est presque antique. Monstres isolés ou petites communautés, la plupart des habitants des couches moyennes n'ont pas participé au Soulèvement. Celui-ci a été vécu comme une « idiotie » qui « a mis les surfacins très en colère ».

» Le « Nouveau Cloaque »

Dans tout le Cloaque, les couches superficielles ont été réaménagées après le Soulèvement - les autorités de la ville ont essayé de « rationaliser » le système d'écoulement des eaux, tant pour éviter les inondations que pour avoir de meilleurs postes d'observations et/ou de combat face à un nouveau Soulèvement. Les nains ont mis un terme à ce programme de construction en faisant incidemment remarquer au nouveau Roi-Dieu que s'il continuait à creuser un sous-sol déjà très attaqué, des quartiers entiers risquaient de s'effondrer. (Depuis, c'est arrivé... à l'échelle d'une ou deux rues. Citons, notamment, la rue des Mille et Six Puanteurs, à la lisière de la Terrasse du Châtiment, qui s'est brutalement enfoncée de quatre mètres dans le sol, il y a huit ans.) Ces égouts modernes, mais inachevés, ont rapidement été recolonisés par les créatures des profondeurs, à l'exception de quelques forteresses souterraines où sta

Deuxième strate : Le fond du cratère et le Cloaque « classique »

Le fond du cratère

Entre les derniers ponts et le fond du cratère s'étend un espace d'une cinquantaine de mètres de profondeur. Les parois se rapprochent de plus en plus rapidement, et deviennent franchement verticales dans les vingt derniers mètres. La lumière des miroirs ne descend pas jusqu'à là, mais le fond est baigné dans une lueur rouge provenant des nombreuses mares de lave qui bouillonnent tranquillement au fond (tout le plateau est volcanique, souvenez-vous). Entre les jets de vapeur toxique, les secousses permanentes et une atmosphère saturée de soufre, 8 % de la surface est inhabitable.

La vie est concentrée dans le quart nord-est, où se trouve la seule source d'eau raisonnablement importante : le lac des Cendres. Il ne mesure que quelques centaines de mètres de diamètre, et est sans cesse environné de brume. L'eau, très chaude, a un goût saumâtre et une jolie couleur ocre, mais elle n'a pas l'air d'avoir d'effets secondaires délétères sur la santé des créatures qui vivent ici. Trois communautés principales se partagent de manière plus ou moins harmonieuse selon les moments les berges du lac.

Gâsh est un gros village peuplé d'orcs et de gobelinoïdes. Son chef, Gar-Gâsh, faisait partie des lieutenants du Prince du Cloaque, et connaît fort bien les mœurs de la surface. Encore aujourd'hui, il soutient que « le patron » finira par revenir, et que la Ville sainte sera à eux.

La Planque est un peu plus petite, mais d'architecture plus humaine. Sa population est plus variée que celle de Gâsh, avec un tiers d'humains, un petit tiers de gobelins qui rejettent l'autorité de Gar-Gâsh, un tiers de goules et autres créatures cavernicoles. Le village est dirigé par un grand humain qui se fait appeler Subiann. Personne ne sait à quoi il ressemble : il ne se montre jamais en public sans porter de volumineuses robes noires et un masque.

Château-Ossements était, à l'origine, le refuge provisoire d'un nécromancien chassé de son palais souterrain par les combats du Soulèvement. Le nécromancien a été tué dans un éboulement il y a dix ans, mais ses créatures sont toujours là. Toute la rive sud du lac est peuplée de squelettes et de zombies à des stades de décomposition divers, qui empêchent les vivants de pénétrer jusqu'à la hutte d'os blanchis où repose le cadavre de leur maître. Ses deux assistants préférés, des lichs, donnent des instructions « en son nom ».

Pour l'instant, les gens de Gâsh et de La Planque cohabitent, sans plus. La Planque et Château-Ossements sont théoriquement en guerre, mais en pratique, les escarmouches sont rares. Enfin, Gâsh et Château-Ossement ont récemment lancé un projet en commun...

Les raids aériens

Nikkat est un goblin peu ordinaire, considérablement plus malin que la moyenne de ses congénères. Citoyen de Gâsh, relativement influent, il a fait il y a deux ans une découverte capitale : l'air chaud, ça monte. Et quand on l'enferme dans un ballon, le ballon monte. Et quand on place un feu dans la nacelle pour chauffer l'air contenu dans le ballon, on peut monter pendant très longtemps - au moins aussi longtemps qu'il y a du combustible. Bref, Nikkat a inventé la montgolfière. Gar-Gâsh, séduit, a accepté que le goblin construise trois « nikkats ». Depuis huit mois, de petits groupes d'orcs font des raids contre les pontonniers. Leur objectif est essentiellement de se procurer de la nourriture, mais pour les orcs, c'est une notion très extensible, qui inclut aussi bien les navets que les humains isolés...

Les vieux palais

Avant le Soulèvement, la région du Cloaque qui a été remplacée par le cratère abritait de nombreux palais,

domaine d'une multitude d'asociaux puissants - nécromanciens, non-humains, dignitaires du temple du Crâne. Tous ces « Princes de Profondeurs » ont fui lors des combats, laissant derrière eux de vastes domaines souterrains plus ou moins bien gardés. Certains ont déjà été pillés. D'autres ont été entièrement rasés. Mais il en reste une demi-douzaine, sur le pourtour du cratère, qui ont été partiellement comblés par les débris, et jamais explorés. Les dégager représente un gros travail, mais pourrait s'avérer hautement rentable, tant en objets magiques qu'en connaissances politiques - sans oublier le risque de « récupérer » une malédiction particulièrement désagréable, mais ce sont les risques du métier de pillard.

Depuis que les nikkats sont opérationnels, Gar-Gâsh et les deux lichs de Château-Ossements ont conclu un accord. Les ballons transportent régulièrement des squelettes sur une petite terrasse, au tiers de la pente. D'après le calcul des lichs, le palais de leur maître se trouve quelque part par-là. Bien sûr, il est enfoui sous des tonnes de roches, mais les morts-vivants sont des travailleurs infatigables, peu enclins aux revendications, et que l'obscurité dérange assez peu. Le chantier avance lentement, et les lichs ont récemment demandé à Gar-Gâsh de lui céder quelques prisonniers humains capturés « là-haut ». Elles les transformeront en zombies et les mettront au travail...





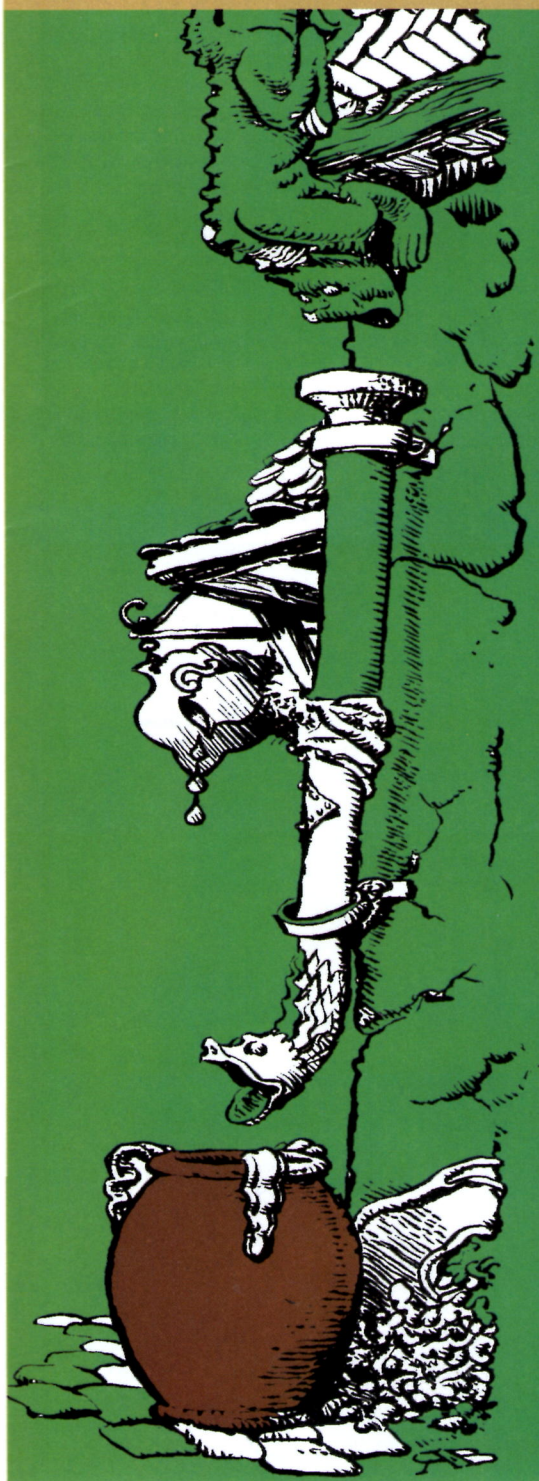
tionnent des vétérans paranoïaques, qui attendent « la prochaine offensive des saletés d'En-dessous » depuis bientôt quinze ans.

» Le Cloaque et la surface

Après le Soulèvement, le nouveau Roi-Dieu mit un terme au système des licences d'aventure. Fort logiquement, il estimait qu'il était inutile et dangereux d'aller titiller des monstres récemment vaincus, mais encore nombreux et agressifs. Les aventuriers qui viennent dans la cité sainte pour casser du monstre vont donc au-devant d'une grosse déception... relative. En effet, personne ne peut empêcher le braconnage - il suffit de soulever une grille d'égout et de descendre. En revanche, certains monstres des couches supérieures n'hésitent plus à exercer des représailles sur les Laelithiens. Du coup, ceux-ci font de leur mieux pour dissuader les têtes trop chaudes de descendre (« Écoute, monsieur le gros malin, on n'est pas potes avec les trucs qui vivent là-dessous. Mais si tu vas en tuer, dans une semaine ou dans un mois, ils remonteront par les caves, et ma famille risque d'y passer, à moins que ce ne soit celle de mon voisin. Alors tu restes là, compris ? ») Par ailleurs, le Soulèvement a eu un effet paradoxal : il a provoqué un brassage de population relatif. Certains perdants sont descendus, des esclaves prisonniers dans les profondeurs depuis des décennies se sont enfuis... et leurs enfants habitent toujours à proximité les uns des autres - même si c'est une proximité verticale plutôt qu'horizontale. Des bandes de gamins existent de part et d'autre de la surface, et se mélangent plutôt bien - même si celles du Cloaque sont plutôt peuplées de gobelinoïdes, et celles d'en-haut d'enfants humains. Ces petits groupes jouent volontiers à la guéguerre... et pendant les pauses, leurs membres bavardent, échangent des renseignements, etc. Du coup, certains aventuriers qui avaient trop parlé de leurs projets de descente devant la très jeune fille de l'aubergiste se retrouvent, lorsqu'ils pénètrent dans le Cloaque, à errer dans des tunnels vides.

» Un petit tour au Temple de la Taupe

Le Temple existe toujours, mais il a perdu beaucoup de son aura sulfureuse. Depuis dix ans, il est officiellement ouvert aux visiteurs de la surface. À l'origine, il s'agissait surtout d'adeptes de divers cultes déplaisants. Mais depuis six ans, à l'initiative d'Adarag l'Économe - un





aimable jeune homme, originaire de la Terrasse du Châtiment - il est possible de descendre contempler en touriste les « perversions des disciples du Mal ». Moyennant une somme coquette, Adarag vous conduit lui-même dans le Cloaque, vous fait visiter le temple et, contre un petit supplément, vous permet d'assister à une « authentique cérémonie orgiaque ». Les visiteurs remontent invariablement un peu pâles, mais indemnes. Adarag se vante de ne jamais avoir perdu personne - ce qui, en soi, est suspect et laisse à penser qu'il a des contacts poussés avec les créatures du Cloaque.

► Les Quatre du Pic des Mages

Dans les couches médianes et profondes du Cloaque, le voyageur verra fréquemment des groupes de quatre statues (ou bas-reliefs, ou peintures, ou tatouages...). Elles représentent les Quatre du Pic des Mages, les héros qui, lors du Soulèvement, ont fait sauter la citadelle des magiciens. Leur exploit, déjà impressionnant, a été considérablement embelli par quinze ans de contes et de récits. Dans les profondeurs, on peut rencontrer des créatures persuadées qu'ils ont rasé toute la surface, éteint le soleil et fait tomber le ciel... Même lorsqu'ils prétendent le contraire, les artistes n'ont jamais vu leurs modèles. Leurs véritables noms sont inconnus de la populace, mais elle n'a pas tardé à leur trouver des surnoms évocateurs.* Le Bossu. Une silhouette voûtée (ou carrément difforme) portant un grand chapeau et un manteau ample, tous les deux de couleur noire. Il est considéré dans tout le Cloaque comme le saint patron des voleurs et des truands.

• **La Dame.** Toujours représentée comme une très belle femme... mais pas nécessairement de race humaine, selon l'origine et les préférences de l'artiste. Elle porte fréquemment une épée barbelée, d'un modèle en vogue parmi les pirates du lac d'Althalith, il y a trente ans.

• **Le Griffu.** À en croire ses représentations, le Griffu était quelque chose comme un alligator hipède, deux fois plus gros que ses camarades. On l'associe souvent à un appétit insatiable pour la viande humaine et, plus curieusement, on le représente souvent avec un livre de sorts. Était-ce un trophée, ou savait-il s'en servir ?

• **L'Homme Peint.** Un humain ventripotent, couvert de tatouages et de runes multicolores.

Les grandes profondeurs

Tour d'horizon

Il existe, très loin sous le plateau, des créatures pour qui Laelith est une rumeur lointaine. Pour elles, le Temple de la Taupe est situé très loin... vers le haut. Et elles ne sont pas isolées. Des cultures entières prospèrent dans des tunnels aussi vieux que le temps (ou peu s'en faut). L'espèce humaine est pratiquement inconnue ici, et les humanoïdes sont rares.

Histoire

« Tu veux que je te dise ? On n'est plus chez nous ! Depuis quinze ans, ça n'arrête plus. Par en haut, y a tous les dingues qui descendent, sous prétexte qu'ils ont perdu je sais pas quelle guerre. On a eu beau manger les premiers, il y en a qui ont fini par s'installer - même nos estomacs ont une contenance limitée, après tout. Oh, en définitive, on en arriva à se rendre compte qu'ils n'étaient pas si méchants. Très laids, avec leurs quatre membres et leur truc, là, la tête, où ils rangent leurs yeux et leur bouche principale. Pas malins malins, non plus. Mais aujourd'hui, on s'entend plus ou moins. Enfin, on est tous d'accord pour aller biffer ces saletés d'araignées géantes qui occupent les cavernes de Cristal noir. C'est dommage qu'elles s'en soient trouvées aussi, des humains, les araignées. Sans leurs nouveaux alliés, c'est sûr qu'on en aurait fait de la bouillie d'arachnide avant la prochaine récolte de champignons. Non, moi, ce qui me fait peur, c'est ce qui se passe là-dessous. Zzigarn, le chaman des hommes-rats des tunnels rouges, m'a dit qu'à son avis, quelque chose était en train de s'éveiller, tout au fond. De s'éveiller... ou de se réveiller ? J'ai presque onze mille récoltes derrière moi, mais je suis tout jeune par rapport aux vrais anciens. Tout jeune... Le plus drôle, c'est que de temps en temps, il y a des humains qui arrivent d'en-bas. Je n'en ai vu qu'un couple, et c'était à un moment de mon cycle où j'avais très faim, ce qui fait que je les ai mangés sans prendre le temps de leur faire la causette. Mais le Sculpteur de destins qui vit dans les plaines des Os, à deux jours d'ici, en voit presque tous les mois. Je suis allé l'aider à mettre de l'ordre dans sa collection de crânes, et, en échange, il m'a promis qu'il me garderait le prochain... »

Population

Les anciens résidents.

Qu'ils soient civilisés ne veut pas dire qu'ils soient humains, ou même humanoïdes. Les deux cultures les plus étendues, en nombre et en influence, sont celles des araignées géantes et celle du « Peuple », des créatures qui ressemblent à des flaqes de boue. Le voyageur pourrait aussi rencontrer des insectes intelligents, de nombreuses communautés d'hommes-rats, quelques démons qui soutiennent que leurs cavernes font partie des enfers - et qui pourraient bien avoir raison, après tout...

Les nouveaux venus

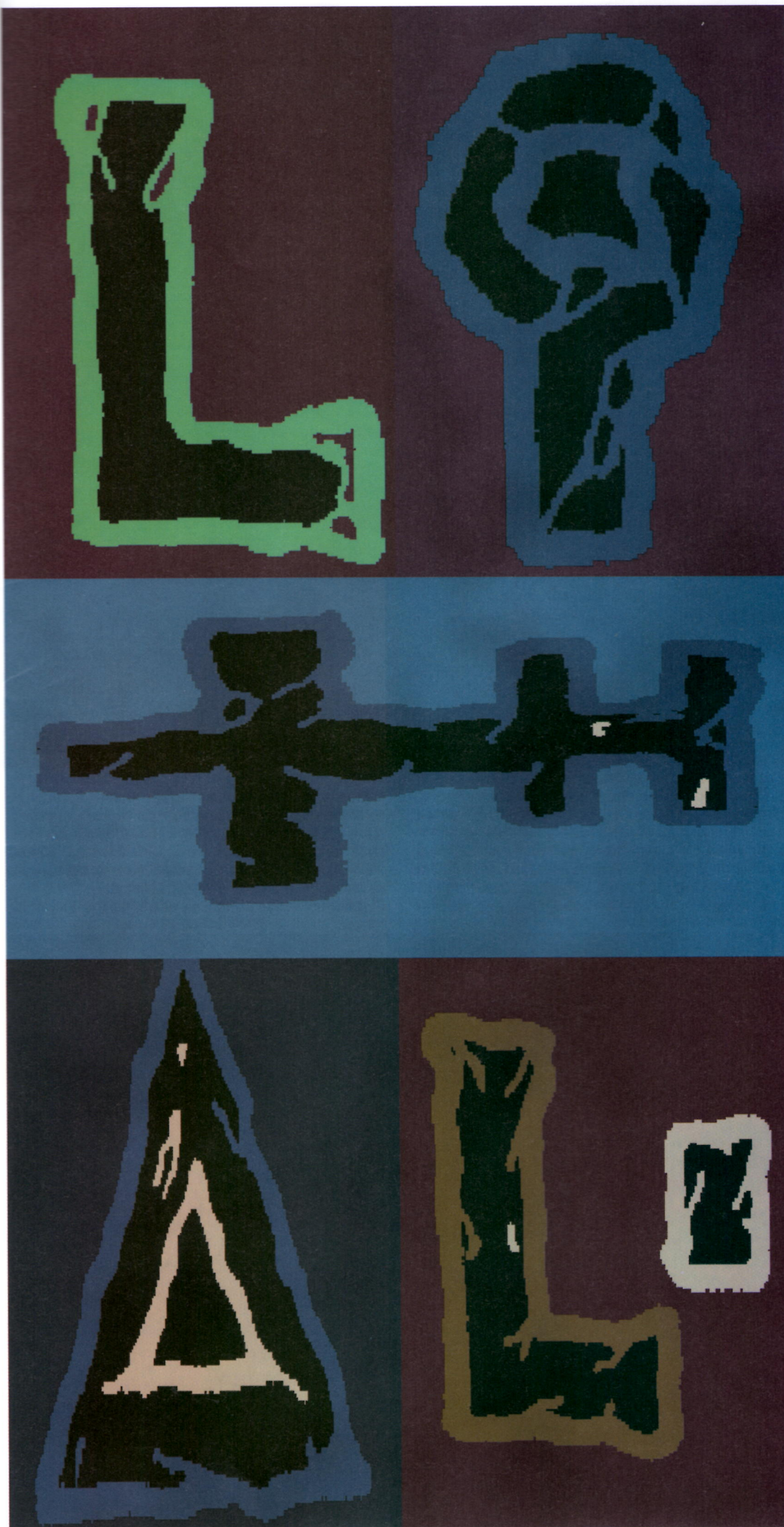
Il en existe trois types :- Les vaincus du Soulèvement. Ils sont très peu nombreux. La plupart se sont fixés plus haut. Ceux qui vivent ici sont les plus revanchards, et les plus convaincus que les surfacins se préparent à descendre pour les exterminer. Les humains ont peu de chances de se sortir vivants d'une rencontre avec eux.- Les exilés religieux. Une ou deux fois par génération, un groupe d'extrémistes rompt avec le Temple de la Taupe, généralement parce que ses rituels sont jugés « trop doux ». La plupart de ses groupuscules se font dévorer par les anciens résidents ou s'éteignent d'eux-mêmes au bout de quelques années. Mais certains parviennent à s'implanter. Eux non plus ne sont pas tendres avec les gens de la surface.- Les égarés. Explorateurs venus de la surface ou voyageurs qui tentaient d'utiliser les ryzhomes, ces humains se sont

condamnés à de très longues errances dans les ténèbres.* Les monstres isolés. De temps en temps, une horreur particulièrement redoutable s'égare et se retrouve ici. C'est l'un des rares cas où plusieurs peuples coopèrent sans restriction. Il arrive même que leur alliance survive à la mort du monstre. En un cas, la trêve s'est même prolongée de presque six heures !

PNJ

Fougère Petitemarmite, cuisinier en terre étrangère et y a une quinzaine d'années, Fougère était l'honnête et paisible propriétaire de L'auberge des ventres repus, un établissement petit-homme bien connu de la Main qui Travaille. Malheureusement, son auberge se trouvait au beau milieu de la route d'invasion. Fougère a été capturé dans les premiers jours du Soulèvement. Il a brièvement servi de cuisinier personnel au Prétendant orc. De là, il est passé de main en main, échappant de justesse à la mort grâce à une chance insolente et à des talents de cuisinier hors pair. Aujourd'hui, Fougère est maigre, hagard et à moitié fou. Ses yeux se sont adaptés à l'obscurité, et la lumière l'aveugle. Il coule des jours relativement paisibles dans une grande caverne peuplée d'êtres ressemblant à des flaqes de boue animées. Comme il le dit : « La conversation n'est pas terrible, mais au moins, ils ne me forcent pas à préparer cinquante tournedos Rossini en deux heures, comme certains. » Fougère a renoncé à tout espoir de rejoindre un jour la surface, et il n'est pas certain d'en avoir envie. D'un autre côté, il en a assez de manger du rat et des champignons. S'il se décide à accompagner un groupe, il pourra le faire profiter de sa connaissance encyclopédique de la plupart des niveaux...

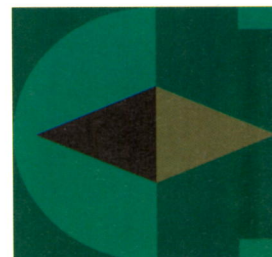




Si vous vous intéressez à eux, la rumeur vous dira que le Griffu a succombé pendant les combats. Le sort des trois autres est inconnu mais il n'y a aucune raison pour qu'ils soient morts. Les « très très bien informés » murmurent que le Bossu est toujours quelque part dans les profondeurs, et qu'il dirige la meilleure école de voleurs qui ait jamais existé. La Dame serait en train de faire une fin édifiante dans un hospice géré par le Temple du Nuage. Quant à l'Homme Peint, personne ne sait rien...

› L'ombre de l'Empereur-Démon

Dans les strates moyennes, les monstres menacent souvent leurs enfants pas sages d'une visite de l'Empereur-démon. Les contes qui le mettent en scène le dépeignent alternativement comme une entité ancienne et redoutable, ou comme un gaffeur impénitent, dont les plans sont régulièrement déjoués par des aventuriers venus de la surface. La réalité est quelque part entre les deux : avant le Soulèvement, un vampire du nom de Trevelian s'était autoproclamé « empereur-démon » du Cloaque, et il n'a pas ménagé ses tentatives pour faire reconnaître son autorité à la surface. Toutes ses tentatives en ce sens ont été des échecs, mais cela ne l'empêchait pas de tenir une bonne partie des habitants des sous-sols dans une poigne de fer. Trevelian s'est fait discret après le Soulèvement. Il n'y a pas été mêlé, mais une bonne partie de ses forces a combattu, à titre individuel, contre les habitants de la surface. Aujourd'hui, Trevelian rebâtit ses réseaux. Immortel, il estime qu'il a le temps pour lui. Le nouveau Roi-Dieu ne sera pas éternel, et Trevelian est assez magnanime pour le laisser jouir du pouvoir pendant quelques décennies. Dans les couches intermédiaires du Cloaque, prononcer certains mots de passe ou montrer certains tatouages aux bonnes personnes est un bon moyen de disposer immédiatement d'hommes de main, de matériel... et d'un respect craintif. Dans les profondeurs, son autorité ne se fait presque plus sentir, mais son nom est encore connu et redouté de certains chefs.



LES ENVIRONS

AUTOUR DE LAELITH

FAUBOURGS ET ENVIRONS



La falaise de Vorn et les mines de nains, la route de l'Ouest La piste qui escalade la Falaise de Vorn est longue de trois lieues, et extrêmement escarpée puisqu'elle s'élève de 3000 toises (environ 1500 mètres). Le trafic intense s'écoule dans les deux sens parfois sur moins de trois mètres de largeur. Lorsqu'il pleut ou que le vent ramène les brumes des Cheveux de la Déesse, les gigantesques chutes d'eau de l'Inlam, la chaussée poussiéreuse devient glissante, et le destin fait le tri entre les voyageurs prudents et les autres.

Au bas de la route, les marchands laissent leurs montures du désert et transfèrent les marchandises sur des Ookhabs, énormes et solides bovins capables d'affronter la pente. À mi-hauteur, une auberge accueille ceux que la nuit surprend, du moins les plus chanceux, les autres campant sur la petite esplanade.

La piste de la falaise débouche face au Lazaret sans aucune fortification. Il suffit d'avoir fait le trajet une fois pour comprendre que cette précaution serait surperflue.

En basculant sur lui-même lors du Châtiment, le plateau de Laelith a révélé des filons miniers, au pied de la falaise de Vorn. Depuis des siècles, en échange d'une moitié de leur production en métaux et gemmes, les nains bénéficient d'une exclusivité d'exploitation des mines sur dix lieues au nord et au sud de Laelith.

La forteresse de Raghmar, derrière laquelle se dissimule l'accès principal à un inimaginable réseau de galeries, ne suffit plus à contenir la population qui dépasse les huit cents têtes de nains, et un second fort est en cours de

construction sur une hauteur voisine. La discorde sur le meilleur lieu pour implanter ce second fort a d'ailleurs failli résoudre le problème en faisant redescendre la population au-dessous du seuil de surpopulation de Raghmar. Une fois leur écot payé à Laelith, les nains décident seuls du devenir de leurs minerais, en organisent eux-mêmes le convoi vers de lointaines contrées, à l'Ouest. Il est rare de rencontrer ces convois, qui voyagent de nuit et font halte de jour dans des lieux secrets et invisibles.

La route de l'Ouest serpente en effet sur des centaines de lieues parmi les dunes, entre des hauts plateaux rocaillieux, le tout battu par des vents violents. Les oasis sont rares, et un peu à l'écart de la piste. Elles sont gardées par des tribus de guerriers autochtones auxquels les caravaniers payent un droit de passage. Il est probable que certains de ces guerriers sondent les voyageurs et renseignent la cité du Roi-Dieu sur les plus dignes d'intérêt. Mais ce serait une erreur fatale d'aborder ce sujet.

Les faubourgs

De part et d'autre des remparts, au nord et au sud de la ville, des faubourgs se sont récemment construits sur les premières hauteurs dominant le lac d'Altalith. La raison de cette position élevée et prudente est simple : ici se sont réfugiés, juste après le Soulèvement du Cloaque, des habitants des quais de la Chaussée du Lac chassés par la montée des eaux de l'Altalith, conséquence directe des barrages de gravas obstruant les gorges de l'Inlam.

C'est une population pour moitié de pêcheurs, et pour moitié





d'auberges et d'hostellerie. Les hôteliers, à l'image du quartier qu'ils ont quitté, sont rudes et peu amènes. La principale clientèle étant les rudes escortes des caravanes et quelques rudes trafiquants qui préfèrent ne pas entrer en ville, une rude atmosphère règne en ces lieux. Où aussi, tout le monde s'en doute, traînent probablement de rudes fouineurs de Laelith purgeant ici quelque faute professionnelle.

Les villages utruz

Sur les rives marécageuses du lac, au sud-est de la ville, est le village utruz, fait de quelques centaines de maisons flottantes couissant autour d'un pilotis central. Malgré leur peau écailleuse, les Utruz sont des humanoïdes à sang chaud. La légende les dit descendants des serviteurs des Anciens qui habitaient l'antique cité de Tanith Lenath, avant le Châtiment.

Leur tradition orale remonte en des temps où les faces-lisses (les hommes) marchaient à quatre pattes.

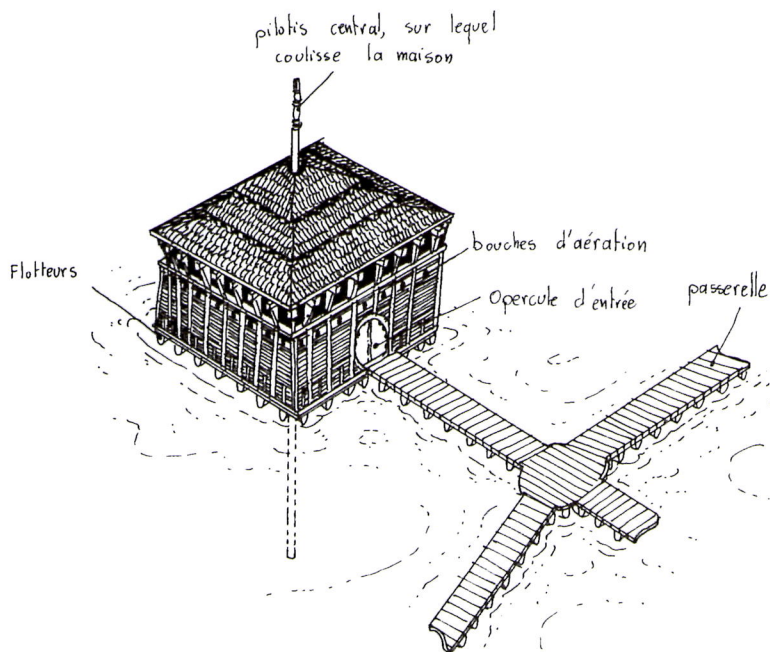
Depuis que l'une des leurs est prêtresse du Temple du Poisson, ils sont soumis aux taxes de la ville, mais sont officiellement reconnus, ce qui n'était pas le cas naguère. Cela n'a pas changé grand-chose, ni à leur détachement des choses matérielles, ni à leur culte d'un dieu qui-ne-doit-pas-être-nommé et dort au fond des eaux. La faible natalité de cette communauté qui ne compte que deux ou trois milliers d'individus les condamne probablement à l'extinction...

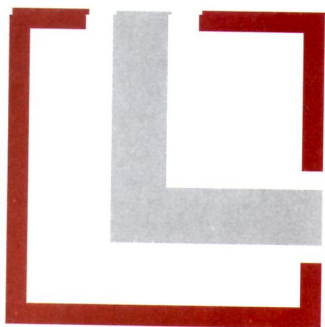
Tout de même, on les voit plus qu'avant en ville, où ils vont vendre le produit de leur pêche et de leurs cultures : coquillages, papyrus, bijoux de nacre. Un peu moins à l'écart des hommes, ils en reçoivent parfois dans leurs maisons flottantes : des prêtres du Temple du Poisson surtout, qui viennent pour une étrange cérémonie : guidé par un enfant sur les passerelles mobiles, l'invité pénètre dans la maison d'une famille présidée par une « ancienne ». Il pose des questions qui le tourmentent, et l'ancienne répond par d'autres questions. Le quémendeur mettra parfois des semaines ou des mois à trouver l'enseignement caché derrière cet échan-

ge. En tout cas, cet usage qui devient assez courant vaut aux Utruz un respect grandissant.

Les marais languissants et la route du sud

La route du Sud ne traverse aucun désert, et c'est par cette voie que choisissent de venir ceux qui ne peuvent s'offrir une place dans une caravane. En effet, il est toujours possible de se nourrir en chassant, la région est giboyeuse. Le revers de cette situation est la présence bien plus nombreuse de bandes de brigands ou de tribus





humanoïdes dans cette zone.

Comme de surcroît la piste suit les méandres labyrinthiques des seuls passages praticables entre les étendues de vase et d'eau, il est conseillé au voyageur de suivre à faible distance une caravane afin de ne pas s'égarer. On peut aussi louer les services de guides, mais ils reviennent cher.

Les caravanes, en général escortées, n'objectent pas à se voir suivies de groupes indépendants. En cas d'attaque, les agresseurs s'en prennent d'abord aux voyageurs sans défense, et ne songent à se frotter à l'escorte que si leur butin est trop maigre.

Les rares villages disséminés sur la route des Marais Languissants ayant des rapports divers avec les bandes de pillards, personne n'ira donner aux pèlerins les conseils qui sauvent : voyager en gros groupe, se scinder en deux sous-groupes qui se suivent de près et peuvent se couvrir réciproquement, se munir de chiens qui aident à la chasse et donnent l'alerte.

Le lac d'Althalith

Contrairement au Lac des Hautes Eaux qui existait depuis la création du monde, le Lac d'Althalith est né des bouleversements du Châtiment, qui ne date que d'un peu plus d'une dizaine de siècles. Le basculement du plateau portant l'antique cité de Tanith Lenath a créé ce nouveau réservoir qui se déverse dans l'Inlam, mais imbibé aussi sur des centaines de lieues les Marais Languissants.

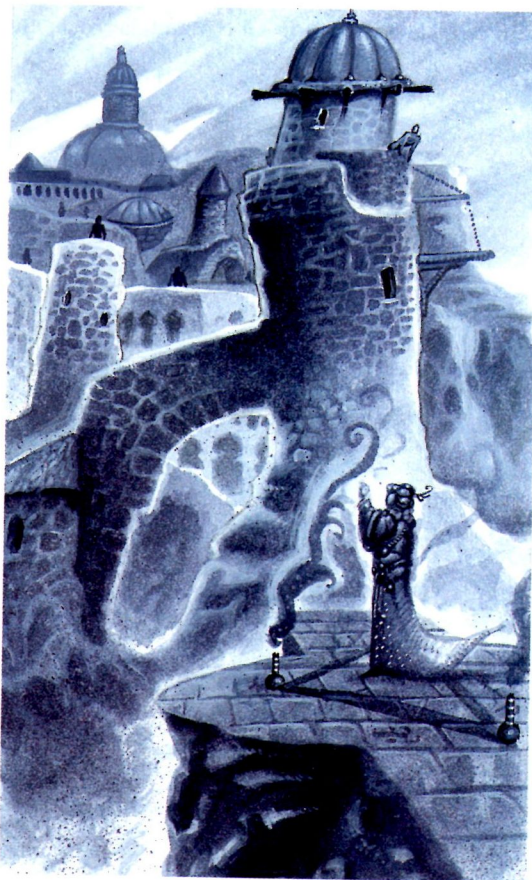
Les rives du lac sont bien moins habitées que celles des Hautes Eaux, si ce n'est au Nord avec Olizya et désormais le Fief de Muick, deux provinces peu urbanisées.

Le lac voit par contre un trafic animé de felouques, caravelles et galères, qui transportent marchandises et passagers depuis la route de l'Est.

Les marins sont tributaires des vents et le Saghian, le vent du Nord, sait se faire amical ou assassin. Les marins ne sont pas avarés de prières.

Les transports de voyageurs peuvent être des navires de taille imposante, leurs passagers changeant assez facilement de navire au niveau des Chutes des Hautes Eaux, une sacrée marche de plus de cent mètres de haut.

Pour éviter un long et coûteux transbordement, les marchandises circulent plutôt sur de petits bateaux (vingt mètres de long au maximum) susceptibles d'être halés, du bas vers le haut et réciproquement, par les grues de la Divine Écluse.



Au milieu du lac, une petite île accueille le Petit Temple du Poisson d'Argent, centre d'une gigantesque fête aquatique au printemps.

Lorsque le niveau baisse ou que la brume et la magie s'en mêle, d'autres îles, mortes ou bien vivantes, peuvent apparaître aux navigateurs : île des Nymphes, île de la Vérité, île Nue...

La partie la plus poissonneuse du lac est à proximité des marais, et la plupart des pêcheurs de Laelith n'ont jamais fait voile plus loin. Quand la pêche est mauvaise, ils poussent jusqu'à la limite orientale des Marais Languissants, négociant à prix raisonnable le transport des voyageurs harassés qui préfèrent déboursier quelques pièces à la fatigue et aux dangers des marais.

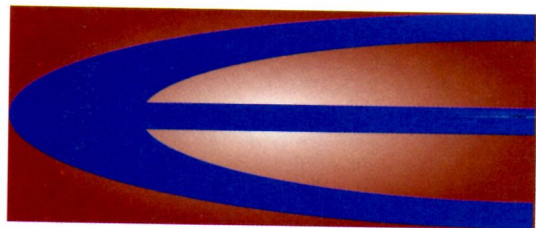
La magiocratie

Ce territoire a été offert aux mages de Laelith après le Soulèvement du Cloaque qui détruisit la tour Mineure du pic des Mages, et tua des centaines d'entre eux, simples apprentis autant que vieux érudits, privant ceux qui ont survécu de bien des connaissances.

Il se situe entre les Jardins de Jadhys, pays des Chupl'z détruit par les orcs et que leurs occupants légitimes ne semblent pas vouloir réinvestir, et les Marais Languissants. Pour l'instant, de Magiocratie, ce lieu n'a que le nom. D'accord, les mages ont le contrôle de leur territoire. Oui, c'est ici que se réunit désormais le conseil des Mages. Oui aussi, les mages règnent sur des métayers qui ont bâti des fermes, et commencé à cultiver un peu sur la bande de terre fertile entre marais fangeux et montagne rocailleuse. Enfin oui, ils perçoivent quelques taxes sur le commerce local et quelques services qu'ils ont installés, comme l'aqueduc qui amène l'eau potable, car celle des puits est juste bonne à l'arrosage et à la toilette des cochons.

Mais l'essentiel de leur énergie est surtout passé dans la reconstruction de salles de magie, laboratoires de décoctions et alchimie, bibliothèques. Chacun des mages privé de lieu de travail n'aspirait qu'à reprendre ses recherches interrompues, remettre le nez dans ses livres, faire des gammes et reprendre les travaux pratiques.

Les premiers bâtiments ont été montés en hâte, en recourant autant aux maçons qu'à la magie. Certains ont été dessinés sans réfléchir, d'autres dans un but tellement



précis qu'ils ne serviraient à rien d'autre.

Denbekk-le-bleu a monopolisé les ouvriers disponibles durant des jours pour bâtir une haute tour de bois précieux d'Azilian, afin d'étudier certains phénomènes « loin des influences parasites du sol », avant de se rappeler qu'il avait commencé une passionnante recherche sur la magie culinaire, pour laquelle il lui fallait « un long bâtiment bas en brique pourvu de cinq fourneaux à cheminée-pipe ».

Faed'homme n'a pas été la dernière à prendre des décisions bizarres, contrariée par des soucis qu'elle n'a voulu confier à personne. La dernière fois qu'elle a présidé le Conseil, n'attelle pas décidé d'interdire la magiocratie aux Lithreux, tout en instaurant la construction d'un bâtiment à la limite du domaine où ceux qui ignorent encore cette contrainte sont accueillis et restaurés gratuitement avant de repartir ?

Pris dans leurs propres préoccupations, les autres mages, qui de toute façon n'aiment pas les curieux et réclament un vaste mur d'enceinte autour de l'agglomération de leurs laboratoires, ne semblent guère pressés de donner un visage présentable à ces lieux, qui n'ont même pas de nom, si ce n'est celui de « la Magiocratie » (synonyme dans le langage populaire de « chantier »).

D'ailleurs, il n'y a pas de Divin Magistrat ici.

Advanced Dungeons & Dragons®

**Complétez votre collection
avant disparition définitive
de la gamme !**

**Offre valable*
jusqu'au
28 février 2000**

REF	DÉSIGNATION	Ancien Prix	PRIX	QT
F1167	BOITE DE BASE	249,00	249,00	
F2159	MANUEL DU JOUEUR	249,00	249,00	
F2160	GUIDE DU MAÎTRE	213,00	213,00	
F2140	BESTIAIRE MONSTUEUX	299,00	199,00	
F9504	ECRAN DU MAÎTRE	60,00	39,00	
9264F	FEUILLES DE PERSONNAGES	84,00	59,00	
F9556	GUIDE DU CONSTRUCTEUR DE DONJONS	99,00	49,00	
F9549	L'UNIVERSITÉ DE MAGIE	119,00	59,00	
2108F	MYTHES ET LÉGENDES	168,00	99,00	
F2121	RECUEIL DE MAGIE	153,00	153,00	
F2128	LES DIEUX DES MONSTRES	139,00	69,00	
2117F	M.C DES PSIONIQUES	178,00	178,00	
2110F	M.C DU GUERRIER	158,00	99,00	
F2111	M.C DU VOLEUR	139,00	139,00	
F2113	M.C PRÊTRE	139,00	69,00	
F2115	M.C DU MAGICIEN	139,00	139,00	
F2124	M.C DES NAINS	139,00	99,00	
2127F	M.C DU BARDE	158,00	79,00	
2134F	M.C DES GNOMES ET DES PETITES GENS	178,00	99,00	
F2136	M.C DU RÔDEUR	139,00	69,00	
F2147	M.C DU PALADIN	139,00	69,00	
F2148	M.C DU BARBARE	126,00	69,00	
F2131	M.C DES ELFES	178,00	69,00	
2135F	M.C DES HUMANOÏDES	178,00	178,00	
F2150	M.C DU DRUIDE	139,00	69,00	
2123F	CATALOGUE DES ARMES ET ÉQUIPEMENTS	158,00	158,00	
9427F	L'ÉPREUVE DU GUERRIER II	58,00	29,00	
9454F	L'ÉPREUVE DU MAGICIEN II	58,00	29,00	
9420F	L'ÉPREUVE DU VOLEUR	58,00	29,00	
9429F	L'ÉPREUVE DU CLERC	58,00	29,00	
8441F	LES MONDES DE TSR	198,00	99,00	
F2149	COMBATS ET TACTIQUES	199,00	99,00	
F2154	TALENTS ET POUVOIRS	199,00	99,00	
F2163	MAGIE ET SORTILÈGES	199,00	99,00	
F2156	CAMPAGNES DE HAUT NIVEAU	199,00	99,00	
F1125	LA NUIT DES PROFONDEURS	299,00	149,00	
F2138	LE LIVRE DES ARTEFACTS	159,00	79,00	

DARK SUN

2400F	SOLEIL SOMBRE	246,00	99,00	
2401F	LIBERTÉ	193,00	69,00	
2404F	TRIBU D'ESCLAVE	93,00	69,00	
2407F	NEGOCIANTS DES DUNES	105,00	69,00	
2405F	BESTIAIRE MONSTRUEUX	124,00	69,00	
2411F	L'ALLIANCE VOILÉE	105,00	69,00	
2413F	VALLÉE DE FEU ET DE CENDRES	140,00	69,00	

TOTAL A

REF	DÉSIGNATION	Ancien Prix	PRIX	QTE
F1145	LE SCEPTRE AUX 7 MORCEAUX	299,00	149,00	
F11325	LE CERCLE BRISE	49,00	39,00	
F1162	RETOUR A LA TOMBE DES HORREURS	299,00	169,00	
F11444	LES DONJONS DU DÉSEPOIR	99,00	99,00	

GREYHAWK

F9577	QUE L'AVENTURE COMMENCE	199,00	149,00	
F9578	LE GUIDE DU JOUEUR	114,00	114,00	

LES ROYAUMES OUBLIES

F1085	BOITE DE BASE	289,00	199,00	
F1120	CHÂTEAU ZENTHIL	299,00	149,00	
9217F	SELENAE	88,00	88,00	
9326F	LE MONDES DES ELFES NOIRS	151,00	99,00	
F9297	DRACONOMICON	158,00	99,00	
F1060	LES RUINES DE MONTPROFOND	295,00	149,00	
9430F	LES ELFES DE L'ÉTERNELLE RENCONTRE	178,00	99,00	
9444F	MARCO VOLO : DÉPART	69,00	49,00	
9450F	MARCO VOLO : VOYAGE	69,00	49,00	
9455F	MARCO VOLO : ARRIVÉE	69,00	49,00	
9354F	LES CATACOMBES DE SOIRETOILE	72,00	49,00	
9224F	EMPIRE DE LA COTE	107,00	59,00	
F1111	LES CARNETS D'ELMINSTER	215,00	119,00	
F9489	LES CARNETS D'ELMINSTER Appendice 1	75,00	39,00	
F9484	L'ÉPÉE DES VAUX	49,00	25,00	
F9485	LE SECRET DE LA FORÊT DES ARAIGNÉES	49,00	25,00	
F9488	LE RETOUR DE RANDAL MORN	49,00	25,00	
F11337	LA TOUR MAUDITE	49,00	25,00	
F9574	UNE Déesse AUX ENFERS	75,00	49,00	
F9516	RELIGIONS ET AVATARS	219,00	149,00	

RAVENLOFT

1053F	ROYAUME D'ÉPOUVANTE	320,00	99,00	
9338F	CONTACT MORTEL	79,00	69,00	
9345F	LE GUIDE VAN RICHTEN DES VAMPIRES	126,00	69,00	
9298F	UN FESTIN DE GOBELYNS	142,00	69,00	
9321F	LE NAVIRE DE L'HORREUR	125,00	69,00	
9355F	LE GUIDE VAN RICHTEN DES FANTÔMES	125,00	69,00	
9418F	LA DÈMEURE DE STRAHD	107,00	69,00	
F9348	ÎLES D'ÉPOUVANTE	99,00	69,00	

PLANESCAPE

F2600	BOITE DE BASE	272,00	149,00	
F2602	BESTIAIRE	199,00	99,00	
F2601	LA FRONTIÈRE DE L'INFINI	78,00	39,00	

DES DRAGONS

1500V	DES DRAGONS (1 BOITE)	90,00	39,00	
-------	-----------------------------	-------	-------	-------

TOTAL B

TOTAL A + B + 40 F (Frais de port) =

Bon de Commande

Nom Prénom
 Adresse
 Code postal Ville

Ci-joint mon règlement de F.

à l'attention de Monsieur Descares, 1, rue du Colonel Pierre Avin - 75503 Paris cedex 15

* Offre valable dans la limite des stocks disponibles pour la France Métropolitaine uniquement.



LES Provinces



Les provinces du Lac des Hautes Eaux

La divine écluse et la source de Garémond

Cet ingénieux système de bassin, de grues et de contre-poids hydrauliques est la concession exclusive d'une famille de nains, descendante du nain Galianthril qui conçut et bâtit les fondations de l'écluse il y a des siècles, façon personnelle de purger une peine de prison et de cœur à la fois. Deux grues se répartissent le trafic montant et descendant. Celui-ci étant plus rapide (il peut passer jusqu'à quatre bateaux à l'heure) le trafic montant génère un petit encombrement qui ne se résorbe que tard dans la soirée, en hiver à la lueur des torches.

Le passage n'est pas donné, mais reste plus rentable que tout autre solution pour les bateliers, et chacun admet qu'il faut payer les manœuvriers et souvent renouveler les grues, qui ne connaissent que fort rarement des accidents graves.

Non loin de la Divine Écluse, dominant le cap de la rive nord, la Source de Garémond symbolise le salut de la cité de Laelith. Aux temps où les rives des deux lacs étaient encore terres sauvages, alors qu'une sécheresse décimait la population à peine rescapée d'une épidémie de peste qui avait souillé l'eau du lac de milliers de cadavres, des émissaires partirent à la recherche d'une source. Presque tous périrent en vain, sauf Garémon, un jeune garçon qui sacrifia sa vie pour permettre à ses compagnons de retrouver un peu de force. Les deux adolescents firent alors jaillir l'eau la plus pure qu'on ait vue. Remis sur pied, ils rentrèrent à Laelith, et le Roi-Dieu donna le nom de Garemond à cette source miraculeuse. Vu son origine particulière, le matriarcate d'Olizya a, lors de sa fondation, concédé la petite enclave de la Source à la Cité sainte. Un navire-réservoir en recueille chaque jour l'eau exceptionnelle qui va abreuver le Palais du Roi-Dieu.

La vallée du fief de Muick

À la suite des Invasions, Laelith a accordé cette vallée peu habitée à ses nouveaux alliés, les Barbares venus du nord-ouest. Leur premier regret fut d'avoir réduit en cendres la petite cité de Muick, dont ils étaient désormais les maîtres.

Huit clans sont rassemblés sous l'autorité de deux grands chefs, Yggern Croc-Noir, qui est souvent en ambassade à Laelith, et Steppenwull. C'est Steppenwull qui a mené ses clans loin des prairies des hauts plateaux de Walhull, où trop de tribus barbares et de bandes orques se disputaient les rares troupeaux de chevaux sauvages et de rennes affaiblis pas des hivers rigoureux.

L'euphorie a duré trois ans. On a d'abord confectionné et installé des villages de tentes, puis on a, avec les conseils de terrassier de Laelith, rebâti le bourg de Muick qui a été pourvu d'une petite forteresse, certes un peu austère et frustrante. On a mené des opérations dans l'arrière-pays pour capturer des chevaux et redémarrer un élevage. On a célébré les fêtes traditionnelles dans de vraies ripailles généreusement arrosées.

Puis s'est installé l'ennui.

L'invasion d'autres tribus, anciennes ennemies des hommes de Steppenwull, a donné l'occasion aux barbares de mener des combats et fêter des victoires, mais cette brève période a souligné les dissensions, non entre clans, mais entre les caractères.

Les chefs du fief et les chefs de clans, qui se réunissent à Muick pour gérer les activités triviales, ont tendance à s'embourgeoiser et à se ramollir. Les traditionalistes jeunes et vieux veulent déjà repartir, la paix ambiante ne leur semblant pas faite pour de vrais guerriers. Il est vrai qu'ils ne savent guère où aller, toutes les provinces proches étant un peu trop coriaces et unies pour eux. Enfin les jeunes nés sur place veulent profiter du luxe et des distractions de la région, et donc faire du commerce. La seule activité pacifique qu'ils connaissent étant l'élevage et le dressage des chevaux, ils s'y sont lancés, non sans quelques déboires et vexations lorsqu'il s'est agi de négocier la vente d'animaux. Une toute petite partie de privilégiés anime l'ambassade de Muick à Laelith, et leurs excès de débauche causent quelques grincements de dents.

Les divins magistrats tentent de jouer les arbitres et de prévenir les dérapages de querelles, plutôt que d'en arriver aux sanctions qui ont rarement l'effet voulu sur ce peuple, du moins dans l'optique de la Pax Laelithia

Le matriarcate d'Olizya

Il est difficile d'imaginer que cette province pacifique fut peuplée à l'origine par une immense tribu barbare, venue peu ou prou des mêmes régions d'Orient que Steppenwull et ses clans pour assiéger Laelith.

À une époque où la Cité sainte était affaiblie, les barbares pillaient sans vergogne les convois passant par la rive nord vers Agramor et Azilian, attaquaient les bourgs des provinces voisines et harcelaient la ville. Mais les victimes s'endurcissent, s'armèrent, et les guerriers laissèrent de plus en plus des leurs sur les champs de bataille.

Olizya, qui avait perdu époux et enfant à la guerre décida de réagir. Alors les femmes, plus nombreuses et lasses des massacres, prirent le pouvoir, tout simplement en ignorant les hommes, en refusant de leur parler, d'accomplir quelque tâche que ce soit pour eux.





Après la colère et la moquerie, les guerriers connurent l'ennui, et glissèrent dans la soumission au nouveau pouvoir. Il ne fallut que trois générations pour transfigurer le matriarcat : les clans y furent regroupés selon les intérêts communs (Musiciennes, Érudites, Poétesses, Artisanes, Éleveuses, bâtisseuses, Cavalières-Convoyeuses...). Le conseil des Mères réunissait des représentantes des divers clans, et tenait compte des avis du conseil de juvéniles. Inutile de préciser que le mariage, l'homme chef de famille, furent des notions gommées du matriarcat, qui élève ses enfants en communauté.

De nombreuses femmes de toutes races (elfes, naines, gnomes) ont tout quitté pour venir grossir leurs rangs. Et depuis toujours les olizyennes ne ratent aucune occasion de voler au secours de femmes maltraitées ou asservies.

Leur production artisanale, vêtement et bijoux, tissus délicats, vannerie, est suffisamment originale par rapport aux grandes tendances Laelitiennes pour leur assurer une certaine prospérité. Leur architecture en courbes douces s'exporte aussi à l'occasion. Leurs convoyeuses ont une réputation excellente, et bien des marchands font appel à elles pour le transport au loin de colis précieux. Durant les Invasions, leur unique unité d'élite a accumulé les exploits, mais face au harcèlement des Barbares, elle n'a pu être partout à la fois.

Les hommes ont donc pour la première fois depuis des lustres participé aux combats. On s'est aperçu à cette occasion que la mentalité guerrière des origines s'était diluée dans le mélange des cultures et le temps, et que certaines formalités comme le « certificat de compétence » imposé aux hommes qui veulent obtenir un emploi (et pas aux femmes) étaient vécues comme des brimades et sans doute désuètes.

Il semble que ce type de situation ait surtout perduré du fait des vives réactions et tentatives de déstabilisation des mâles étrangers de passage, incapables pour beaucoup d'admettre ce qu'ils voyaient.

Les hommes entrent petit à petit dans les conseils et dans l'administration des clans, et les plus absurdes des anciennes coutumes sont abrogées ou modifiées, pas à pas. Car la sensation que ce glissement peut être fatal à la province, que « les hommes sont des animaux belliqueux prêts à poser des problèmes » perdure chez les conservatrices...

Notons que les Olizyens qui désapprouvent les coutumes locales ont tout loisir de s'en aller voir ailleurs.

Le but des divins magistrats étant aussi la paix, le seul et unique en poste en Olizya est une femme qui espère bien que personne ne s'avise de l'appeler ailleurs pour d'autres tâches, sa plus dangereuse mission étant d'intercepter les bandits en fuite.

La Baronnie de Kaoca

Le secret de Kaoca est écrit au vu et su de tous sur son drapeau : « Faire rire de soy ». La minuscule Baronnie fut la première à entreprendre la colonisation de la rive Nord du Lac d'Altalith en des temps immémoriaux, au pied d'un immense monolithe noir dur comme le diamant, par des gnomes des profondeurs alliés aux forces élémentaires de l'air.

De par cette alliance, la fille aînée du Baron régnant (qui doit se prénommer Zéphyr) possède le pouvoir de déchaîner des ouragans, ce qui -notons-le- lui sert assez rarement.

Bien que vieillissants, le baron Léonidas IV et son fidèle Premier magistrat dirigent toujours avec brio ce qui est surtout un immense parc d'attractions. Fêtes foraines, cirques, théâtres comiques, auberges immenses truffées de passages faussement secrets, chemin de fer mù par la vapeur, l'imagination et la technique gnome a donné vie et réalité à ce qui ressemble au rêve délirant d'un enfant enfiévré. Une partie des voyageurs qui viennent dans la région ne vont même pas visiter Laelith, ils sont venus exclusivement pour voir de leurs yeux ce qu'ils n'arrivaient pas à croire d'après les récits.

Seule ombre au tableau, la population, surtout gnome, humaine et un peu naine (les autres ne trouvent pas

d'emploi) a pour obligation légale l'apparence de la joie et de la bonne humeur. Les faciès chagrins sont immédiatement critiqués, voire dénoncés et arrêtés.

Il est également illégal (pour les sujets du baron toujours) de ne pas reconnaître une personne qu'on a déjà vue une fois. Le Kaocalien est donc physionomiste.

Seuls les bandits et voleurs un peu niais ignorent qu'il vaut mieux éviter Kaoca. On y est vite non seulement repéré et arrêté mais aussi ridiculisé publiquement par le justicier inlassable, infailible et doué d'ubiquité, Super-Joker.

Les aventuriers qui, pour diverses brouilles (assassinat ou vol de sucette), ont dû payer leur dette en intégrant quelque temps « l'organisation Super-Joker » savent qu'il s'agit d'une équipe très organisée de mages, prêtres guerriers et monte-en-l'air, capables d'intervenir à divers endroits rapidement mais aussi de rendre ce personnage si ridicule que personne ne croit à son existence hors de Kaoca.

Outre le parc qui draine toute famille un peu aisée pourvue d'enfants de la région et de plus loin, le Baron dissimule dans ses cavernes les salles de harnais de simulation. Cet appareil gnome permet de se déplacer en lévitation, tandis que des illusionnistes créent autour du « client » un décor tout à fait crédible et multisensoriel : donjon infesté de créatures, bataille épique, navire guerroyant sur l'océan déchaîné.

Les clients qui viennent du bout du monde parfois sont de riches oisifs voulant s'offrir le frisson de la grande aventure sans risque.

Le dernier petit secret du Baron est la préparation d'une friandise totalement addictive. Il tient par ce moyen diverses personnalités et criminels mieux que par tout autre moyen de pression.

On voit moins le baron ces derniers temps, car il est en train de former son plus jeune fils (le seul qui lui semble capable de maîtriser cette délicate machinerie qu'est la baronnie) non seulement aux subtilités du gouvernement local, mais aussi à toutes les opérations « extérieures » qu'il mène chez ses voisins, grâce à toutes ses équipes et ses techniques, tout à fait à leur insu, pour la plus grande prospérité de la baronnie mais aussi pour le pur plaisir.

La marche d'Azilian

Le pays ne fut longtemps qu'une vaste forêt parsemée sur les côtes et les rives des fleuves navigables de résidences de riches Laelithiens voulant se mettre au vert. Puis on s'aperçut de la présence de bois rares (le bogatier, solide et léger, idéal pour les constructions navales, ou le solmerier, que l'on peut mettre en forme tant qu'il est jeune, puis qui durcit comme l'acier - idéal pour certaines armures ou pièce mécaniques). L'exploitation prospère fut quasi anéantie par l'irruption de sipristes, insectes voraces qui s'abattirent sur la forêt. Le marchand Azilian, parti dans les régions d'origine des insectes, revint avec d'étranges alliés : les Arachniens et leurs amies à huit pattes. Les Arachniens connaissent des centaines de sortes d'araignées et les moyens d'en obtenir un avantage ou un usage. Des araignées géantes leur servent de monture et d'animaux de combat, d'autres leur tissent des fils aux propriétés inimitables, leur fournissent poison et remèdes, et les débarrassent des insectes nuisibles.

Considéré comme le sauveur du pays, Azilian fut nommé à la tête du Conseil des sept plus riches marchands, et trouva d'autres débouchés pour les produits et talent arachnoïdes. À sa mort, le pays prit le nom de Marche d'Azilian. Depuis cette époque reculée, les Arachniens ne se sont jamais mêlés aux Aziliens, mais ne les ont jamais non plus trahis ou abandonnés. Les marchands exploitaient la forêt et les araignées, les Arachniens qui vivent dans l'ombre de la forêt se chargeant d'assurer la reproduction des araignées, de l'élevage et l'entraînement des araignées de combats, qui jouèrent un rôle crucial dans la guerre des Invasions.

Depuis, le Conseil règne, assisté de diverses commissions regroupant les autres marchands, les guildes, certains nobles résidents du territoire.

Au-delà d'une certaine imposition, les résidents ont droit au titre de Citoyen, et donc d'exercer librement une activité commerciale ou de posséder des biens immobiliers. Les autres, les Gris, sont regroupés en « unités de travail et d'épanouissement » et leur statut est proche de l'esclavage. Les non-humains doivent payer diverses taxes journalières pour obtenir l'autorisation de rester sur le territoire.

Le duché d'Agramor Histoire et organisation



Ce duché fut fondé, il y a des siècles, par un certain Malzekiande, personnage dont l'image diffère fort entre les légendes agramoriennes et les registres judiciaires de Laelith. Quoi qu'il en soit, la petite colonie à peine installée depuis quelques décennies, survinrent des « Guerres d'épuration du sang » qui allaient successivement jeter hors du duché tout ce qui ne ressemblait pas au glorieux fondateur : orcs, gnomes, hobbits, elfes, nains, humains trop petits, trop ronds, trop roux...

Finalement, se retrouvant un jour à une poignée de chevaliers (du moins de guerriers en armure) sans même un serviteur au milieu d'une vallée laissée à l'abandon, les chefs d'Agramor revinrent à des sentiments plus calmes, tout en restant fort xénophobes.

Depuis, le duché est régi sous l'arbitrage du duc, par la Table des pairs, regroupant les plus grands chevaliers, et par l'Assemblée des propriétaires, union des plus nantis. Donc par les règles de la chevalerie et celles du profit. La majeure partie de la population y eut longtemps le statut de serf, en fait d'esclave, les plus chanceux étant les habitants du nord-est de la Grande vallée, livrés à eux-mêmes et aux loups, barbares et porcs ; bref relativement tranquilles.

Depuis la guerre et l'arrivée des Divins magistrats, l'ambiance a sensiblement changé.

Le nouveau duc Uleiric IV, qui a reconquis son pays envahi grâce au Prince Sénatra et au soutien des réfugiés d'Égonzasthan, est beaucoup moins xénophobe que ses ancêtres, et la libre circulation des elfes, nains, hobbits et gnomes est théoriquement garantie sur son domaine - les opposants à cette loi, nombreux encore, étant sévèrement châtiés pour toute agression, lorsqu'on les retrouve.

Happé par les joutes et les expéditions guerrières contre les orcs et les barbares dans l'arrière-pays, le duc n'a pas mis d'obstacle à l'installation des Divins magistrats qui, dans les cités, participent activement à la gestion et à la justice du pays, tandis que, dans les plus gros bourgs ils jouent plutôt les instituteurs et célèbrent les mariages.

En fait, échangeant des rapports réguliers, les huit divins magistrats présents s'efforcent à conserver une activité chevaleresque au duc et à sa cour, tout en évitant les échauffourées avec les voisins du duché ou les soulèvements populaires (leur présence rend la vie des paysans presque agréables). En effet Agramor est le principal grenier à céréales de Laelith, et une mauvaise récolte signifierait une année maigre pour la Cité sainte.

Si la xénophobie est retombée d'un grade, il est tout de même préférable pour tout non-humain de dissimuler sa véritable identité lorsque c'est possible. Les Agramoriens ne respectent que l'habileté au combat et la richesse. Ils sont forts susceptibles, et la pratique des duels est courante. Selon leur rang social, ils ont pour habitude de ne pas adresser la parole aux inférieurs, parfois même de feindre de ne pas les avoir remarqués. Un inférieur se reconnaît entre autres à son ignorance des complexes formules de politesse agramoriennes. Cette tendance, marquée chez les très jeunes et les vraiment vieux (plus rares), est déplorée par la génération des trentenaires qui ont combattu il y a quinze ans au côté des Égonzasthans et conservé des liens forts avec leurs anciens camarades. Quant à s'installer en Agramor, il ne faut pas rêver. Tolérer le passage des étrangers est le maximum qu'on puisse demander aux autochtones.

Pour qui doit passer par cette province, la froideur de l'accueil peut passer au second plan si on apprécie l'architecture - le Palais du Duc à Goratch, la capitale au mille bastions, est magnifique -, ou bien les joutes - les nobles familles nombreuses d'Agramor simplifient leurs problèmes de succession en élaguant leur arbre généalogique lors de grands et magnifiques tournois à Calbeyray.

Les districts d'Égonzasthan

En prenant le contrôle de l'Égonzasthan, Laelith a conservé le découpage des comtés, devenu des districts. Le Prime Gouverneur règne donc sur pas moins de vingt-trois gouverneurs de district, gérant eux-mêmes des territoires



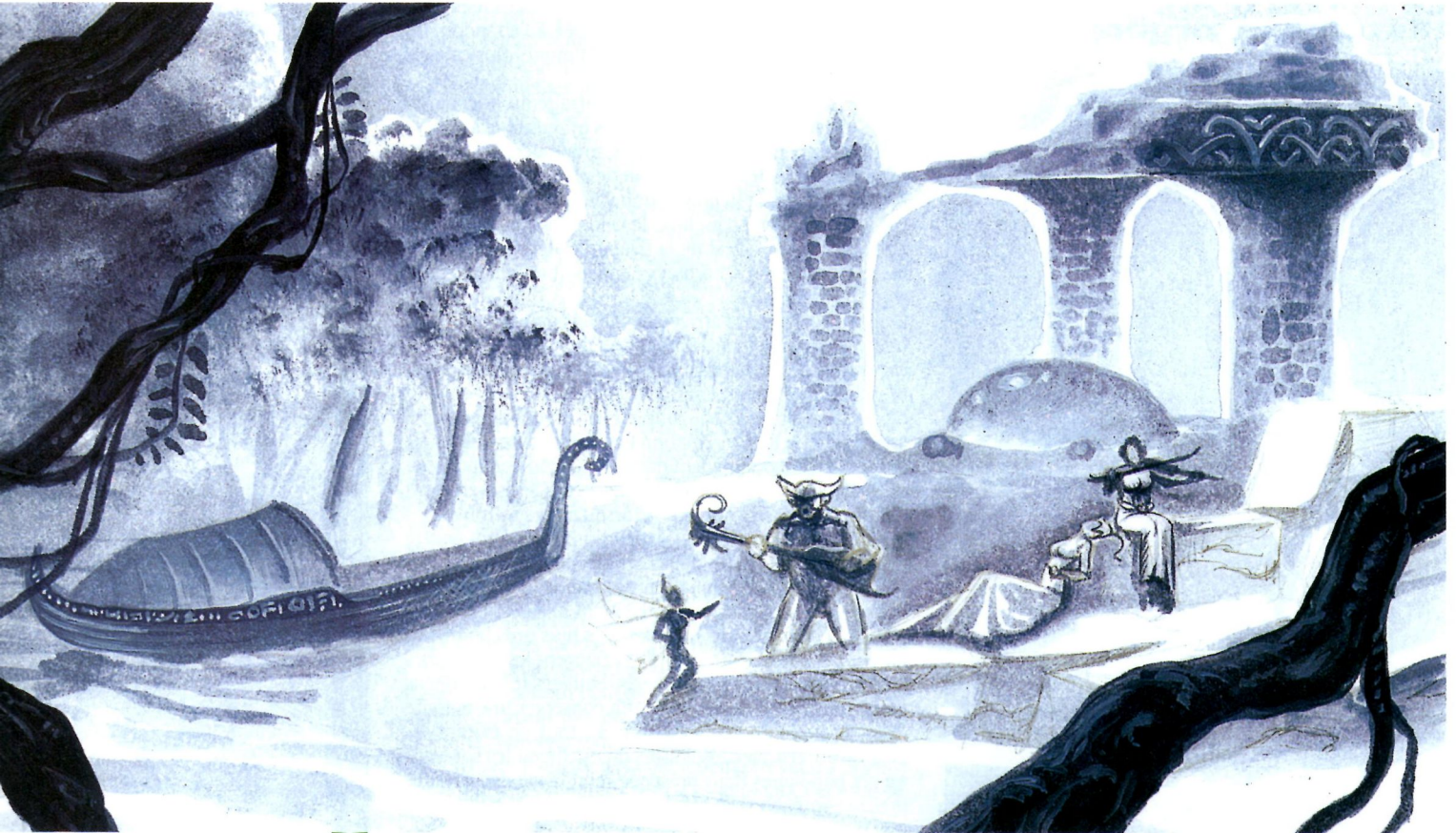
vastes et déserts ou minuscules et surpeuplés, où cohabitent humains, nains, gnomes, elfes, hobbits, gopnel-dauns, exilés barbaresques, réfugiés sudiniens, faunes et satyres (paraît-il), et d'autres races et ethnies dont personne ne connaît le nom. Autant dire que les Districts d'Égonzasthan ont été les plus gros consommateurs de Divins magistrats.

La situation juste après guerre était d'autant plus chaotique que les huroniennes, qui dirigeaient le pays d'une

seul capable d'aller négocier la libération d'un ambassadeur imprudent dans les lointaines Esquatories.

Pour Pernan Ouvremire, l'actuel Prime Gouverneur, diriger l'Égonzasthan est la plus étrange expérience de sa vie.

Dans la journée, le pays est une cocotte-minute frénétique et bigarrée. Puis quand vient le soir et que les conspirateurs rejoignent leurs repaires et les ouvriers leurs lits, des ombres aux rires un peu fêlés s'installent au pied des



main souple mais finalement efficace, ont disparu de la circulation. En fait, ces humanoïdes pourvus d'une queue d'anguille et qu'on sait capable de lévitation ont vécu, dans l'indifférence née de la guerre, un drame mystérieux. Une partie a rejoint leurs maîtres et créateurs, les Zaduliens, un peuple qui serait originaire des étoiles, dans leurs sanctuaires secrets sous la montagne.

La plupart des autres seraient tout simplement partis à l'aventure de par le monde, aussi loin que possible. Ceux qui restent ne font pas mystère qu'ils ne désirent plus exercer de pouvoir. Tout au plus acceptent-ils de conseiller les autorités sur les usages anciens.

Sur leurs conseils, les gouverneurs ont nommé des responsables fantoches à des postes sans substance et, depuis des années, ils ont appris à profiter des périodes de calme, puis, quand la pression monte, un ou plusieurs de ces fusibles sont implicitement désignés comme « responsables de la situation ». Des émeutes surviennent, puis soudain, le Gouverneur accuse les responsables de trahison, ou d'incompétence, ou d'iniquité. Bref, le coupable est jugé, et jeté dans une oubliette ou exécuté de manière horrible dans les cachots les plus noirs qu'on ait pu trouver en ces lieux d'architecture élégante et de pierre blanche. En fait, les pauvres hères sont remerciés, raisonnablement dédommagés et expédiés au bout du monde. Enfin la plupart, il faut parfois donner un peu de crédibilité à ces exécutions.

Finalement, avec l'habitude, les gouverneurs ont fini par découvrir que l'Égonzasthan est un inépuisable vivier de talents. Quelle que soit la tâche requise, une petite enquête localisera l'oiseau rare, le mage-baryton qui sauvera un spectacle du Théâtre de Laelith, le moine-voleur pygmée

magnifiques architectures huvaliniennes que plus personne n'entretient, pour jouer de la musique de chambre ou chanter à capella des ritournelles mélancoliques.

Les marches de Valimell

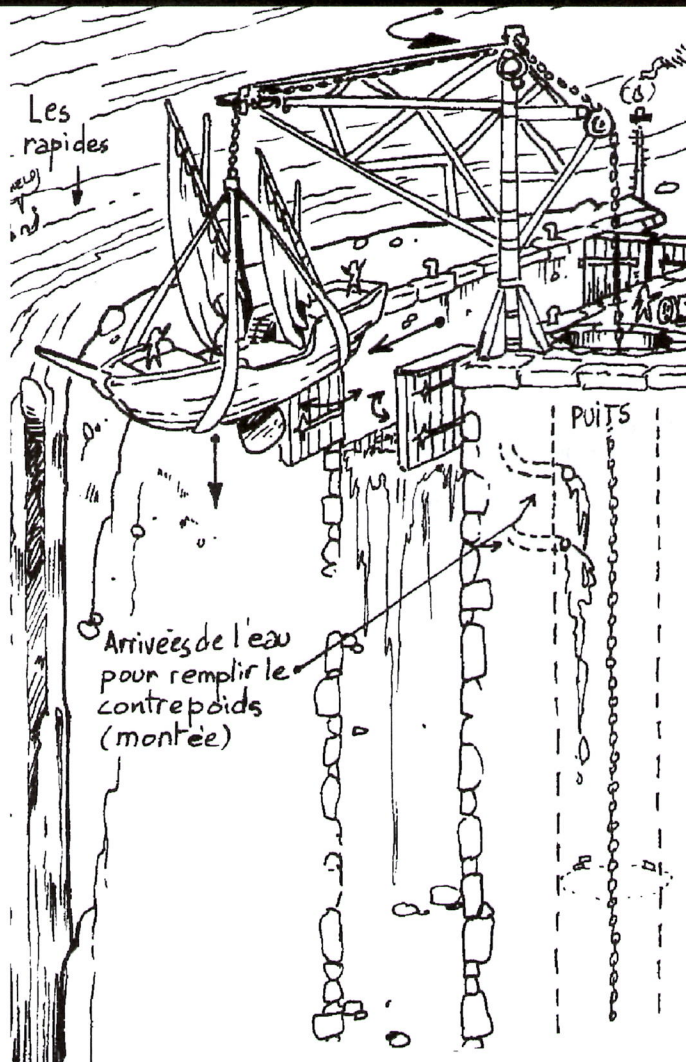
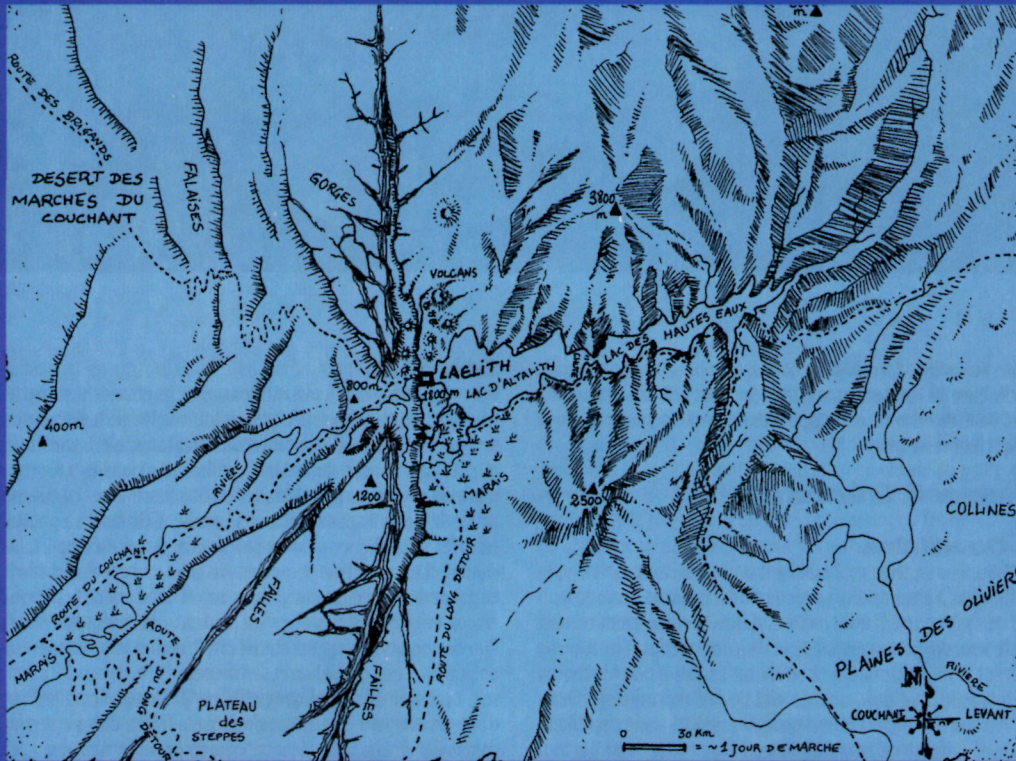
Dernier-né des territoires, les Marches sont d'abord une succession de fortifications en espalier. La route en traverse une douzaine, et les plus impressionnants la dominent de plus de cent mètres de haut.

Profitant à la fois du ralentissement causé aux caravanes et de la présence des soldats, des auberges se sont installées à un jet de pierre au-delà des baraquements militaires, ainsi que des petites fermes sur les flancs de cette vallée encaissée, qui fournissent du lait et de la viande de chèvre et quelques autres denrées en été.

La vie dans les Marches est rude, mais le trafic lui évite d'être en plus monotone, et les milliers de soldats qui y sont affectés ne se plaignent pas trop de leur sort, sauf quand le Saghiann déjà glacé s'y engouffre avec violence, arrachant parfois les échauguettes et les toitures des tours de guet.

Les marches sont sous le commandement direct du Prince Sénatra, qui veille à ce que la région ne deviennent seulement une place militaire.

Chaque semaine et pour les fêtes importantes, la musique militaire se produit sur les fortifications pour les hommes de troupe, ou en ville. Le village de Valideuse est d'ailleurs devenu un vrai bourg, et le Prince-Poète y est le mécène d'une salle de spectacle et d'une école de musique.



LA DIVINE ÉCLUSE

Rencontres



Humains ou animaux, en ville ou dans les environs, pour votre plus grand bénéfice ou votre plus grand malheur, vous finirez bien par avoir à faire à l'une de ces rencontres possibles. Ou à quelqu'un ou quelque chose qui leur ressemble.

Animaux & Créatures

Les Doudilains

Petits lémurins espiègles qui pullulent un peu partout dans la ville. Ce ne sont pas à proprement parler des animaux domestiques, mais la plupart sont nourris par les habitants, qui les considèrent comme des mascottes sympathiques, en dépit de leurs facéties et de leur rire exaspérant. Il n'est pas rare de trouver sur un rebord de fenêtre ou sur la margelle d'un puits, une écuelle de lait ou une gamelle de restes, laissées-là, à leur intention. Les quelques rares doudilains apprivoisés entrent en empathie avec leur « maître » et lui font bénéficier de leur don de clairvoyance. Ils peuvent au choix, une fois par jour, prédire le temps de la journée, évaluer les impressions réelles d'un interlocuteur, donner un conseil avisé, prévoir un danger et les moyens de l'éviter. Copiner avec un doudilain est plutôt difficile, les chances s'évaluent à 5 %.

Les Shédras (Lithosaures)

Reptiles volants aux écailles couleur de granit, que l'on crût pendant très longtemps stériles, mais qui se mirent à nouveau à pondre durant les vingt dernières années. Ils ressemblent à de gros lézards ailés tout droit sortis d'une vallée perdue. Et c'est exactement le cas. On pense que leur lieu d'origine serait un endroit escarpé et quasi inaccessible, situé quelque part au sud des provinces... Acceptant facilement la domestication et le dressage, le shedras est employé à Laelith par la Théo-Royale Aérienne Compagnie Express (la TRACE) et par la Nuée, l'armée de l'Air de la Cité sainte. Rapides, robustes et puissants, les Shédras peuvent porter des charges allant jusqu'à trois cents kilos. Ils seraient immunisés contre les maladies et la vieillesse, et ne peuvent mourir que de blessures. Les hangars de la TRACE sont adossés à la prison du côté des Pics. La Nuée est, quant à elle, basée dans la caserne de la Chaussée du Lac. La Flotte s'enorgueillit d'un superbe bâtiment doté d'une rampe de décollage et d'atterrissage pour ces créatures, le Porte-Shédras l'Intime QuintEssence ». On compterait à ce jour une trentaine de spécimens. Mais l'effectif réel demeure secret défense.

Araignée azilianaïse

Méga arachnoïde de la taille d'un Ookhab et dont l'envergure peut atteindre près de cinq mètres pour les plus gros spécimens. Il existe différentes espèces de ces créatures monstrueuses en Azilian et chacune possède des spécificités commerciales. L'élevage de ces araignées est pratiqué là-bas comme on élève ailleurs les brebis ou les chèvres. Leur taxonomie et la présentation exhaustive des différentes races déborderaient de loin le cadre qui nous est ici imparti. On retiendra que ces bêtes ont fait la fortune de ce pays et ont contribué tout au long des siècles à en assurer la sécurité. Suivent quelques-unes des plus connues et des plus prisées parmi les araignées azilianaïses :

Les « fileuses » dont la toile souple et résistante est utilisée dans l'industrie textile et la fabrication de filets ou de cordages pour la marine.

Les « combattantes » qui sont utilisées comme monture dans la cavalerie lourde d'Azilian.

Les « venimeuses » dont on ne compte plus les variétés. Les fermiers azilianaïses ont réussi par un jeu de croisement à sélectionner des espèces plus ou moins virulentes dont les venins sont utilisés comme poison ou comme remède.

Les « succulentes », appréciées pour leur viande que l'on déguste faisanée, marinée et grillée.

Ookhabs

Ruminants d'altitude, puissants, endurant, ils possèdent six pattes qui leur assurent une excellente stabilité sur les sentiers pentus des environs de Laelith. Ce sont les seules créatures tolérées intra-muros et particulièrement sur la Main qui Travaille où elles apportent les matières premières pour les artisans qui travaillent là. Leur dressage est délicat et l'apanage d'un seul dresseur. Un Ookhab n'accordera en effet sa confiance qu'à un seul maître. Si celui-ci meurt, la bête sombre dans une étrange mélancolie animale ; elle devient irritable et dangereuse. Elle est dans ce cas, soit relâchée dans la steppe dont elle est originaire, soit, si elle n'est pas trop vieille, dégustée rôtie dans l'un des nombreux restaurants de la Cité sainte. Il existerait un lien empathique entre l'Ookhab et son meneur. Cette communication passerait par une douce mélodie, chantée par les guides, que l'on peut d'ailleurs entendre lors de la montée de la falaise de Vorn, lorsque les caravaniers encouragent leur bête à grimper la corniche escarpée qui mène vers la Ville. Les Ookhabs ne seraient sensibles qu'à une seule inflexion de voix, ce qui expliquerait le caractère exclusif de leur relation avec les humains. Si l'Ookhab apprivoisé est particulièrement inoffensif, l'Ookhab à l'état sauvage est redoutable et n'hésiterait pas à charger, piétiner et encorner ses adversaires. La peau, la graisse et le poil d'ookhab sont des matériaux rentrant dans la composition de nombreux produits manufacturés de la Main qui Travaille.

Les Qooli Qooli

Oiseaux parleurs de la grosseur d'une caille, au plumage multicolore. Ils servent d'animaux de compagnie, de porteurs de messages, de gibier pour chat ou de rôtis pour gastronome. On mentionnera pour mémoire le « Qooli Qooli de fruits rouges » de Maître Orfel, un délice selon les amateurs.

Les Loqtères

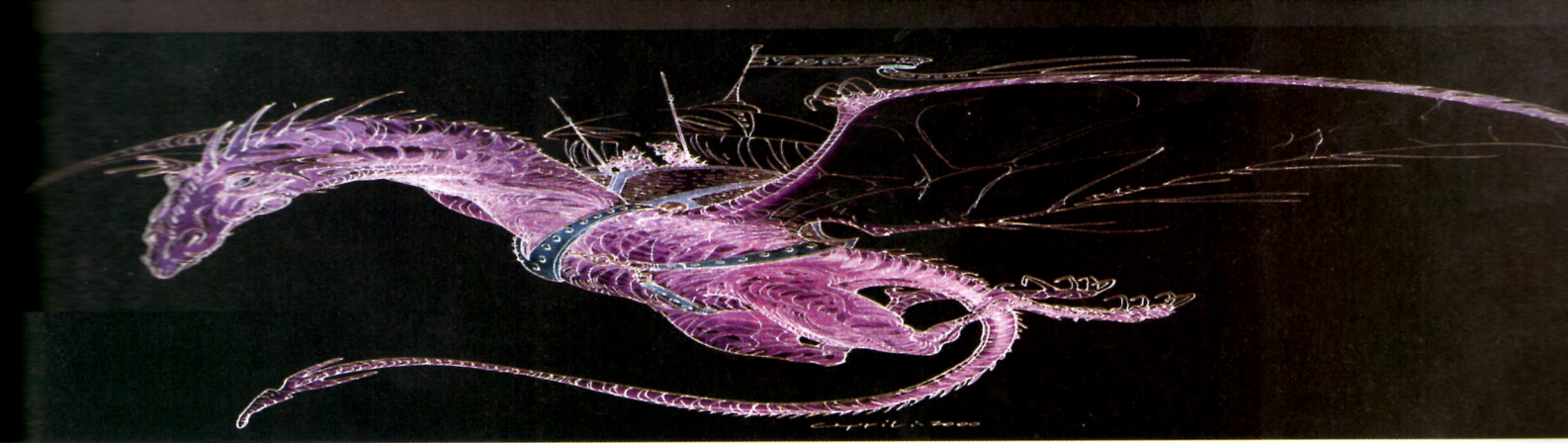
Marsupiaux un peu plus gros qu'un cheval, se tenant sur leurs deux pattes arrière et pouvant porter sur leur dos bossu une charge ou un cavalier. Les loqtères sont particulièrement adaptés à l'escalade des sentiers escarpés. Ils avancent en sautant, en s'aidant dans les chemins en pente de leurs membres supérieurs terminés par des mains préhensibles à trois doigts. Leur progression en petits bonds est une épreuve difficile pour le débutant, qui devra passer deux ou trois jours à vomir et à tomber... Le poil laineux des loqtères et leurs gros yeux bleus globuleux leur donnent une mine attachante de grosse marionnette en peluche. Ils sont herbivores, mais ont une faiblesse avérée pour le miel. Ne leur faites pas sentir de la gelée royale, ils deviennent fous !

Pooltogue

Gros chien blanc à poil long, pouvant servir de monture aux petits humanoïdes. Le pooltogue préfère le climat hivernal et est souvent utilisé par les montagnards comme porteur de charge dans les alpages. Son ventre est doté d'une bosse matelassée que les bergers utilisent comme oreiller lorsqu'ils dorment à la belle étoile. Un spécimen sur dix possède une mutation des cordes vocales qui lui permet d'apprendre à parler un langage intelligible. La voix rocailleuse de ces chiens intelligents rappelle celles de vieux nains roulant les « r ». Les quelques rares parleurs s'achètent à prix d'or à Laelith, les riches les offrent à leurs enfants, puis lassés de leur bavardages, les abandonnent sur le bord des routes, lors de leur départ en villégiature dans leur maison de Province.

Poolparynx

Animal aquatique de la forme d'un bulbe spongieux, brillant d'une légère fluorescence violacée. Le Poolparynx se propulse grâce aux convulsions rythmiques d'une dizaine de tentacules élastiques blanchâtres et gluants, appréciés des pêcheurs de la Chaussée du Lac, qui



les dégustent en salade, coupés en petits morceaux citronnés et grillés. Le Vermille-bulle est une variété vermiculaire capable d'émettre sous l'influence d'un stress un chapelet de bulles d'encre huileuse, qui ne se mélangent pas avec l'eau environnante et que l'on recueille pour la fabrication d'une encre indélébile, fort prisée des mages et des tatoueurs. Cette teinture, naturellement indigo, peut être éclaircie par injonction d'acide, en une nuance tirant vers le rouge sanguin. Ces deux liquides colorés, surnommés la « chair » (le violet est principalement utilisé par les tatoueurs, d'où son sobriquet) et le « sang » (pris par les théâtres qui s'en servent pour simuler des hémorragies plus vraies que nature) sont bien entendus utilisés par les toutes nouvelles presses de l'Institut des Belles-Lettres.

Les Infantes d'Ov Shiggurtha

La Chose progressait en rampant, contorsionnant son corps serpentin d'une manière lascive. La toile membraneuse de ses ailes semblait animée d'une vie propre, comme si deux créatures d'outre-éter avaient choisi la symbiose pour traverser les océans du vide. La tête ondulait aux rythmes d'un buste de femme effroyablement beau. Les vibrisses de son visage cinglaient l'air autour d'elle, donnant à ses mouvements l'allure d'une coquetterie de femme. Mi-rascasse mi-démon, sa face de gorgone suintait et tremblait. Une sanie puante enduisait son corps, lustrant ses anneaux, engluant son sillage d'une gelée toxique. Les écailles de sa queue frémisaient, grinçaient telles les mailles d'une armure. Le monstre déchirait les chairs de ses serres d'argent. Parfois, sa gueule tentait une morsure maladroite vers une victime prisonnière de ses bras, et bien vite, une tête roulait. Une langue bifide sortait alors, suçant les sucs d'une carotide déchirée. Une babine retroussée grimaçait le sourire d'une obscène délectation... On nous précisa plus tard, que ces entités cosmiques venaient d'Ov Shiggurtha, un monde au-delà des Confins, et qu'elles étaient en fait des mercenaires du Mal, voyageant de batailles multiverselles en conflit interdimensionnel, avec pour toute rétribution, le plaisir de la tuerie, pour toute solde, la jouissance de la souffrance infligée...

Les Luporshs

Ils nous les envoyaient en meute, une dizaine de spécimens à la fois, parfois plus. Nous les entendions arriver de loin, leur cacophonie, s'il est possible de la décrire, ressemblait à un cri de cochon saigné, couvert par le hurlement d'un loup, impatient de se joindre au repas. Leur forme hybride mêlait d'ailleurs la physiologie des deux bêtes. Leur pelage bleu cendre aurait presque pu, en d'autres circonstances, être considéré comme beau. Bon nombre des nôtres sont tombés sous leurs crocs, assez forts pour broyer les os, assez coupants pour trancher les muscles, assez robustes pour arracher d'un coup sec une gorge, ou un bas ventre... Ces loups porcins sont dressés pour la garde comme pour l'humiliation et bien de mes camarades sont tombés, morts d'hémorragie, émasculés par un luporsh...

Les Schlugaerths*

Interjection mimant le bruit des créatures flottant et filant à quelques pouces du sol, en un rase-mottes destructeur, terminé par la déflagration de leur choc contre la chair molle de leur victime.

Je me souviens encore du briefing que nous firent les officiers du Génie Magique sur ces créatures. « Méfiez-vous, nous avons tout lieu de penser que ces êtres sont issus d'une poche planaire, coincée entre le plan matériel et la dimension élémentaire du Feu. Vous n'êtes pas sans savoir que notre continent repose sur un lac de lave qui nous sépare des Abîmes d'enfers. C'est de cette mer en fusion dont sont originaires les Schlugaerths. Ils nous viennent donc de très loin. Possible qu'ils aient été invoqués par des conjurateurs du Dessous. Mais ils semblent peu domesticables et la conjuration des

choses ignées n'a jamais été la spécialité des Shamans des profondeurs. Les Schlugaerths ont peut-être été attirés ici par la lumière venue du Trou, ou par le tumulte causé par l'effondrement. Le fait est qu'ils nous attaquent nous, et nos ennemis, de façon tout à fait équitable. Ils se déplacent à la vitesse d'un cheval au galop et parviennent à éviter les obstacles grâce à une intuition quasi infaillible, certainement identique à celle des chauve-souris. On ne leur connaît pas d'organe sensoriel et les quelques excoriations sur leur proue sont en fait des squames de lave séchée. La tactique pour les combattre doit être essentiellement défensive. Surtout, évitez leur charge ! Si jamais un Schlugaerth vous télescope de plein fouet, la poche de fluide explosif que recèle leur crâne éclate avec la puissance d'une pyrosphère, ce genre de boule de feu dont mes collègues pyrotechniciens bombardent les verdâtres depuis le début du conflit. Pour le détruire, visez donc le crâne, avec une baliste puissante, tant que la créature est loin d'un de nos combattants. Et si l'une d'elles happe un de vos compagnons, par miséricorde, tuez la bête ou même tuez sa proie, car nul ne sait où elle l'emmène et ce qu'elle en fait. »

« Extrait du Catalogue des Atrocités », par le scribe-capitaine Ulmère de la Bouche-à-Feu

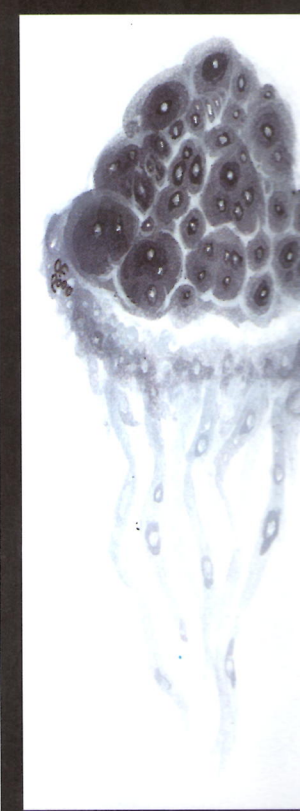
Rencontres sur la Chaussée du Lac

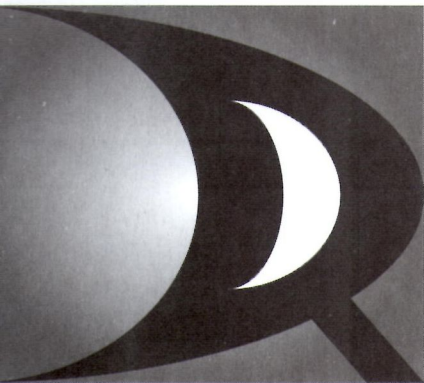
Gamins des rues

Laelith, ville de frénésie et d'extase, ne compte que peu d'enfants dans l'abandon total. Des orphelinats dépendant des diverses institutions forment leurs futurs employés, les familles commerçantes trouvent toujours des tâches à leur progéniture, et les gamins des familles pauvres se débrouillent pour gagner quelques pièces. Les bandes rivales se font rarement de vraies guerres, stériles, et préfèrent se concurrencer sur des « coups » divers : contrôle d'une activité, gains pécuniaires sur une période donnée, tours pendables infligés à une autorité... Les bandes servent rarement les conflits privés de leurs chefs, et les conflits personnels se règlent d'ordinaire d'homme à homme. Ces règles fonctionnent moins bien sur la Chaussée du lac, où trahent de vraies teignes sans aucun code d'honneur.

La Garde Citadine

Pour qui arrive de lointaine cités disciplinées par la crainte d'une garde brutale et arbitraire, la Garde Citadine de Laelith est une surprenante curiosité. Cela tient sans doute à la personnalité du Roi-Dieu, et au fait qu'elle est composée de citoyens ayant pris les armes lors du Soulèvement du Cloaque. La Citadine se répartit en deux corps. La garde fixe, qui veille sur les entrées et les couloirs d'édifices divers, est peu entraînée, sinon à la vigilance. La garde mobile, qui sillonne les rues, intervient en cas grabuge, escorte les fouineurs enquêtant dans des zones dangereuses, est mieux rémunérée et surtout entraînée et conditionnée. Une patrouille de la Citadine semble se composer de quatre hommes. En fait, parallèlement, huit à douze autres soldats virevoltent autour du « carré principal ». Passant par les ruelles voisines, les échoppes à double entrée, les mezzanines à accès multiple, les égouts même, deux à quatre gardes se placent discrètement en avance du « carré », dans des recoins repérés à l'avance, regardent passer leurs collègues, surveillent les arrières du carré, avant de repartir d'un pas rapide en avant-poste. Plus d'un étranger indocile interpellé pour un délit, croyant affronter quatre piètres guerriers de bas étage, s'est retrouvé cerné de douze lances, piques et épées maniées avec maîtrise. Les Laelithiens, sauf lorsque leurs sens sont égarés par l'émotion ou les substances fortes, font moins les frais de cette tactique, car ils en connaissent les itinéraires et les habitudes.





Lorqu'il y a pugilat ou agitation sur la voie publique, la Citadine a pour consigne de sortir de la mêlée les Pèlerins identifiés par leur pèlerine, puis de taper sur ce qui reste au milieu.

Stefell l'Inouï et Jonng le Divinspiré, scribes de la foi.

La foi fait des miracles, et Laelith est la cité dont la foi est le bijou le plus brillant. Ce sont les manifestations publiques d'une spiritualité transcendée qui pousse les âmes mystiques ou en quête de vérité à se rendre en pèlerinage en la sainte cité, malgré les différences théologiques parfois violentes entre leur credo personnel et la vision élémentaire et œcuménique de la ville sainte.

En termes plus simples, ce n'est que si les pèlerins rentrent chez eux en glorifiant leur séjour que d'autres auront la vocation pour accomplir le voyage. Mener le croyant sur le chemin de l'illumination est la tâche des prêtres, celle des scribes de la foi est de lui donner tout le retentissement qu'elle mérite.

Les scribes de la foi écumant donc les temples, les échelles les plus fréquentées, les sites propices à la méditation et à l'extase (y compris les maisons closes), afin de repérer les pèlerins les plus susceptibles d'avoir une révélation. Car ceux-ci sont souvent les plus innocents, les moins cultivés, les moins capables de traduire en mots l'essence ineffable de leur vision...

C'est là que le scribe de la foi intervient. En évitant d'influer sur son client, il tâche de donner une forme intelligible à son message. Pour cela, chaque scribe a ses recettes : lui lire des textes sacrés, l'emmener en divers lieux de la ville afin de voir si l'ambiance ou un détail pourrait faire écho à ses sentiments, le faire assister à des spectacles profanes ou religieux, le pousser à parler avec un autre pèlerin, utiliser l'hypnose, les ficelles sont innombrables et il faut pour chaque individu en inventer de nouvelles.

Mais quelle satisfaction quand le scribe peut remettre à son client un texte qui traduit parfaitement son illumination ! Car alors le pèlerin peut se rendre dans un Forum du Divin - chaque temple en abrite un ou deux, et on en trouve dans quelques lieux publics voués au recueillement - et dévoiler publiquement sa révélation. S'il est piètre orateur, un Conteur lira son acte de foi, mais jamais le scribe lui-même. Ces forums sont rarement déserts, quelle que soit l'heure du jour ou de la nuit. La satisfaction pour le pèlerin de faire partager son secret est déjà une intense satisfaction en soi.

Mais si son discours porte quelque lumière particulière, alors des auditeurs viennent le voir pour convenir d'une autre déclamation. Et le moment venu, ils auront battu le rappel de leurs amis, qui peuvent venir par dizaines ou centaines.

La satisfaction ultime, pour le pèlerin autant que pour le scribe qui l'a secondé, est de voir des auditeurs rejoindre l'orateur et lui demander de pouvoir le suivre. Les « suivants » ne deviennent pas forcément des « disciples », mais parfois quittent la ville avec leur mentor pour l'écouter, ou l'assister dans l'accomplissement de sa révélation.

Il faut noter que le client ne paye rien. Les scribes sont rémunérés par la cité de Laelith selon un barème complexe en fonction des « effets » immédiats et à long terme de leur travail.

C'est de cette façon que Stefell l'Inouï et Jonng le Divinspiré se sont retrouvés à travailler en binôme.

Jonng est un scribe déjà âgé qui sait faire sortir en douceur les croyants de leurs observances codifiées, du carcan de credos trop codifiés pour leur donner une chance d'avoir une vision originale, et dont le talent est ensuite de rédiger leur révélation de façon à ne pas heurter leurs coreligionnaires, à leur retour chez eux. D'origine modeste, doux, patient, obstiné, il fut dans ses jeunes années un voyageur frénétique, boulimique d'horizons renouvelés et de rencontres inattendues. Il possède une vaste connaissance du monde.

Stefell l'Inouï est né à Laelith dans une famille prospère de la Terrasse du Nuage. Médecin érudit, son père avait, durant le Soulèvement, transformé la demeure familiale en hôpital de fortune, et Stefell, qui n'avait pourtant que sept ans, a recueilli les dernières confidences de bien des combattants choqués, leur prodiguant en retour des paroles apaisantes dans leurs derniers instants. De sa mère, il tient le goût de lire, et toute sa jeunesse fut consacrée à écumer les bibliothèques de la ville, quitte à intriguer pour forcer l'entrée des plus inaccessibles. À vingt-deux ans, Stefell n'a pas son pareil pour trouver le mot juste, la métaphore lumineuse, la tournure qui captive, le rythme qui sublime les mots.

Jonng se faisait soigner une cheville foulée chez le père de Stefell, maugréant à la recherche d'une formule linguistique qui fut agréable aux prêtres d'un royaume nommé Scaptofolion. Stefell, qui avait quinze ans et secondait son père, lui cita deux vers d'un poète Scapte, qu'il suffisait de modifier d'un mot pour obtenir l'image voulue.

Six mois plus tard, une centaine de pèlerins Scaptés descendant d'un navire n'eurent de cesse, comme première mission sacrée en arrivant en ville, de retrouver Jonng afin de lui offrir le présent de son client, devenu conseiller du Grand Prêlat de Scaptofolion.

Il y a en Laelith des yeux et des oreilles pour enregistrer ce genre de scène. Les fouineurs sans doute, ou d'autres. Et depuis, Jonng sait toujours lorsqu'un groupe de Scaptés est arrivé en ville. Au supplément conséquent de ses appointements qui l'attend à sa guilde.

Depuis, dans le binôme, Jonng, l'homme long au visage carré, est le bon sens, la patience et la vaste connaissance des hommes ; Stefell, le maigre distrait aux cheveux en cascade, est l'envolé sans contrainte dans le pays des images et de la puissante musique des mots, dans les trésors des langages anciens et modernes, dans les rêves des hommes.

Et ils ont des amis partout dans le monde connu.

Un mendiant de la Chaussée du Lac ...

Silvio Farragio n'était, avant le Soulèvement, rien qu'un garçon de taverne insipide et sans consistance, un garçon qu'on ne remarque pas, un garçon sans ami, sans fille. Bref, un garçon qui n'était pas loin d'incarner le néant. Puis vinrent la révolte du Cloaque, la Garde populaire, la Quête du Roi-Dieu, la Campagne des provinces. Silvio fut l'un des premiers volontaires, il fut sur tous les fronts, de toutes les batailles. Aujourd'hui encore, il n'est pas sûr d'avoir compris ce qui l'avait poussé à autant de bravoure, à autant de sacrifice pour une ville qui l'avait jusqu'alors méprisé.

Il ne regrette rien, pas même ce dernier combat où il perdit les deux jambes, même si, sa pension déversée, il est devenu clochard, même si les souvenirs de ses exploits ne sont plus beaux que dans les vapeurs frelatées du Cordial du Lac, même si aujourd'hui, du haut de sa caisse à roulettes, il est le seul à se souvenir qu'il fut un jour un Héros...

Un ménestrel étranger :

Agrico Carmino de Manis ne veut pas traîner ses guêtres des années dans des tavernes sordides de la Chaussée du Lac, devant un public aviné, tout juste bon à roter et cracher, incapable d'apprécier la moindre note de son répertoire. Il lui faut au plus vite conquérir un parterre plus glorieux.

Il y a bien cette guilde de Ménestrels qui organise des concours d'entrée à leur annexe de la Terrasse du Nuage, le Pigeon, ou la Mésange ou... enfin un nom d'oiseau. Mais ce serait par là même accepter de retourner à l'École. Quelle humiliation pour un Maestro de son envergure. Il y a bien aussi cette proposition d'embauche du Sieur Lincius, mais l'individu est un peu louche et n'a pas l'air d'être mû par les forces positives de l'Intime Quintessence, comme on dit par ici.

A-t-il bien fait au fond de tout plaquer pour venir dans cette ville perdue au milieu de nulle part, entouré de tous ces « culs-bénis », sensibles seulement aux musiques des sphères ?

L'Écume des jours ...

Dire que c'est en faisant pourrir par hasard des algues dans un baril d'eau croupie, qu'on a réussi à concocter ce breuvage mousseux, goulayant et frais, qui fait le bonheur des gosiers asséchés de la Chaussée du Lac. Quand je pense à la bière d'Écume, j'en renierais presque la Schtoubé Rigoule...et réciproquement... Mon père m'avait prévenu : *« La vie est une marée qui vous charrie chaque jour son lot de dilemmes cruels, comme le lac, au gré des crues, ses rogatons pourris... »*

Extrait de *« À mon père, Pensées de Comptoir »* par Fwouinn le Jeune.

Santal Rosebombance

« C'est qui, la gonzesse là-bas ?

- Hof ! Une pute de luxe, non ?

- Tu crois ?

- Bah, t'as vu comment elle reluque les michtons d'la Haute !

- T'exagères, ça en fait pas pour autant une...

- Teu teu teu, t'a plus ta jugeote, mon vieux.

- () ?

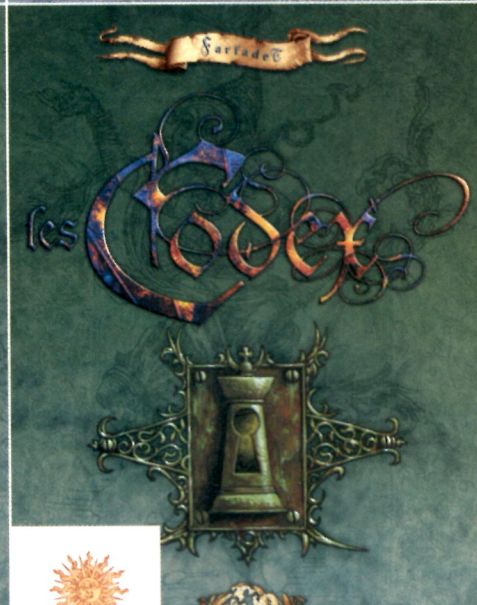
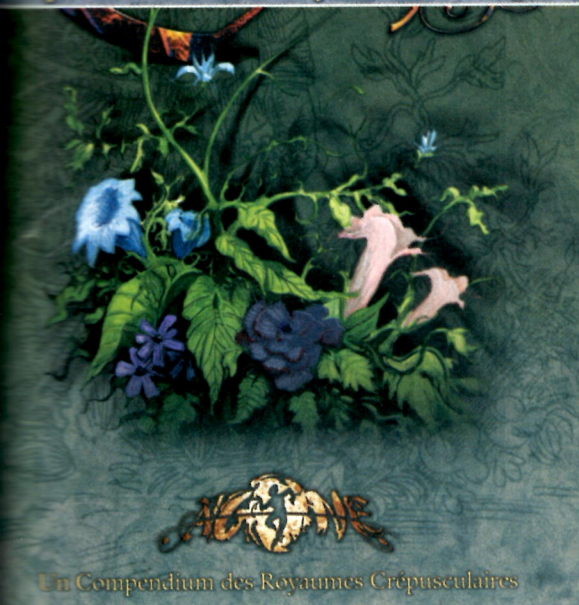
- Allez ... ça se voit qu't'en pincas pour la greluce...

- Bah, qu'est-ce qui te fait croire ça ?

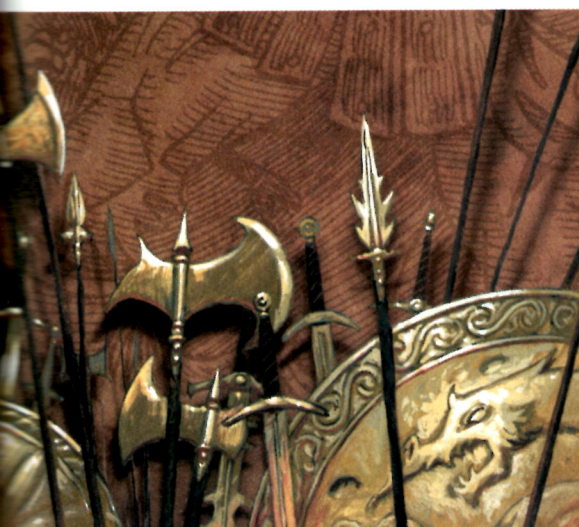
- Mais regarde-toi ! On dirait une otarie affamée d'avant un seau d'poisson !

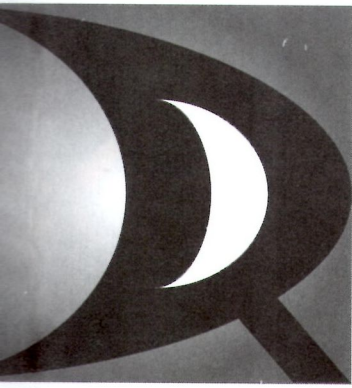
- Eh dis donc t'as vu ? Elle m'a souri

- Ouais ouais, j'ai vu... En attendant Môssieur l'gorgé d'humeurs, frais bien d' me payer un canon avant de t'faire plumer par la donzelle !



NOËL EN HARMONDE
9 volumes pour
tout savoir sur
les saisonins
inspirés





- Mais c'en n'est pas une, j'te dis !
- Ouais ouais, c'est ça. Tu sais quoi, si cette fille est un ange, moi j'suis l'Cardinal du Crâne ! »

Échange de comptoir entre étudiants méchamment imbibés...

« Nous avons fait dernièrement une nouvelle recrue. La jeune femme en question répond tout à fait aux critères de la Maison. Elle est jolie, elle sait se tenir et est visiblement astucieuse. Son allure est des plus étudiées et je ne crois pas que nous aurons grand-chose à lui apprendre. J'ai l'impression qu'elle a déjà une expérience qui fait d'elle, ce que je serais tentée d'appeler, une fausse débutante... Elle est apparemment prête à tout et n'a pas froid aux yeux. Elle a déjà accepté de jouer le rôle d'une prostituée dans un quartier qui n'était pas sans risque, même si ce n'était pas le pire de Laelith. Je pense que nous tenons là un très gros potentiel. C'est d'ailleurs ce qui m'inquiète un peu. Ce sont peut-être mes vingt ans de carrière qui m'ont fait sombrer dans la paranoïa, mais... quelque chose me dit que cette fille a des projets qui vont bien au-delà de ceux d'une bonne Courtisane. Et puis, il y a cette manie qu'elle a de tout passer au fil de son odorat... Voilà quelque chose de vulgaire et d'inquiétant qui la ferait presque ressembler, à certains moments, à une sorte d'animal de Cour, en quête de sa proie. J'avoue qu'elle me fait un peu peur et je me demande dans qu'elle mesure son recrutement ne constitue pas une menace pour notre organisation... D'un autre côté, l'avoir en notre sein est sans doute la meilleure manière d'avoir en permanence un œil sur elle... »

Allocution de la Grande Courtisane à l'occasion d'une réunion directoriale hebdomadaire de l'Organisation.

Hencrenaz le Fouineur

Hencrenaz n'est pas plus fouineur que vous ou moi, mais il le fait croire et ça marche.

Il habite au milieu de la chaussée du lac, dans un quartier assez calme, où tous les habitants le connaissent depuis longtemps. C'est un individu longiligne, dont le visage, aux traits curieusement tirés vers l'avant, arbore en permanence une expression de curiosité décontenancée. Les revenus de la location du bateau de pêche qu'il a hérité de son grand père lui permettent de vivre chichement, sans travailler. Qu'importe ! Il arpente le pavé des ruelles de son quartier avec des airs de conspirateur, montrant aux plus crédules un faux insigne de Fouineur qu'il dissimule sous sa cape.

Forcément, à force de circuler partout et d'écouter tout le monde, il finit par apprendre des choses. En les ressortant au bon moment, il peut passer pour quelqu'un de bien informé.

On lui confie parfois, pour lui faire plaisir, de petites enquêtes de voisinage, que la chance voit aboutir. La plupart du temps, les gens le prennent pour un fada et se moquent gentiment de lui. A moins que... ne serait-il pas un Fouineur ayant trouvé la couverture idéale ?

Trikkitt, le marchand ambulant.

Il circule surtout dans la chaussée du lac, poussant devant lui une charrette à bras à l'intérieur de laquelle sont stockés des harengs salés, des pots de crème, quelques cruchons de vin et des bretzels.

Sa bedaine et sa trogne réjouie ont bonne réputation, et ses gâteaux salés aux algues sont suffisamment renommés pour qu'on vienne les chercher d'autres Terrasses.

Les sonnailles qui décorent sa charrette tintinnabulent sur le pavé, annonçant son passage.

En tant que marchand ambulant, Trikkitt connaît beaucoup de monde et possède de bons contacts chez les Utruz.

Si vous le demandez gentiment, il peut vous fournir des algues de première qualité, mais il n'est pas du genre à assaisonner les gâteaux...

Martel Boniface, intendant du Lazaret

Martel Boniface est l'intendant du Lazaret depuis quinze ans, et chaque matin le voit adresser de sincères prières aux trois dieux qu'il vénère. Car sans un certain nombre de miracles, il est impensable que ses mille tâches journalières soient menées à bien.

Martel a la physionomie de celui qui fut un bon vivant avant de verser dans l'ascétisme. Maigre mais la peau souple et creusée de rides pour ne pas dire de plis, il a un perpétuel air perplexe.

Le vieil homme est discret, et ses éclats en sont d'autant plus impressionnants. Fils d'un négociant, il a grandi sur les pistes et les eaux, parmi les caravanes et les navires, et connaît bien la vie des voyageurs. Ce fin gestionnaire sait aussi que le Lazaret - énorme machine dont les rouages sont clercs, médecins, portefaix ou soldats, et le produit

d'un mélange de commerçants roublards, de pèlerins admirables ou stupides et d'aventuriers de tous poils - ne saurait tourner sans des trésors de diplomatie, de rapports humains et de prévoyance.

L'importance du budget qu'il gère attire les convoitises ; aussi éviter les fuites et détournements de fonds l'a amené à bâtir, entre les responsables des divers corps du Lazaret, toute une série d'usages où chacun a la possibilité de savoir ce que trament les autres. Cette surveillance réciproque limite les dérapages.

Sentant l'âge venir, Martel Boniface a rajouté une corde à son arc, ses orphelins. Peu après sa prise de fonction, l'intendant eut l'occasion de recueillir un jeune garçon. Ses parents étaient morts dans une attaque de pillards, et il avait été nourri par les voyageurs jusqu'à son arrivée à Laelith (un chanceux, l'usage aurait voulu qu'on l'abandonne sur la route). Touché, Martel avait facilité les démarches pour les membres de la caravane et recueilli l'enfant. Le fait s'était par la suite reproduit. Certains caravaniers apparemment sans foi retrouvaient sans doute un fond de compassion, ou s'offraient à leur propres yeux le rachat d'une vie pavée de mesquineries et d'horreurs.

À ses protégés (et protégées), Martel donne une occupation, le gîte et le couvert, et un minimum d'éducation. Au cours des années, les plus instables sont repartis, les plus doués ont trouvé leur place dans la Cité Sainte, et les plus dévoués sont restés au service de Martel Boniface. Mais pas forcément au service direct. Leur apprentissage un minimum de théologie, de calcul et d'écriture, Martel les a placés de-ci de-là dans l'organisation même du Lazaret, ou dans les temples, ou parmi les scribes de la Haute Guilde. Martel ne leur demande pas d'être ses espions, mais à l'occasion, cette discrète relation lui permet d'influer sur une décision, ou d'être averti d'un événement occulté.

Son dernier plan, qui mobilise cinq de ses « pupilles », est destiné à éviter une rupture au cas où sa santé le contraindrait à quitter sa charge. Son remplaçant annoncé, Semeque Dazil, est un bon bougre, capable, mais trop enclin à prendre ses décisions tout seul avec sa tête plutôt que de consulter ceux qui sont concernés, et de surcroît à ne pas détecter assez vite quand elles vont dans le mauvais sens. En rendant ses cinq pupilles indispensables à l'exécution de tâches stratégiques, Martel espère bien obliger son successeur, le moment venu, à tenir compte des réalités, et à prendre ce que lui, Martel Boniface, considère comme de bonnes habitudes. Au pire ses pupilles sauront arrondir les angles...

Rencontres sur la Terrasse de la Prospérité

Tanalan Ouz, médiateur.

Tanalan Ouz n'est pas serein, Tanalan Ouz est LA sérénité. Tanalan Ouz n'est pas sans peur, c'est la Peur qui évite Tanalan Ouz. Du moins c'est ce qu'on dit.

Grand, vieux, souple, avec un visage de faucon, sa peau ocre plus ridée que celle d'une tortue, Ouz est une légende vivante. On lui attribue le rôle du méchant dans la plupart des tragédies et désastres qui ont frappé le monde connu durant le demi-siècle passé, et c'est probablement la vérité. Ouz arriva en ville très discrètement voici huit ans, le jour de la fête du Roi-Dieu. Il s'était tout naturellement faufilé au premier rang des spectateurs, et, même si la scène a duré moins d'une seconde, tous les proches témoins dotés d'yeux et d'un cerveau ont remarqué les regards du Roi-Dieu et de Magnus Thane figés ce bref instant sur le visiteur.

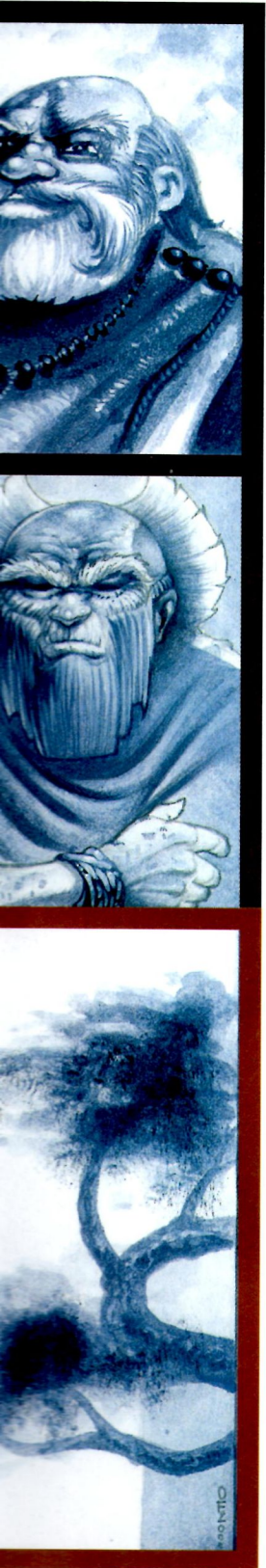
Tanalan Ouz a acheté sur la Prospérité une immense demeure que son prix exorbitant avait longtemps privé d'acquéreur, et ses rares invités affirment qu'il y vit dans le vide le plus total, si ce n'est deux tabourets, une table basse accueillant un jeu de domino, et un petit meuble élégant supportant un arbre nain.

Chaque jour, Tanalan Ouz se rend dans l'un des cinq estaminets qui ont sa préférence en ville, et joue aux domino ou d'autres jeux avec les habitués, quel que soit leur rang ou leur origine.

Une fois par semaine, Gildas d'Elnor, maître de la Haute Guilde, arrive chez Ouz avec l'air soucieux, et en ressort quelques heures plus tard serein, voire souriant. Une fois par semaine, un représentant de la pègre arrive chez Ouz avec l'air tourmenté, et en ressort confiant et allégre.

Avant l'arrivée d'Ouz, Gildas d'Elnor avait la réputation néfaste de composer avec la pègre pour en tirer des bénéfices personnels. D'Elnor ne niait pas, en haut lieu, qu'il tentait de négocier avec les représentants des guildes une sorte de « quota » acceptable de criminalité, mais sans en rien tirer pour lui-même.

Depuis qu'Ouz fait le médiateur, les choses se passent bien mieux en ville, et la rumeur sur Gildas d'Elnor s'est éteinte.



CASUS BELLI, LE MAG

Tous les 2 mois en kiosque, retrouvez Casus Belli, le magazine référence des jeux de rôle, jeux online, et cultures de l'imaginaire.

Actuellement en kiosque :

numéro 5, "Génération rôliste"

Sortie le 24 janvier - numéro 6 :

dossier sur le Space Opéra

Sortie le 21 mars - numéro 7...

Casus Belli nouvelle formule aura 1 an !

WWW.CASUSBELLI.COM, LE SITE

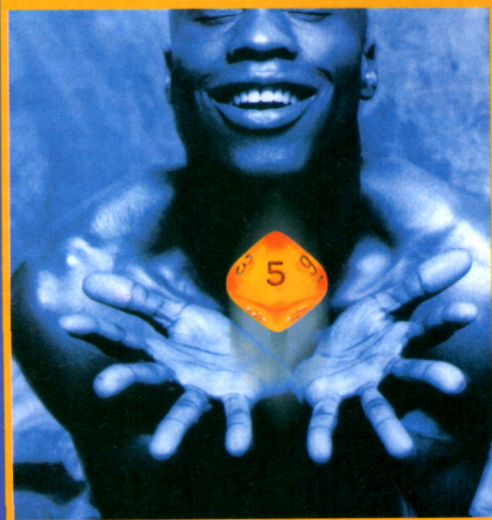
**Retrouvez sur le web,
Casus Belli :**

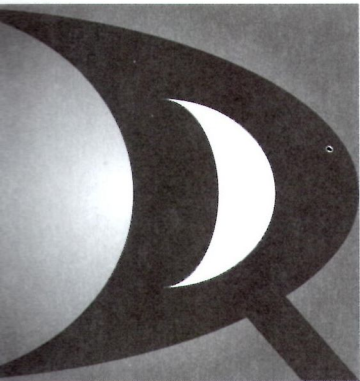
Forums de discussions, press book, articles, actualité, manifestations, jeux concours,...

Originalité & créativité

Casusbelli.com entreprend l'inventaire des inventeurs de mondes, et vous propose l'intégrale des entretiens publiés dans le bimestriel.

Un bon rôliste motivé pour faire un zine ou un site n'a pas forcément sous la main les illustrateurs qui correspondent à son idée. Ils peuvent désormais se retrouver sur la Galerie Casus.





Un jour, un étranger a amorcé un geste équivoque en direction de Tanalan qui jouait à la terrasse d'une auberge. L'inconnu est mort instantanément, criblé de projectiles naturels et magiques, où l'on reconnaissait les carreaux de la Citadine, plusieurs stylets typiques des fouineurs, des kriss de la Guilde de la Mort profonde, des dards d'une autre guilde d'assassins, des flèches d'origine inconnue, et d'autres projectiles aux effets mal identifiés. Fourbi-trois-pattes, le clochard, qui eut le réflexe de ramasser les projectiles avant que l'assistance ne revienne de sa stupeur, est depuis devenu un prospère marchand.

Rencontres sur la Terrasse du Nuage

Maître Ibis :

C'est en poussant la porte de la vieille échoppe, rue des philtres, que je le vis pour la première fois. L'endroit exhalait l'odeur des vieux livres et le parfum si singulier de la poussière ancienne. Je crus tout d'abord qu'il s'agissait du maître des lieux, tant son allure évoquait celle d'un vieil alchimiste. Mais si sa physionomie de vieillard érudit m'avait trompée, son magnétisme et son port altier me le firent définitivement ranger dans la catégorie des Mages. Il émanait de sa personne des senteurs de savon et d'essences désinfectantes, marques d'une hygiène peu commune en ce quartier. Se mêlaient aux muscs de son exaltation intellectuelle les effluves subliminaux d'un maquillage invisible, que seule l'Odoromancie pouvait déceler. La fragrance de ses humeurs volatiles, propres à celles de l'âge mûr, jurait d'ailleurs avec l'apparence âgée qu'il voulait bien se donner. L'homme frêle, tout de blanc vêtu, feuilletait assidûment les pages craquantes d'un vélin hors d'âge. C'est à peine s'il daigna me jeter un regard, distillé par des yeux d'une froideur d'ambre grise. Un sourcil hautain, soulevé négligemment, me signifia clairement le dérangement que lui avait causé mon intrusion. Mais ni le courant d'air, provoqué par mon arrivée, ni le grelot, à l'entrée de la boutique, ne me semblaient être les causes réelles de sa gêne. J'eus alors l'intuition plutôt déplaisante, que c'était ma présence elle-même qui l'incommodait. Je devais découvrir plus tard, lors de nos rencontres ultérieures, combien j'avais eu raison. Ibis (nom que je soupçonne fort aujourd'hui d'être un pseudonyme) est certainement l'une des personnes les plus misogynes que je connaisse. Et la venue d'une jeune femme aux airs de bourgeoise poudrée, dans un antre du savoir, était, pour lui, aussi incongrue que les ébats d'un Doudilain dans les vasques sacrées du Poisson d'Argent...

Mémoires d'une Parfumeuse, par Santal de la Rosebombance

Maître Ibis est assurément un noble de fort haut lignage. Il est certes étranger à la ville, ainsi que l'indique son accent, mais même cette prononciation exotique où les « r » et les « h » sont roulés avec emphase, contribue à la prestance du personnage. J'ai tout de suite vu en lui l'étoffe d'un prédateur de cour. Expert en étiquette, rompu aux flèches de la complaisance qu'il décoche avec un art consommé de la séduction, il a visiblement pris pour cible toutes les personnalités susceptibles de l'aider dans sa conquête du pouvoir. Je n'ai vu en lui qu'une faiblesse, cette aversion mêlée d'admiration qui transparait chez lui à l'encontre des mages gravitant autour du trône...Tendance à vrai dire étonnante pour quelqu'un qui semble avoir quelque savoir en matière de sciences ésotériques. À moins qu'il ne s'agisse là d'une nouvelle stratégie pour séduire des nobles sans pouvoirs magiques, aimant être placés, dans l'estime de leur entourage, au dessus de ces sorciers prétentieux des Pics...

Journal, d'Entomozé Fourmillon, sociologue de Cour.

« Autant son compagnon bas-du-cul est souillon et grossier, autant Maître Ibis est tatillon sur la propreté. Figurez-vous qu'il me réclame des draps propres chaque jour, comme si la vermine pullulait chez moi ! Mais d'un autre côté, il n'est pas facile à comprendre ce vieil apothicaire : il refuse que je lui fasse sa chambre ! Il m'a même réclamé toutes les clés de sa soupente. Et vous savez... on ne lui refuse rien à Maître Ibis, lorsqu'il vous regarde avec son air sévère, l'éclat de ses yeux gris tout juste visible au milieu de cette broussaille, que c'en n'est plus des sourcils, mon bon monsieur, mais une jungle d'Olyza ! »

Témoignage de Dame Cléa, logeuse sur la strate des Brumes.

Messire Ragotin Brûlot

Conversation de taverne dans le quartier du Bas-des-Eaux, entre un groupe de spadassins et un homme d'une cinquantaine d'année, à l'habit éminemment respectable, regardant régulièrement par-

dessus son épaule de peur d'être écouté :

« Croyez-moi, je sais de source sûre tout ce que je vous raconte. J'ai eu accès au dossier, et c'est par souci d'informer le grand public que je prends le risque de vous dévoiler ce que d'aucuns pourraient à juste titre considérer comme un secret d'Etat. Faites bon usage de tout cela. Il me semble que l'affaire qui vous occupe est en étroite relation avec les faits dont je viens de vous faire part. Méfiez-vous des Temples et faites bien attention au fouineur qui s'occupe de l'enquête. Il est dans le collimateur de ses supérieurs. On dit même, dans les couloirs du palais, qu'un Divin Magistrat des plus coriace, aurait sur le bonhomme un dossier qui pourrait l'envoyer sans procès directement au Voiseau de pierre. Il faut se méfier de la rumeur, elle est souvent perfide et a déjà détruit plus d'une vie d'homme, mais ces informations me viennent d'un frère de l'Intime Quintessence. Aussi sont-elles, je pense que vous en conviendrez, dignes de foi... Non, non, rangez votre bourse, jeune homme, je fais tout cela dans l'intérêt de la Cité... Contentez-vous de m'offrir ce repas et n'en parlons plus... »

« Dites-moi, mon bon ami, on m'a dit que je pourrai trouver chez vous un certain Monsieur Brûlot, un bourgeois fort bien mis, et visiblement bien placé à la Haute. Vous voyez de qui je veux parler ?

Le tavernier me désigna un homme entre deux âges, aux tempes grisonnantes, engoncé dans une redingote doublée de soie qui faisait honte à ma capote crasseuse. Un jabot blanc soulignait et mettait en valeur un visage carré de vieux beau. L'individu me jeta un regard inquiet quand je m'assis à sa table, mais son visage s'éclaira d'un coup lorsqu'il comprit ce que je lui voulais. J'allais apprendre à mes dépens que, sous ses airs de collet monté, cet olibrius était très certainement le plus fiéffé menteur que Laelith est connu ! »

Autobiographie d'un Naïf, par Crédulon Semblaque.

Portrait d'une femme sage...

Eolya Poussenfant fut l'une des premières à bénéficier des techniques d'accouchement sans douleur du Jardin des Souffles Suspendus. Voulant faire profiter de son expérience, elle décida de devenir Sage-femme au Lazaret, et enseigna depuis le « souffler-pousser » et autre « halètement de petit chien ». Maîtrisant parfaitement ces techniques, Eolya est parfois sujette à de brusques lévitations, au beau milieu d'une parturition... Elle constitue une source d'étude gratuite pour quiconque voudrait apprendre un sortilège de vol, mais refusera éperdument de croire qu'un être mâle puisse être enceint...

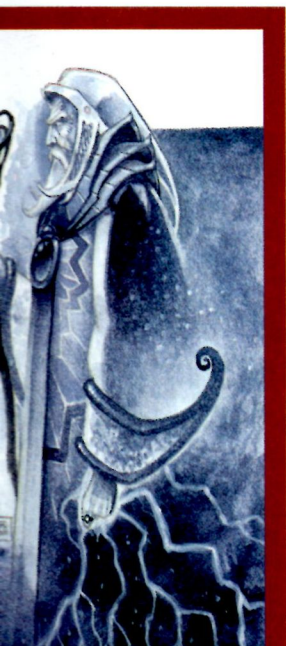
Rencontre sur la Haute terrasse

Galéna Sardoine, marquise de Marbre Saint-Gris et princesse du Margravat

« C'est arrivé un matin, alors que je coiffais Madame la Marquise. Je crus, au début, à une petite blessure du cuir chevelu, une croûte anodine de sang séché. Examinant discrètement la chose, je fus surprise par l'aspect grisâtre de la petite plaque rugueuse, grande comme l'ongle de mon pouce, sur laquelle s'étaient arrêtés mes doigts lors de la friction matinale de ma maîtresse. Tandis que celle-ci, les yeux fermés, s'abandonnait au plaisir de mon massage, j'en profitai pour écarter les cheveux et regardai de plus près cette imperfection de peau si surprenante chez une femme que je considérais, alors, comme la plus belle du monde. Cela ressemblait à un bouton d'ardoise plus dur que de la corne, mais bizarrement friable comme certaine pierre... »

Journal d'une Camériste, par Précieuse Pomponette, dame de compagnie de Galéna Sardoine.

« C'est un cas très avancé que j'ai eu ce matin. Une forme grave, dont le pronostic est très certainement la mort par lithomorphose totale. Le processus sera lent, un an ou deux, peut-être trois si le sujet bénéficie des meilleurs soins. Ce qui sera certainement le cas, vu son rang social. La nature a choisi cette fois-ci pour victime une créature, que j'aurais pour ma part épargnée. Il est des spécimens humains qui brillent par leur perfection et qui sont en soi des sujets d'étude. Cette femme fut assurément l'une des plus belles que j'ai rencontrées. La moitié de son visage à l'ovale si parfait est maintenant recouvert par les nodosités calcifiées de la Lithre. Ses articulations qu'elle a très fines la font souffrir atrocement, et c'est sur une canne luxueuse à pommeau d'or qu'elle doit s'appuyer, pour tenter de conserver à sa silhouette le port qu'elle a dû avoir par le passé. Le sujet est visiblement très affecté moralement par sa maladie. Pour une femme aussi belle, être condamnée à porter un masque devant le parterre médisant de la Cour doit être une épreuve que je ne souhaiterais pas à mon pire ennemi. Je la soupçonne d'ailleurs





Abonnez-vous à Casus Belli

Et gagnez le DVD des **“Chroniques de la guerre de Lodoss”**
Les 35 premiers abonnés recevront avec le premier numéro
de leur abonnement pour 1 an, le premier DVD des
“Chroniques de la guerre de Lodoss” édité par Kaze

Abonnement découverte
Pour 6 mois soit 3 numéros
+ 3 Casus Master de 48 pages

98 F au lieu de 117 F

Abonnement pour un an soit 6 numéros
+ 6 Casus Master de 48 pages

195 F au lieu de 234 F

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code Postal :

Ville :

Date et signature obligatoires :

☐ 6 mois (3 numéros) : 98 F

☐ 1 an (6 numéros) : 195 F

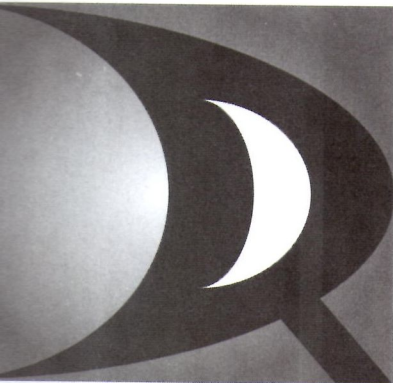
(Règlement par chèque à l'ordre de Casus Belli)

À retourner ou à recopier sur papier libre accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :

Arkana Press Service des abonnements
32, bd de Ménilmontant 75020 Paris

Pour toute commande d'anciens numéros, contactez le service abonnements au 01 44 62 89 85, ou par mail : abonnements@casusbelli.com

Offre valable jusqu'au 31-01-01 et réservée à la France Métropolitaine. Étranger et DOM-TOM nous consulter.
En application de l'article L 27 de la loi du 6/01/1978, les informations ci-dessus sont indispensables au traitement de votre commande et sont exclusivement communiquées au destinataire la traitant.
Vous pouvez vous opposer à ce que vos noms et adresses soient communiqués ultérieurement.



d'avoir sombré dans la dépendance à l'Eau-Piôme. Son haleine en était chargée et je n'ai pu m'empêcher, en l'examinant, de sentir l'odeur familière de la drogue, à peine dissimulée par le parfum de luxe de la Haute Terrasse... C'est certainement la honte qui aura retardé à ce point sa venue ici. Dommage, pris à temps, ce mal aurait pu être enrayer, à défaut d'être curable. C'est un vestige de conscience de l'Intime Quintessence qui m'a fait garder pour moi cette information à charge, dans un dossier de déchéance déjà bien lourd... »
Rapport de Consultation du Docteur Alispah

Le Mystère Marbre saint Gris

Considérée encore très récemment comme la plus grande Beauté de la Haute Terrasse, Galéna Sardoine a vu son capitale physique s'étioler peu à peu, sous l'influence de la Lithre. Cette femme intelligente, lucide sur l'échéance de son existence, n'a plus qu'une seule idée en tête, retrouver avant sa mort son ennemie à la Cour, responsable de sa décrépitude. Car si la Lithre contamine au hasard, par de multiples voies de contagies, de nombreux innocents, Dame Marbre Saint-Gris fut, quant à elle, infectée sciemment par une concurrente courtisane prête à tout... Elle en eut la preuve par une missive anonyme, éloquente et sinistrement jubilatoire, qui lui expliquait la source de sa maladie : un talc de maquillage qu'elle utilisait pendant des mois, contenant de la poussière de pierre du Temple du Crâne...

L'empoisonneuse n'est autre que Madame la Comtesse de Vilandrie, une femme redoutable, blessée en son temps d'avoir vu l'un de ses prétendants lui préférer la marquise de Marbre Saint-Gris. Ses accointances avec le cardinal du Crâne, même si elles ne seront pas faciles à prouver, restent la clé de cette excessive et terrible vengeance...

Rencontres sur la terrasse du Châtiment

Awan-Potrouge, domestiqueur d'habitat

Première leçon : dormir près de la fenêtre ouverte, même en hiver, attaché par la taille à un piquet d'olivier planté dans la rue. Quand les choses « bougent » dans la terrasse du Châtiment, le bois d'olivier bouge un peu moins vite. Juste ce qu'il faut pour un esprit aux aguets. Le jonc des marais utruzes, porté en collier serré autour du cou, vibre en lui un peu avant les événements, et peut alerter le domestiqueur un peu trop confiant.

Awan-Potrouge, grand échalas rieur, maigre et dégingandé, exerce ce métier depuis quatre ans. Il était auparavant potier, mais un accident a rendu ses mains moins habiles. Plutôt que de balayer l'atelier en regardant créer ses anciens collègues, Awan a opté pour cette nouvelle vie en contemplant les toits du Châtiment depuis sa chambrette. Le métier est dangereux, et la concurrence s'élimine d'elle-même. Seuls, une douzaine de téméraires comme lui ont survécu plus de six mois. D'un commun accord, ils estiment qu'une maison est « immobilisée » (terme officiel), ou « domptée », « assagée », « gentille » et autres termes plus imagés, lorsqu'elle n'a pas frêmi depuis trois mois. C'est là que le bât blesse. Tant que la maison « bouge », il suffit de ne pas se laisser prendre, sortir en vitesse, puis revenir si elle décide de finalement rester à sa place.

Sentir les derniers frémissements est autrement plus important. Le dernier est parfois à la limite de la perception, mais il ne faut pas prendre pour un frémissement le passage lointain d'un chariot ou l'écho du grondement de la chute de l'Inlam voisin. Car, une fois ce dernier signe enregistré, Awan reste encore trois mois dans la maison, puis choisit parmi les clients qui se déclarent intéressés le plus offrant, et l'informe que la maison est officiellement habitable. Le client se précipite alors pour occuper les lieux, car quiconque en prend possession le premier en est le maître et propriétaire. Seule la peur, une peur tout à fait justifiée, empêche la population de se jeter sur les maisons inoccupées du Châtiment.

Le métier est dur. Awan doit parfois habiter une année entière une baraque, sans sortir, pour être sûr de son diagnostic. Qu'il fasse une erreur, qu'il donne son approbation prématurément, et c'est toute une famille qui peut disparaître ! Et dans ce genre de cas, il s'est toujours trouvé un clan de cousins pour le faire payer très cher au domestiqueur fautif !

Mais très cher aussi est le tarif que le client paye à Awan. Pas cher pour une maison, mais tout de même bien plus cher que ce qu'Awan pouvait espérer dans une année faste pour un potier au talent reconnu, mais au service d'un maître artisan. Le plus dur fut la première année. Awan dut tenir avec ses maigres économies et l'aide d'anciens camarades, enfermés et sans ressources. À sa première

vente, il était devenu fantomatique, méfiant, épuisé. Puis il avait réalisé que, coupé du monde depuis un an, il ne savait plus quelles demeures explorer, quelles adresses étaient en train de « s'assagir ». Il avait donc consacré une partie de sa nouvelle fortune à faire la fête, reprendre du poids et du goût à la vie, acheter des livres, mais surtout payer deux rabatteurs, des gamins du quartier capables de le renseigner sur les maisons « à prendre ». C'est une fois cette mission grassement payée par avance qu'Awan apprit que cette bande de gamins s'était arrogé, avec talent, le monopole du rabattage. Ce jour-là ses nouvelles recrues l'entraînèrent mystérieusement vers une taverne de la Terrasse voisine où l'attendaient trois des ses concurrents qui, avec force bourrades et boissons fortes, l'intronisèrent membre de la Confrérie des Domestiqueurs, et lui confièrent quelques autres ficelles du métier.

Yamara la Marqueuse

Yamara est une semi-elfe à l'abondante chevelure rousse, au tempérament sauvage. Elle n'aime pas les grandes phrases, ni les mots de plus de huit lettres.

Parlant peu, elle peut avoir des réactions violentes lorsqu'on l'importune d'un peu trop près.

Le meilleur moyen de se concilier ses bonnes grâces semble être de lui offrir un peu d'algue à pipe (celle que les Ultruz vendent dans des pots bleus. La rouge ne vaut vraiment rien).

On raconte beaucoup de choses sur son compte : elle aurait été une voleuse très connue en Azilian pour certains, l'une des maîtresses du Roi-Dieu pour d'autres, ou encore une magicienne privée de pouvoir, chassée de son école.

Elle tient une petite échoppe bourrée de bibelots de toutes natures, en bordure de la Terrasse du châtiment. Elle fait profession de tatoueuse.

On la voit souvent déambuler dans sa boutique, une pipe au long tuyau courbe coincé entre les dents, marmonnant des phrases incompréhensibles que les plus superstitieux prennent pour des incantations. Yamara est la seule personne connue de Laelith à pouvoir sculpter une peau de litreux, de manière à lui donner un aspect ornemental du plus bel effet. L'opération est totalement indolore et toujours réussie.

Personne ne sait si c'est un talent qu'elle a appris quelque part, ou si le stylet de métal brillant qui ne la quitte jamais possède une vertu particulière. Elle commence à être connue pour cela, et certains litreux de bonne société n'hésitent pas à se faire graver la peau. « Oooh, l'enroulé de cette licôôôorme est du plus bel effet, très chéèèr ! »

Comme toute personne au passé chargé, Yamara contemple l'existence avec beaucoup de recul et ne se lie pas facilement. Cependant, elle n'est pas dénuée de cœur et pourrait aider des aventuriers en difficulté.

Rencontres au Cloaque

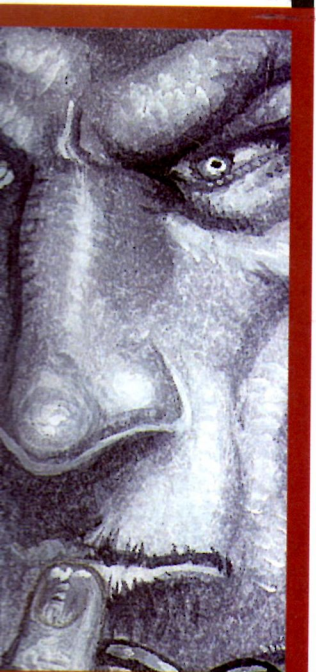
Trevelian, Prince Vampire

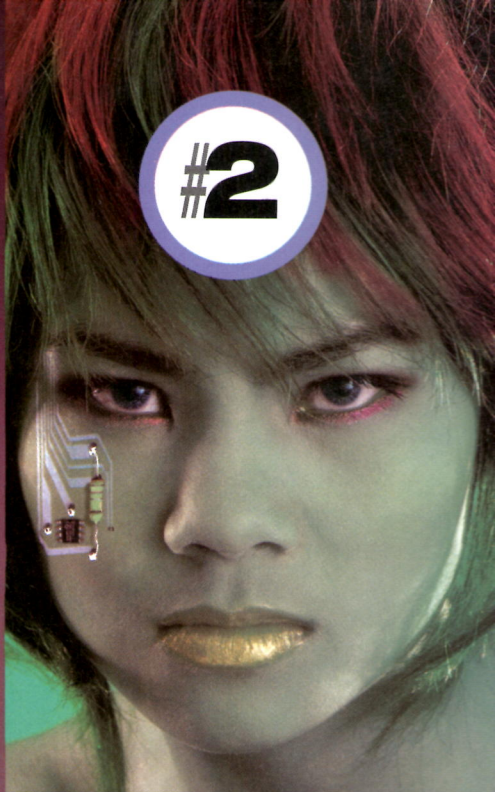
Il n'y a pas que des rats, des orcs, quelques pèlerins - humanoïdes ou humains - du Temple de la Taupe et des monstres des profondeurs, qui vivent dans le Cloaque. Le Trou qui, durant le Soulèvement, béait sous les yeux de combattants a révélé des palais grandioses malgré leur architecture morbide, si vastes parfois qu'on a pas fini des les combler pour pouvoir enfin terminer la Place Creuse.

Qui en étaient les seigneurs et maîtres ? Qui les avait fait construire ? De toute évidence, ces palais supposent la présence permanente ou du moins fréquente de puissants, de leur cour et de leur intendance...

Le seul personnage dont on entend parler en surface se nomme Trevelian, prince-vampire ou prince-démoïn selon les témoignages. Car de nombreuses légendes courent sur son compte. La dernière veut qu'à l'origine, il y a des siècles, Trevelian fut un litreux qui transcenda sa maladie en vampirisant ses premières victimes, affamé du principe de vitalité. Mais il est possible que cette information émane de Laelithiens voulant nuire aux Litreux.

En tout cas, Trevelian est puissant, ambitieux, et capable de réunir sur certains de ses projets des hôtes a priori opposés au Cloaque. Si les autorités de la surface ont appris à ne pas trop s'inquiéter de cette menace latente, Trevelian ayant pour réputation de vouloir un jour être maître de la sainte cité, c'est qu'aussi loin que remontent les témoignages, ce curieux personnage semble alterner des périodes d'intense activité et de faste avec de longues retraites dans l'isolement et le découragement. Rares sont ceux qui connaissent son visage, bien que sa légende prétende aussi qu'il passe souvent la nuit dans des lieux noctambules de la surface.





Casus

b e l l i



COMMANDEZ LES ANCIENS NUMÉROS DE
Casus Belli nouvelle formule

Je commande le N°1 "Retour en ligne" ☐

Je commande le N°2 "Sur l'onde de choc" ☐

Je commande le N°3 "Les grandes conspirations" ☐

Je commande le N°4 "Donjons & Dragons dévoilé" ☐

Je commande le N°5 "Génération rôliste" ☐

Un ancien numéro : 47 F* (frais de port inclus)

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Date et signature obligatoires :

À retourner ou à recopier sur papier libre accompagné de votre règlement (par chèque à l'ordre de Casus Belli) sous enveloppe affranchie à :
Arkana Press Service des abonnements 32, bd de Ménilmontant 75020 Paris

Offre valable dans la limite des stocks disponibles et réservée à la France Métropolitaine. Étranger et DOM-TOM nous consulter.
En application de l'article L 27 de la loi du 6/01/1978, les informations ci-dessus sont indispensables au traitement de votre commande et sont exclusivement destinées à cet usage.
Elles peuvent donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès d'Arkana Press. Vous pouvez vous opposer à ce que vos noms et adresses soient communiqués à des tiers.
*Tarif valable pour la France métropolitaine et la zone 1 (Allemagne, Autriche, Belgique, Danemark, Espagne, Grande-Bretagne, Grèce, Gibraltar, Irlande, Italie, Pays-Bas, Portugal, Suisse, Vatican).
Pour les autres zones, merci de nous consulter.

Pour toutes demandes d'informations, vous pouvez aussi nous contacter à : abonnements@casusbelli.com ou au : 01 42 38 35 35

SECRETS POUR LE MJ

Spoiler ! ! Si vous n'avez pas l'intention de monter d'ici peu des scénarios dans Laelith, mieux vaut remettre la lecture de ce chapitre à plus tard... On ne sait jamais, si un Meneur de Jeu vous invite à visiter la Cité Mystique via un de vos personnages, autant la découvrir avec ses surprises, petites et grandes, que de faire semblant de les ignorer.

Ce chapitre est de toute façon à picorer en parallèle avec les lectures des terrasses de Laelith. Vous pouvez même l'ignorer. Ces secrets sont des témoignages tellement sujets à caution ! Vous propres hypothèses ne sont-elles pas plus proches de la vérité ?

De la Chaussée du Lac

L'hôte du Vaisseau de Pierre

Ce fort, depuis longtemps désaffecté, est redevenu, quelque temps après le Soulèvement, une forteresse servant à la fois de caserne et de prison militaire (les geôles du port militaire étaient devenues inutilisables du fait d'une montée de limon, qui avaient tué leurs occupants). C'est dans des cachots situés eux aussi en dessous du niveau du lac qu'est gardé, dans le plus



grand secret, le Grand prêtre du Poisson, celui d'avant le Soulèvement. Considéré comme traître, il purge une peine de prison à vie, pour faillite devant l'ennemi et compromission avec les forces adverses.

Le bâtiment est organisé comme un véritable navire. Le glossaire architectural épouse le champ lexical de la marine : les fonds de cales désignent les oubliettes, les mâts, les tourelles, la coque, la double muraille d'enceinte, les hublots, les rares meurtrières, les écoutilles, les trappes entre les ponts, les ponts, les parapets et la cour centrale, le château de Hune, l'échauguette du commandant de la place ; les couloirs sont les couloirs, les cabines, les chambres ou les cellules des prisonniers. Enfin le plan du lieu est orienté en utilisant la terminologie navale : la proue désigne l'est, la poupe l'ouest, bâbord le nord et tribord le sud.

La Gorge du Chat

Les tatouages de Gargoulin Noirmeigre sont enchantés. Ils contiennent des sortilèges de protection, d'abjuration ou de résistance et constituent de véritables gris-gris indélébiles. Pour ce type de dessins, ses tarifs sont très chers, mais pour un tatouage traditionnel, vu la qualité du travail, les prix seraient presque bon marché.

Hamam de l'Écclésiaste :

Salle secrète dont les murs sont recouverts d'une mosaïque régulièrement mise à jour, représentant l'ensemble du réseau hydrographique de Laelith : égouts, fontaines, boyaux communiquant avec le Cloaque, rivières souterraines alimentant l'Inlam, courants sous-marins sillonnant l'Altalith, etc. La Révérende Mer vient y prendre ses bains de Vapeur et y dormir. Elle appelle cette pièce, sa Chambre Humide...

Siphon de l'Eau-Delà :

Porte interdimensionnelle menant vers l'Eau-Delà, le paradis élémentaire du plan aquatique, en communication avec tous les Océans du Multivers. Une prière à l'Esprit du Lac permet de rejoindre spécifiquement l'annexe du Temple du Poisson, situé quelque part sur un îlot de l'Altalith. L'utilisation de cette porte par le non-initié ne serait pas complètement sécurisée...

Temple de la Taupe

Bien que faisant partie du temple du Crâne, le temple de la Taupe est considéré comme relevant du Cloaque. Pour savoir quelles curiosités attendent celui qui s'y aventure, voir les secrets du Cloaque...

Les ruines du Maucastel

Rien ne vaut mieux que la sagesse et la prudence populaires, dès qu'il s'agit du surnaturel. Les pêcheurs de la Chaussée du Lac ont bien raison de se méfier de la vieille citadelle de Maucastel, dont les trois tours faméliques étirent leur ombre sur une zone particulièrement limoneuse du lac. À des heures régulières du jour, connues seulement de quelques initiés, l'ombre projetée

par ses tours n'est pas tout à fait naturelle. Elle communique directement avec le plan de l'Ombre. Les bateaux qui font l'erreur de naviguer dans ces eaux à ces moments précis de la journée sont littéralement happés par l'Ombre. Ils disparaissent de la rade de Laelith, et partent s'échouer sur les berges extraterrestres d'un fleuve opaque, au plus profond d'un cañon ténébreux, seulement éclairé par les contrastes morbides d'une lumière négative. Il semblerait qu'une voie de retour existe vers Laelith, mais qu'elle passe par l'Ancre d'Anteluxa, une Chimère de Noirceur. Le mieux est d'accoster, d'abandonner son navire et de rejoindre le Castel, dont on aperçoit la silhouette grise, en haut de la falaise. C'est la demeure de Cristof de Sainte Claire, un Chevalier Lumière connu pour l'aide qu'il dispense aux Naufragés de l'Ombre. Ne prêtez pas trop attention à l'animal noir qu'il porte sur l'épaule... Comme toutes les Ténébranthères, Tarshana n'aime pas qu'on lui impose le reflet d'elle-même, qu'elle entraperçoit dans vos pupilles. Faites confiance à Cristof. Suivez-le dans son char solaire, il vous guidera à travers la Jungle des Ligaments livides. Prenez garde aux Gouilleraats et aux Goules blêmes. Respectez à la lettre les consignes de survie du Chevalier, et avec un peu de chance, vous retrouverez le chemin de votre foyer...

Hospice d'Alispah

Il arrive que des malades décèdent. Cela se passe toujours la nuit et personne n'ébruite l'événement. Simplement, un novice découvre au petit matin un lit vide. Yaserk déclare alors que le patient est décédé et que le corps a été incinéré lors d'une cérémonie religieuse à la chapelle. Les défunts n'ayant curieusement jamais de famille, l'affaire ne va pas plus loin. En fait, Alispah et Yaserk ont aménagé, sous la piscine, une ancienne cave qui servait auparavant de lieu de stockage. Le seul moyen d'y accéder est d'emprunter un passage secret, voûté et très étroit, qui part de la chapelle.

La cave a été installée de manière à contenir deux cellules de détention et un attirail complexe de dissection.

Car au-delà des soins qui sont prodigués en surface, les deux sinistres personnages ont créé un laboratoire secret à l'intérieur duquel ils se livrent aux expériences les plus abominables sur des Litreux.

En effet, ayant repéré des victimes potentielles dans la clientèle de l'hospice, ils les font passer pour décédés après les avoir drogués. Ensuite, ils les emmènent discrètement dans leur laboratoire secret.

Faute de place, il n'y a jamais plus de deux personnes détenues en même temps dans les cellules du laboratoire, mais ces malheureux connaissent d'innombrables tourments avant de mourir d'une expérience ayant mal tourné.

Dans cet endroit abominable, où règne en permanence une odeur de chair grillée, de plaies surinfectées et d'excréments, où la seule lueur est celle des braseros des bourreaux, l'unique espoir est celui de la mort.

Alispah et Yaserk tentent d'extirper des chairs qu'ils mutilent les secrets de la lithre. En vain, du moins jusqu'à présent. Leurs méthodes sont abominables : le feu, les acides, la dissection de membres de cobayes parfaitement conscients.

La piscine isole phoniquement la cave, ce qui fait qu'Alispah n'a jamais été inquiété.

Les tortionnaires...

Si Yaserk est un personnage fondamentalement et totalement mauvais, tirant jouissance des souffrances des autres, il n'en est pas de même pour Alispah, qui a une personnalité trouble. Lorsqu'un visiteur, de passage à l'hospice, le rencontre, il notera simplement un homme en apparence nerveux et tourmenté, mais parfaitement correct et courtois. Qui ne serait pas surmené à vouloir s'occuper de cette étrange maladie dont on connaît si peu de choses ? Par ailleurs, en présence de ses malades, Alispah fait preuve de sollicitude et d'un réel dévouement.

Mais une fois dans son sous-sol, créé à l'origine afin s'isoler pour travailler, le prêtre du Nuage se sent investi d'une mission sacrée, se transforme en véritable bourreau et tourmente ses victimes sans réel motif médical. Il inflige la souffrance pour le plaisir et tout enquêteur surprenant Alispah en train d'officier dans son laboratoire secret devra avoir le cœur bien accroché pour ne pas prendre ses jambes à son cou.

Le problème, c'est que progressivement, le « côté obscur » d'Alispah tend à prendre le dessus, même dans les circonstances de la vie quotidienne...

Les secrets d'une parfumeuse - Santal Rosebomance

Quel esprit à ce point pervers irait jusqu'à se faire passer pour une courtisane, d'en accepter les missions et d'épouser ainsi une carrière déjà fondée sur la duplicité ? Il existe au moins une réponse : Santal Rosebomance. Il est sûr qu'une simple exploitation de son potentiel de séduction pourrait conduire cette jeune femme vers les piédestaux les plus hauts de la cité. Mais ce ne sont pas n'importe lesquels qui l'intéressent... Santal n'a qu'un but dans l'existence : les Pics des Mages ! Et pas à n'importe quel poste... en haut de l'affiche, calife à la place du calife, Archimage du Conseil ! Et comme l'a si intuitivement percé la Grande Courtisane, elle en a le talent. Sa Magie, d'un genre un peu particulier, l'aidera certainement à atteindre le but qu'elle s'est fixé. Elle est en fait parfumeuse de Shalimar, une Odoramancienne exotique, venue à Laelith pour conquérir les rangs les plus prestigieux du pouvoir magique. Inutile de préciser que son art ne s'arrête pas à la simple technique alchimique de concoction d'arômes. Elle peut, grâce à la finesse de son sens olfactif, sentir les émotions, reconnaître les odeurs individuelles, détecter les poisons, percevoir les fantômes à leur odeur, diagnostiquer les maladies en humant les exhalaisons des souffrants, pressentir la présence d'une créature mort-vivante, etc... Sa batterie de sortilèges est évidemment en rapport avec son talent. Elle peut charmer, localiser les objets à leur imprégnation, détecter les choses normalement invisibles mais révélées par son nez, écœurer, endormir ou sortir quelqu'un de l'inconscience... Elle est Santal Rosebomance et rien ne l'arrêtera...

Les créatures
Caractéristiques des
créatures et rencontres
diverses pour le nouveau
« d20 system » de D&D.

N'ayant pas encore la version française de D&D au moment où nous terminons ce numéro, notre adaptation française est accompagnée des termes anglais lorsque cela nous a semblé judicieux.

Doudilain

Type et Taille : tiny magical beast (petite bête magique)
Dé de coup (Hit dice) : 1d8-2
Initiative : +3 (dex)
Vitesse : 30 pieds - grimper 30 pieds
CA : 16 (+2 size +3 dex +1 natural [fourure])
Attaques : 1 griffe +5, morsure +1
Dégâts : d3-3/d4-3
Face/Portée : 2 pieds X 2 pieds /
Attaques spéciales : rire agaçant ; sauvegarde de volonté (DC 12) ou rage de barbare pendant 1d6 round
Qualités spéciales : prescience limitée 1X/jour (voir la description du Doudilain)
Sauvegardes : Vigueur (FOR) +2 Reflexe +5 Volonté +1
Caractéristiques : For Dex Con Int Sag Cha
Compétences (Skills) : balance+10, climb+10, hide+5, listen+4, move silently+10, spot+4
Dons-Prouesses (Feats) : weapon finesse Climat/Terrain : partout à Laelith, surtout sur la Chaussée du Lac -originaire d'Azilian ?
Organisation : portée de 1d6 specimen
Indice de Challenge : 1/3
Trésor : aucun
Alignement : bon entropique (NG)
Evolution (Advancement) : -

Shedras

Type et Taille : Huge dragon (15 m d'envergure)
Dé de coup (Hit dice) : 7d12+14
Initiative : +1 (dex)
Vitesse : 20 pieds, vol 60 pieds comme un gros oiseau (poor)
CA : 13 (-2 size +1 dex, +4 naturelle [écailles])
Attaques : queue +9 mêlée, 2 griffes+9 mêlée, morsure+4 mêlée, 2 ailes+4 mêlée
Dégâts : queue 1d6+4, griffe 1d6+4, morsure 2d8+2, aile 1d8+2
Face/Portée : 10 pieds X 20pieds / 10 pieds
Attaques spéciales : Improved grab, snatch (comme un « Yrthak », cf CR111 MM)
Qualités spéciales : Longévité exceptionnelle (10000 ans ?), immunité aux maladies
Sauvegardes : Vigueur (FOR) + Reflexe + Volonté +
Caractéristiques : For 19 Dex 12 Con 15 Int 3 Sag 12 Cha 9
Compétences (Skills) : Listen +10, Move silently +7, Spot +10
Dons-Prouesses (Feats) : Flyby Attack Climat/Terrain : Vallée perdue jurassique. A Laelith : Chaussée, Haute Terrasse et ciel des Provinces
Organisation : Escadrille de 7 ou transport solitaire (ou individu solitaire à l'état sauvage)
Indice de Challenge : 5
Trésor : son chargement (de riches marchands affluent parfois un shedras de la TRACE.)
Alignement : neutre
Evolution (Advancement) : 8 à 10 HD : 11 à 15 (gargantua) seulement dans la vallée perdue

Poottogue

Type et Taille : magical beast
Dé de coup (Hit dice) : 4d10+8

De la Terrasse du Nuage

Cristal du Souffle-Éther, Cristal du Mysth'Air -

Il existerait sous le cristal une salle secrète, dont le plancher en mosaïque ressemble à une Rose des Vents. C'est ici que viendrait se recueillir le Cardinal Asthméther. D'après la rumeur, il s'installe sur un piédestal, se plonge en méditation, puis se met à léviter lentement. Sa silhouette rondouillarde commence à clignoter doucement, se transparaît, semble perdre de sa substance, puis se volatilise complètement ! On prétend, parmi les adeptes du Nuage, que le Cristal du Souffle-Éther permettrait de rejoindre les Plans aériens, éthérés et astraux. On dit aussi que cette Porte élémentaire ne fonctionnerait que dans un sens pour les non-initiés. Pis, ceux qui tenteraient d'utiliser le Portail, sans en connaître les secrets, pourraient être tout simplement désintégrés. Des incrédules plus cyniques évoquent la simple idée d'une supercherie : le Cardinal se rendrait invisible pour aller espionner ses ouailles et s'assurer que le Temple est correctement administré par son clergé...

L'Orfée

Peut-être vous demandez-vous ce qu'est l'Orfée? Le concept est à la fois simple et complexe. En voici une approche vulgarisée : il s'agit de la traîne astrale, similaire à de la poudre d'or, laissée derrière elle par une Fée, lorsqu'elle traverse l'atmosphère matérielle. Qu'est-ce qu'une fée vous direz-vous ? Eh bien nous n'en savons rien. À l'instar de ces apothicaires, qui se contentent de donner des noms aux maladies dont ils ignorent le remède, les UMuistes nous proposent, en guise d'explication, le décodage du sigle suivant : FEE = Forme Électrique Éthérée. Certes, nous ne sommes guère avancés. Mais dites-vous bien que rien n'est simple. En effet, certains exégètes prétendent que le F signifierait Femme et non pas Forme. La seule manière de comprendre toutes les subtilités du phénomène est d'inviter au restaurant (au Nouveau Palais Vofoli par exemple, il paraît qu'Orfel a renouvelé sa carte...) un Théologien du Nuage, en compagnie d'un membre éminent de l'UMU, et de lancer la conversation sur le sujet. Attention tout de même, certains de ceux qui ont tenté l'expérience, non seulement n'ont toujours rien compris à la chose, mais sont en plus devenus complètement fous...

Zéphyrin Bouffouffie - Moine Célestin - Nymphologue Gastronomique

Personnalité secrète de Maître Ibis :

Maître Ibis n'est ni un magicien au sens propre du terme, ni un courtisan arriviste, ni même un apothicaire. Maître Ibis est un illusionniste, un I-Mage comme l'on dit ici. « Seulement illusionniste », vous préciserait, avec un hoquet de rancœur, son ego exacerbé...

Ibn Ishram Abad, de son vrai nom, vit un douloureux complexe d'infériorité à l'égard des Magiciens, qui possèdent selon lui, le Véritable Pouvoir, cette Transmutation, qui manipule la nature intime des choses plutôt que d'en effleurer seulement les reflets... Cette aigreur s'est muée chez lui en mégalo manie et en soif de puissance. Paranoïaque, xénophobe, maniaque de la propreté, paradoxal (son meilleur associé est un nain chapardeur et vulgaire), Maître Ibis est la victime consentante d'une morbidité chronique aux multiples facettes. Il évite soigneusement toutes les sources d'infection qui pourraient mettre en péril l'équilibre précaire d'une physiologie fragile. L'alimentation, les animaux, les végétaux, les blessures, sont autant de fileaux domestiques, menaces de douleurs à venir, de faiblesses physiques, de maladies que sa vigilance hypertrophiée envisage forcément comme définitives... La Mort-vivance est pour lui l'objet d'une aversion incontrôlée, mais bizarrement doublée d'une fascination quasi lubrique, que son esprit chronophobe, en quête d'immortalité, envisage avec attirance comme une possible Non-Mort... Il s'est même composé une panoplie de vieillard chenu et malingre que magie et maquillage viennent parfaire. Entrenant ainsi, pour la société qu'il veut séduire, autant peut-être que pour lui-même, l'illusion de son immortalité. Il a en réalité 37 ans.

Sa quête de pouvoir et son insatiable avidité dans le domaine des arcanes le font dédaigner les femmes, la gastronomie, l'indolence qu'il considère comme des frivolités. Fidèle à ses obsessions, il refuse finalement autant la souffrance que le plaisir...

Il aura fallu l'urgence d'une situation dangereuse pour le faire quitter son pays du sud et le faire venir ici à Laelith où il espère atteindre la consécration et la situation de puissance à laquelle il aspire !

6

Secret d'une personnalité tourmentée - Ragotin Brûlot

Peut-on être sûr tout d'abord qu'il s'appelle bien Brûlot ? Assurément non. L'homme a très certainement, si l'on considère sa nature, une multitude d'identités. Chaque soir ou presque, le soi-disant Brûlot enfle l'une de ces panoplies de Diffuseur de Rumeur. Métier dont il s'est autopromu spécialiste, dans l'intimité de son esprit torturé, et qu'il pratique depuis des années avec une redoutable efficacité. C'est qu'il a un charisme et une force de conviction dignes des plus grands acteurs de Théâtre. Et pour cause, il en fut un. Il était d'ailleurs promis à une belle carrière, lorsqu'un scandale de mœurs entacha l'image de jeune premier qu'il avait su jusqu'à alors se forger. Adultère des midinettes, révéler par les ménagères, apprécié de ses collègues féminines pour ces talents d'acteur et ses prouesses d'alcôve, le sieur Brûlot vit sa célébrité partir en torchère, sous l'influence d'une rumeur persistante, qui le condamna aux yeux de ses conquêtes, autant qu'à ceux de son public. Il aurait été dit-on... Mais non ! Ne sombions pas comme lui dans la perfidie facile. Car vous l'aurez compris, par un méandre psychologique, analogue à celui qui pousse des enfants battus à devenir des parents sadiques, Ragotin Brûlot a décidé en toute conscience, qu'il terminerait sa vie à détruire celle des autres, par l'un des pires maux de l'humanité. Les multiples incarnations lexicales de ce fileau témoignent de son universalité : le ragot, le cancan, le raconter, la médiance, bref, la Malveillance des mythomanes à la langue mal pendue...

LÉGENDE DU QUARTIER DU BAS DES EAUX

(voir page 46)

- 1 Échelle du Coude, Rue pittoresque
- 2 Le Pont des Anciens, Relique archéologique
- 3 Boulier bleu, Maison abandonnée
- 4 Le Palais élevé, Monument historique
- 5 Poste de la Perle, Musée du Soulèvement
- 6 La Colombe, Maison des Chantfèvres
- 7 La Souris persévérante, Échoppe désaffectée
- 8 Maison Noëssonni, Demeure bourgeoise
- 9 Hibou prodigue, Prêteur sur gage
- 10 La Montée du Très-Bas, Escalier dangereux
- 11 Le Sans-Arrête, Café philosophique
- 12 Les Sept Nuits, Taverne d'Estravène le Boîteux
- 13 Chez Poldo Foldo, Nouveau restaurant
- 14 Oeil d'Or, Orfèvre
- 15 Le Jardin du Palais, Restaurant végétarien
- 16 Nouveau Palais Vofoli, Restaurant d'Orfel
- 17 Chez Violette, Maison d'hôtes - cuisine gourmande
- 18 L'Os d'Ookab, Restaurant de Viande rouge
- 19 Le Salami du Sale Ami, Charcutailles douteuses
- 20 Les Mille Alcôves, Auberge de charme
- 21 Au Kourikour, Cuisine d'Agramor
- 22 L'As de Pic, Maison de Jeux
- 23 La Route d'Egonzasthan, Auberge de caravaniers
- 24 Chez Maître Fred, Salon de Thé - Librairie - Conteur
- 25 Le Tastevin, Marchand de Vins fins
- 26 L'Oiseau des Brumes, Auberge de Luxe - Vue Imprenable
- 27 Grand Arbre du Ciel, Nid des Nymphes
- 28 Aux six rots d'Orgeat, Bar-Confiseur
- 29 Boucle la, Barbier Perruquier - salon où l'on cause
- 30 Docteur Melgürth, Apothicaire
- 31 Le Matin des Magiciens, Librairie ésotérique
- 32 La Torche, Auberge de Mercenaires
- 33 Les Délices de Léonis, Traiteur - Pâtissier
- 34 Le Gouge, Bar à Cocktail
- 35 Sashir frangé, Tissus précieux

Initiative : +2 (dex)
Vitesse : 30 pieds
CA : 14 (+2 dex +2 naturelle cuir + pelage)
Attaques : morsure +3
Dégâts : morsure 1d6
Face/Portée : 5 pieds X 5 pieds / 5 pieds
Qualités spéciales : Scent, 1/10 parle humain
Sauvegardes : Vigueur (FOR) + Reflexe + Volonté +
Caractéristiques : For10 Dex 14 Con 14
Int 12 Sag 13 Cha 13
Compétences (Skills) : Hide +7, Listen +7, Spot +8
Dons-Prouesses (Feats) : Endurance
Climat/Terrain : Les montagnes aux alentours de Laelith
Organisation : Domestique : chien de berger / Chien errant : solitaire
Indice de Challenge : 2
Trésor : aucun
Alignement : neutre
Evolution (Advancement) : 5-7 HD
medium size

Ookhabs

Type et Taille : Large beast
Dé de coup (Hit dice) : 8d10+24
Initiative : +0
Vitesse : 30 pieds
CA : 15 (+5 naturelle cuir&fourrure)
Attaques : Cornes +12, Ruade +12
Dégâts : Cornes 1d8+7, Ruade 1d8+7
Face/Portée : 5 pieds X 10 pieds / 5 pieds
Attaques spéciales : Piétinement 1d8+7 (Trample page9 CR111 MM)
Qualités spéciales : Lien empathique avec la voix d'un Maître unique
Sauvegardes : Vigueur (FOR) +9 Reflexe +6 Volonté +3
Caractéristiques : For 20 Dex 10 Con 17
Int 2 Sag 12 Cha 8
Compétences (Skills) : Listen +8 Spot +5
Dons-Prouesses (Feats) : Endurance
Climat/Terrain : A Laelith, Main qui Travaille, sentier de Vorn
Organisation : Sauvage en troupeaux d'une cinquantaine de bêtes
Indice de Challenge : 5
Trésor : Son chargement, rien à l'état sauvage
Alignement : neutre
Evolution (Advancement) : 9-11 HD (Large)

Araignée azilanaise

Prendre les caractéristiques des « Monstrous Spider, Large - Huge - page 210 CR111 MM
Les poisons et les substances sécrétées par les araignées azilanaïses sont très variables et sont au bon plaisir du MJ. Il sera toutefois possible de s'inspirer de la table des poisons de vermines du MM page205 et pourquoi pas de la liste des poisons du CR11 DMG page 191. Les fils fabriqués par certaines araignées peuvent être considérés comme des cordes de soies (page 108 du CR1 PH Chap. Equipment)

Schluggaerth

Type et Taille : Small Size Aberration
Dé de coup (Hit dice) : 4 HD
Initiative : +6 (dex)
Vitesse : 60 pieds Vol (average)
CA : 18 (+4dex +4 naturelle écorce de lave séchée)
Face/Portée : 5 pieds X 5 pieds / 5 pieds
Attaques : Tête+4 mêlée
Dégâts : Tête 1d4+4
Attaques spéciales : Explosion. En cas d'impact suffisamment puissant (dégâts maximum sur le d4) la créature éclate et produit l'effet d'une foudre de 4D6 (traiter comme le sort)
L'attaque se fait dans tous les cas sous forme de « charge » cf p124 CR1 PH)
Qualités spéciales : Immunisé aux feux normaux et magiques
Sauvegardes : Vigueur (FOR)+4 +

Reflexe + Volonté +
Caractéristiques : For10 Dex 16 Con Int Sag Cha
Compétences (Skills) :
Dons-Prouesses (Feats) :
Climat/Terrain : Plan élémentaire du Feu

De la Terrasse de la Prospérité

La face cachée de l'Académie du Bel Art

L'Académie dissimule des intérêts moins avouables que l'art. Elle abrite une guilde influente à Laelith : celle des courtisanes. Totalement vouée à la recherche du pouvoir en utilisant les charmes de la gent féminine, ce corps de femmes expertes est introduit aux plus hauts échelons de la Cité sainte. Que ce soit la Haute Guilde, les Temples, la noblesse ou même l'entourage du Roi-Dieu, rien ne résiste à la plus grande arme de l'être civilisé : la séduction.

La Guilde est totalement ignorée du public, les hauts responsables la tiennent pour une « légende urbaine ».

En fait, sorti du Roi-Dieu et de ceux qu'il choisit de mettre dans sa confiance, seuls les plus fins esprits de la cité ont la force de recoupements et de déductions, de voir son existence et parfois gagné le droit de voir le voile se soulever un peu. De temps en temps, les courtisanes rendent de menus services au Roi-Dieu. Elles lui fournissent des informations auxquelles il n'a pas forcément accès. Totalement indépendantes de la Haute Guilde, les courtisanes n'ont de compte à rendre à personne. Électrons libres de l'échiquier laelithien, qui n'agissent visiblement que pour la plus grande stabilité et richesse de la cité sainte.

Aussi jamais Roi-Dieu ne mit fin à l'existence des courtisanes. Elles font partie intégrante de l'Académie et celle-ci a reçu la bénédiction des deux derniers souverains, en toute connaissance de cause.

Vie de courtisane

Les pensionnaires de l'Académie choisie pour intégrer la guilde des courtisanes ont devant elles une vie remplie d'aventures et d'intrigues. C'est du moins ce qu'on leur laisse entrevoir. Car, en réalité, les tâches d'une courtisane sont variées, mais la liberté est rarement au goût du jour. Nécessairement, une courtisane se doit d'être bien éduquée, l'Académie y pourvoit. Elle doit être dotée d'attraits naturels mis en valeur par une science du déguisement subtil. Elles suivent ensuite un cursus spécifique, dans les salles secrètes de l'Académie. Cela comprend les différentes techniques indispensables à l'espionnage, des plus communes comme le crochetage des serrures, l'escalade ou l'art de détourner l'attention, aux plus exotiques comme l'hypnose ou la ventriloquie. La gestion et la politique font également partie des enseignements de la guilde. Évidemment, la courtisane est aussi une demoiselle d'excellente compagnie, formée pour exceller dans tous les arts y compris les plus sensuels. Mais elle n'aura pas nécessairement besoin de faire usage de ces talents. Car si elle sait être amante, elle peut être aussi simple conseillère discrète. Parfois, elle devra même passer sa vie comme épouse fidèle !

Le prix à payer reste en général acceptable pour la sensation de pouvoir offerte en retour. Car celles qui font montre de maîtrise et d'efficacité dans leur rôle participent de plus en plus aux décisions de la guilde. Quant aux autres... La guilde ne connaît pas l'échec.

La marquise des Brouillards

Dame Miranyelle est la Grande Courtisane, c'est donc elle qui dirige l'ensemble de la Guilde, conseillée par deux consœurs, la conservatrice du musée, la directrice du théâtre et celle de l'école. Il a plusieurs années, elle a épousé Clodix, marquis des Brouillards pour surveiller ce noble qui a de nombreux contacts avec les guildes de Laelith et semble être leur représentant officiel à la Haute Terrasse. Et puis, avec le temps, elle a réellement apprécié cet homme jovial mais intelligent et elle a décidé de l'aider à asseoir sa position. Aujourd'hui, le couple est très en vue au sein de la noblesse de Laelith. Et Dame Miranyelle a su brillamment utiliser les ressources des courtisanes pour aider cette ascension sociale.

Les amours du Cardinal de Feu

En grand secret, Magnus Thane entretient une liaison torride avec Miranyelle des Brouillards. Les deux amants essaient de rester le plus discret possible, mais déjà, certaines rumeurs se font l'écho de leurs rencontres. Dame Miranyelle n'a pas révélé sa véritable nature à son amant, mais Magnus Thane commence à se douter que sa maîtresse lui cache de nombreuses choses. À quelques reprises, elle a mis en garde contre certains complots et elle semble trop bien renseignée pour une simple dame de la noblesse. Il est difficile de prévoir la réaction du Cardinal s'il découvre la vérité, mais la passion qu'il nourrit pour Miranyelle l'emportera certainement sur la colère.

Quant à Miranyelle, elle rêve secrètement d'un amour comme celui qui unit le Roi-dieu Nadayat et Carmine, fondatrice de la guilde des courtisanes, en leur temps. Bref, elle a de grands projets pour son amant. Elle ignore totalement les liens étroits qui le relient au Roi-Dieu. Aussi pourrait-elle bien commettre une erreur...

Autour des passeurs de mort

Les coulisses de la famille Bishoff

Le Grand Embaumement

Le vieux Olam Bishoff n'est pas mort, il a simplement mené à bien la grande opération qu'il avait lancée, il y a fort longtemps. Désormais, Olam Bishoff est éternel. Il est dans cet état mystérieux entre la vie et la mort. Le Grand Embaumement est en réalité une technique pour conserver l'âme du défunt au sein du corps et d'en faire un mort-vivant, relativement évolué. Olam Bishoff a passé des années à travailler cet art. Il s'est même exercé sur ses enfants, transformant trois de ses fils en zombies. Malheureusement, cela n'a pas toujours très bien marché. Ainsi l'état de l'un d'eux était particulièrement instable. Il s'est finalement désagréé alors qu'il avait rejoint la guilde des Passeurs de morts. Olam Bishoff vit dans une grotte qui donne sur l'Inlam, juste en dessous de sa demeure familiale. Il est entouré des nombreux sujets qu'il a embaumés et il règne sur eux tel un roi sur sa cour. Pour l'instant, Olam ne sait pas encore quoi faire de son immortalité. Mais gageons que cette liche trouvera rapidement.

Le secret de Throm

Throm Bishoff a toujours nourri une sombre passion pour sa jeune belle-mère, Myna. Aussi lorsque, à la mort de son père, elle est partie avec l'un de ses frères, il n'a pu le supporter. Il les a retrouvés et les a exécutés. S'il a longuement torturé le corps de son frère, il a pris soin de garder celui de Myna intact. Il l'a en effet embaumée selon la technique de son père. Malheureusement, à l'époque, Throm ne maîtrisait pas suffisamment la technique pour égaler le vieil embaumeur. Le résultat a donc été mitigé. L'âme de Myna est revenue dans son corps, lequel est resté très bien conservé. Cependant, la plupart des fonctions motrices sont restées mortes. Et Myna n'est plus aujourd'hui qu'un pantin désarticulé obligé d'écouter sans fin les déclarations enflammées de Throm et de subir sans réagir les outrages qu'il lui fait subir. Throm a aussi dû exécuter Koryl, le frère de Myna parce qu'il était près de découvrir toute la vérité.

Ces morts qui passent

Des mains vivant au bas des Cheveux de la Déesse, la grande cascade, font profession de la récupération des corps des défunts confiés à l'Inlam par les passeurs de morts. Ce métier est dangereux, car la concurrence étant rude entre les divers clans, il faut s'avancer vite et au plus près des tombereaux d'eau propulsée par plus de 3000 toises de chute libre, et dont la trajectoire est sans cesse perturbée par des vents puissants.

Glissade fatale sur les rochers détrempés, écrasement brutal par une titanesque colonne d'eau, noyade, les accidents ne manquent pas.

Et malgré le cynisme que donne forcément cet emploi, même les plus aguerris ont des hauts-le-cœur en voyant l'état des corps à l'arrivée.

Quelques petits malins essayent de temps en temps de récupérer les morts en haut, avant la chute, mais la Guilde des Passeurs de morts et la Garde citadine interviennent très vite et sans ménagement contre les responsables du sacrilège.

De la Terrasse de la Main qui Travaille

Temple de l'oiseau de feu

Un cantique secret prononcé sous le portail de l'ignité tout en se frottant les paumes des mains jusqu'à ce qu'elles chauffent aurait le pouvoir de téléporter le cardinal jusqu'au cœur des volcans des mages, ou même plus loin...

Imprimeries

Qui l'eût cru, l'un des plus hardis zéloteurs de la nouvelle technique de diffusion des écrits est un ancien moine copiste répondant au sobriquet de Jeanjablo. En fait, l'individu, qui ne fait pas ses quatre-vingts printemps, est un agitateur politique qui, depuis des décennies, a réussi plusieurs beaux coups sans être jamais suspecté. Son arme est la cryptographie, et la belle ordonnance des caractères d'imprimerie lui offre le moyen de crypter encore mieux les messages qu'il adresse à ses complices, tout en multipliant les exemplaires. Depuis son avènement, le Roi-Dieu a eu plus d'une fois l'occasion d'être agacé par un plan contrecarré ou une doléance populaire étrange et subite dont, mais il l'ignore, Jeanjablo est l'instigateur ou le messager...

De la Haute Terrasse

Palais du Roi-Dieu : Sanctuaire du divin, le cimetière des roi-dieux

Les Rois-dieux qui atteignent l'Accomplissement disparaissent en une nuée de matière sous les yeux du public, seuls les théosouverains victimes d'une mort normale sont effectivement enterrés dans ce lieu. En fait les autres prennent la place de l'Oracle. Et l'Oracle, que devient-il ? Jusqu'ici, lorsque l'Étincelle de la vie le quittait, l'Oracle se dissolvait dans la pierre du Palais. De ces Rois-Dieux ne subsiste donc aucune trace matérielle...

Spirituelle, allez savoir.

La diplomatie d'Yggern Croc-Noir

En réalité, c'est plus que du respect qui lie l'ambassadeur barbare à Théophys Ier. Une profonde amitié s'est nouée au fil du temps entre les deux hommes, et il arrive régulièrement au Roi-Dieu de faire appel aux services de son vassal pour régler quelque problème épineux. Il utilise ce moyen



et profonds du Cloaque
Organisation : Essaim de 5 à 8 specimen
Indice de Challenge : 4
Trésor : aucun
Alignement : neutre
Evolution (Advancement) : 5-6 (small) 7-8 (medium size)

Infantes d'Ov Shiggôrtha

Type et Taille : Large Outsider (Chaotic Evil)

Conjurable comme 8ème niveau
De de coup (Hit dice) : 8HD+32
Initiative : +8 (+4dex +4 improved initiative)

Vitesse : 30 pieds reptation / 80 pieds Vol (average)

CA: 20 (+4 dex +6 naturelle « écailles glaireuses »)

Attaques : 2 Griffes+12 mêlée, Morsure+8 mêlée

Dégâts : Griffes 1d8+4, Morsure 1d6+2

Face/Portée : 5 pieds X 5 pieds / 10 pieds

Attaques spéciales : Silage nauséabond - Poison Cl « stinking cloud » (p256 CRI PH)

Sauvegardes : Vigueur (FOR)+10 Reflexe +6 Volonté +6

Caractéristiques : For 18 Dex 18 Con 18

Int 18 Sag 18 Cha 18

Compétences (Skills) : Listen +10, Spot +10,

Dons-Prouesses (Feats) : Improved Critical, Improved initiative, Power attack, Cleave

Climat/Terrain : Outre espace, planète extraterrestre

Organisation : En fonction du nombre de créatures invoquées ou couvée de 3-6

Indice de Challenge : 7

Trésor : aucun

Alignement : mauvais entropique (CE)

Evolution (Advancement) : 9-11HD Large 12-20 (Huge)

Luporsh

Type et Taille : Medium Size Magical Beast

De de coup (Hit dice) : 4d10+8

Initiative : +2 (dex)

Vitesse : 50 pieds

CA: 14 (+2 dex +2 naturelle cuir+pelage)

Attaques : morsure+7 mêlée

Dégâts : morsure 1d6+4

Face/Portée : 5 pieds X 5 pieds / 5 pieds

Attaques spéciales : Trip (cf voir Worg p184 CRIII MM) et p139 CRI PH)

Les Luporsh sont dressés pour attaquer leurs adversaires humanoides au bas ventre et sur une morsure faisant le maximum de dégâts d'émasculer leur opposant, provoquant une hémorragie (-1 PV/round - arrêt par test de Heal DC15 ou par un soin magique)

Qualités spéciales : Scent

Sauvegardes : Vigueur (FOR) +6 Reflexe +6 Volonté +3

Caractéristiques : For 17 Dex 15 Con 15

Int 4 Sag 14 Cha 10

Compétences (Skills) : Hide+7, Listen+11, Move Silently+7, Spot +11, Wilderness Lore+2

Dons-Prouesses (Feats) : Alertness

Climat/Terrain : Cloaque

Organisation : Meute de 1d6+6 specimen

Indice de Challenge : 2

Trésor : aucun

Alignement : mauvais équilibré (NE)

Evolution (Advancement) : 5-6 Medium size : 7-10 (Large)

Les personnages

Maître Ibis :

Classe : Magicien 7ème niveau

Spécialisé : Illusionniste

École interdite : Transmutation

Caractéristiques : Int 18, Sag 11, Cha 18, For 7, Con 8, Dex 16

PV 16 (On comprend son hygiène pathologique)

CA 16 (anneau +2, manteau de protection ET de résistance +1 ; Dex)

Sauvegardes : VOL+5 REF+5 VIG (fort.)+1

Compétences (Skills) : Alchemy +7,



Lorsqu'il ne peut pas faire appel à ses moyens habituels, pour une raison ou pour une autre, Yggem Croc-Noir organise alors lui-même les opérations nécessaires au salut de Laelith. En échange, le Roi-Dieu suscite des événements dont le bénéfice final ira au fief barbare, ou bien en contrepartie de diverses manières la légitimité.

Laediam, agent secret de la théomonarchie

Ce Fouineur, très bien vu du Roi-Dieu qui a précédé Théophys Ier, vit dans la rue depuis trente ans. Régulièrement arrêté pour vagabondage, il fréquente assidûment la Rue du Chat Bouilli, presque personne n'étant au courant de sa véritable identité. Son déguisement est celui d'un mendiant dans la majeure partie de Laelith, sauf sur la Haute Terrasse où il prétend être un domestique à la retraite. Il propose souvent ses services en tant qu'écuyer à des groupes d'aventuriers, et s'infiltre ainsi dans les diverses activités secrètes qui agitent la Cité sainte. Gare aux imprudents qui projetteraient de nuire au Roi-Dieu ou à Laelith : celui qu'ils considèrent comme un vieux fou traiterait immédiatement les dénonciateurs aux autorités.

De la Terrasse du Châtiment

D'UNE FOLIE A L'AUTRE

Si l'on admet la thèse comme quoi ce ne sont pas les dieux qui ont créé la toute première cité de Tanith Lenath, mais le Cosmolithe (ou Lith), conscience venue des étoiles, le Châtiment peut s'expliquer d'une toute autre façon. Dans cette optique, ce ne sont pas les humains qui étaient visés pour une quelconque faute, mais le Lith lui-même, dont les dieux avaient évidemment connaissance.

Tant que le Lith se borna à construire une ville, à y attirer les humains, et à inciter ces derniers à communiquer spirituellement par l'intermédiaire du temple, les dieux n'eurent qu'à se féliciter. Les humains ignoraient l'existence du Lith, et les dieux étaient donc les seuls bénéficiaires de leurs cultes. Mais le plan de l'Entité lithologique ne s'arrêtait pas là. Il voulait autre chose. Quoi exactement ? Davantage de communion, de communication, être reconnu pour lui-même ? Toujours est-il que les dieux en prirent ombrage, à tort ou à raison. Comme c'était dans les pierres du temple que les Lithites (les grains élémentaires du Lith) étaient les plus nombreux, c'est là que les dieux choisirent de frapper. Peut-être eurent-ils alors la main un peu lourde, mais c'est une autre histoire.

Les Lithites furent « choqués », au sens mental du terme, perdant une grande partie de leurs pouvoirs. Incapables de reconstruire la cité directement, ils durent faire appel aux humains par l'intermédiaire de l'Oracle, humain lié au Lith par un appareillage biomécanique. Voilà du moins pour ce qui concerne les lithites éparpillés çà et là dans la cité. Pour les Lithites du temple, ce fut par contre beaucoup plus grave.

Il faut comprendre que ce qui caractérise les Lithites, c'est essentiellement la Conscience. (Physiquement, ils ne sont rien que de la pierre.) Or, quand une conscience est gravement choquée, cela se manifeste par de la folie. Les Lithites du temple devinrent fous à lier. Et comme la terrasse du Châtiment fut construite avec ces pierres, c'est toute la terrasse qui ne fut qu'une effroyable schizophrénie. Rien d'étonnant alors à ses délires et ses dédoublements.

Aujourd'hui, il est clair qu'il se passe quelque chose avec les pierres, tant dans la cité même que dans ses environs. La matière se met à réagir bizarrement. Les Lithites de la Terrasse du Châtiment se sont vraisemblablement remis de leur choc, et sont en train de reprendre leur plan initial. Est-ce à dire que l'on est à l'aube d'un nouveau Châtiment ? Et qu'en est-il de la terrasse du même nom ? Est-elle réellement en voie de guérison ? Il ne faudrait pas en être si sûr. Elle semble certes s'être assagie, ouvrant son sein aux étrangers, tout en installant ses petits ailleurs. Mais s'il s'agissait d'une folie encore plus grave ? Non plus une folie de délires et de convulsions, mais de vengeance sinistrement préméditée ? En un mot, de définitive paranoïa ?

Du Cloaque

Pourquoi des ponts ?

Tout le monde est d'accord : les ponts sous la place creuse sont un chef-d'œuvre de la technique naine. Mais lorsqu'il s'agit de savoir pourquoi les nains ont construit des ponts et pas autre chose, le débat commence. Parmi les théories les plus populaires :

Des ponts avaient le mérite de pouvoir servir de points d'ancrage à la place sans exiger la quantité de matériaux gigantesque nécessaire pour combler le trou (entièrement vrai, et c'est l'explication « officielle »).

Il s'agissait d'un concours pour élire un « roi des nains » (partiellement vrai : les ponts les plus spectaculaires ont rapporté beaucoup de prestige à leurs concepteurs.)

C'est un piège. Lors du prochain Soulèvement, les nains appuieraient sur un bouton, et tous les ponts s'écrouleraient, entraînant avec eux la place, le monument aux morts et l'Institut d'architecture. Cette idée est appuyée par le fait qu'en fin de travaux, le couvrement de la place et les échafaudages

surchargés empêchaient les badauds d'observer la construction comme ils en avaient pris l'habitude (pas complètement faux, mais le réseau n'a pas été construit pour cela, et la destruction des points névralgiques exigera un peu plus d'efforts que juste « appuyer sur un bouton »). En fait, la combinaison des ponts et la lumière forme un sceau. Les créatures du Cloaque aperçues lors du Soulèvement, même les plus hideuses, sont de doux agneaux comparées à certaines des choses qui rôdent, très loin sous le plateau. Les nains en ont pris conscience, et ont disposé les ponts de manière à les bloquer.

Le Temple de la Taupe

En réalité, le Temple n'est pas plus ouvert qu'autrefois aux étrangers. Ce qu'Adarag montre à ses clients est un leurre, situé plusieurs étages au-dessus du véritable Temple.

La plupart des clients d'Adarag sont des pervers plus ou moins inoffensifs, à la recherche de sensations fortes, mais de loin en loin, il repère parmi eux quelqu'un qui a l'étoffe d'un futur adepte. Dans ce cas, sa conversion est discrètement organisée... Une ou deux fois par an, il se permet aussi de faire disparaître les plus désagréables de ses touristes. Quelques jours après leur enlèvement, les malheureux découvrent de très, très près ce qu'est une véritable cérémonie au Temple de la Taupe... Adarag est assez intelligent pour n'enlever que ceux de ses clients qui ne manqueront à personne, et de le faire de manière à ce qu'il soit très difficile de le relier à leur disparition (pour commencer, il ne frappe que plusieurs mois après leur excursion).

Des secrets de Laelith, et de ce que certains en savent

Tout secret finit par laisser fuir quelques bribes d'information. Toute déduction basée sur ces bribes est forcément inexacte. Mais l'esprit humain désire toujours savoir, et comble les lacunes avec son imagination, nourrie de ses expériences et de ses préjugés. Dans les bibliothèques les plus secrètes de Laelith, des rapports se contredisent et pourtant racontent une histoire, issue du savoir de peuples voisins et mystérieux, comme les Huvaliniens, de petites phrases surprises dans la bouche d'un Roi-Dieu, de confessions de simples manants ayant froilé le mystère... N'en croyez rien, mais faites comme si c'était vrai.

Hypothèses sur la nature lithologique de Laelith

Note du Premier Rapporteur Eliandro à Sa Sainteté la cardinale révérende Mer Ichtyss Lorelei.

«Voici, Votre Sainteté, ce que j'ai pu retirer d'observations personnelles d'une part, et d'autre part, des 5e, 6e et 13e chants Hu-Livaniens qui sont, je vous le rappelle, censés maintenir les Huvaliniens, humanoïdes dirigeant les contés d'Egonzasthan, dans la crainte de leurs maîtres et créateurs Zadulhiens, cette race lévitante qui vit recluse dans ses forteresses sous les montagnes avoisinantes, et prétendument venus des étoiles.

Il est hautement improbable que nous obtenions plus d'informations, le réseau que j'avais mis en place patiemment durant dix ans ayant été découvert et ses membres sans doute tués. Pour être précis, ils ont tous disparus sans laisser de traces.

Voici donc :

1 La Théorie du Cosmolithe :

Il y a de cela des éons, une entité planétaire [note : les Huvaliniens utilisent ce terme pour désigner les sphères célestes] vivant en symbiose avec une population intelligente vit cette dernière disparaître subitement. En deuil, cette conscience lithologique s'expulsa de sa matrice de pierre vers l'espace [note : l'éther de l'entre-monde], en quête d'une nouvelle noosphère [note : que votre seigneurie me pardonne ; pas de traduction pour ce terme] ; ayant migré vers une planète acceptable selon ses vœux, et après avoir pénétré dans cette terre sous sa forme éthérée sur plusieurs kilomètres de profondeur, elle mit plusieurs siècles à remonter à la surface et laissa derrière elle, en se rematérialisant, un vaste vide et une traîne minérale qui forme aujourd'hui le rhizome primordial. Aux premiers temps de sa présence sur ce monde d'accueil, le Cosmolithe [je laisse à votre Sainteté de décider s'il s'agit là d'un Dieu ou d'un serviteur des Dieux] érigea des constructions à l'architecture si parfaite qu'elles attirèrent des forces primordiales. [note : votre Sainteté n'est pas sans savoir que les Zadulhiens se considéraient comme des Dieux, et parlent de Forces Primordiales pour désigner les vrais Dieux du Monde.]. Une population religieuse s'installa à cet endroit béni et fonda une ville, Tanith Lenath.

Malédiction divine devant l'outrecuidance des hommes ou secousse tellurique due à quelques créatures chthoniennes dérangées par la présence du rhizome primordial, on ne sait ce qui causa cette formidable catastrophe, connue aujourd'hui sous le nom de Châtiment et dont fut victime la Cité des Anciens. La topographie du lieu en fut profondément modifiée et, après des siècles d'érosion, le paysage de plateau basculé et fendu sert de fondation à l'actuelle Laelith.

[note : ce que je vous livre ci-dessous est bien plus sujet à caution : ce sont les confidences spontanées d'un Huvalinien, qui m'a semblé prendre un malin plaisir à divulguer des secrets de ses maîtres. C'est grâce à lui que j'ai pu monter mon réseau, et il a disparu en même temps que les autres. Il n'est pas exclu qu'il s'agisse d'une manipulation à notre égard]

Le Cosmolithe n'a pas à proprement parler d'emplacement. On peut toutefois assimiler la plus grande concentration de ses composants élémentaires, les lithites, à l'âme de l'entité et c'est dans ce cas le Palais du Roi-Dieu et ses fondations qui constituent son Nexus.

Le Cosmolithe aurait toujours eu pour ambition de rentrer en communion avec toutes les formes de vie intelligentes et avec l'intensité existentielle qu'elles représentent.

Pour une raison connue d'eux seuls, les Huvaliniens semblaient fuir ce contact. Récemment, après plusieurs siècles de dormance due à une amnésie partielle, liée à une destruction d'un nodule lithique mémoriel (le Temple des Anciens sur la Terrasse du Châtiment), une présence

Spellcraft +10, Concentration +10, Disguise +9, Bluff +7, Arcana (know.) +1, Innuendo +7, Read lips +7 (ces deux dernières compétences lui servent à communiquer en société avec son associé Gilbek, un nain voleur, plutôt roublard...), Sory +10
Dons (feats) : Scribe scroll, maximize spell, extended spell, heighten spell, silent spell, quicken spell
Alignement : Neutre tendance ordonné
Thématique du Livre de sort : Illusion, Divination, Abjuration, Enchantement
Objets magiques : nombreux au choix du MJ (anneaux, manteau de protection, potions, rouleaux de parchemins, etc...)

Santal de la Rosebomance Parfumeuse :

Classe : Magicienne / Rogue 4ème/1er niveau

Spécialisée Enchanteresse

Ecole interdite : Illusion

Caractéristiques : Int 18, Sag 17, Cha 16,

For 9, Con 10, Dex 12

PV 13

CA 11 (+ éventuellement magie)

Sauvegardes : VOL +7 REF +7 VIG

(fort.)+1

Compétences : Alchemy +10, Spellcraft

+7, Concentration +7, Herbalist (Prof)

+10, Sense Motive +6, Scent +11 (Plair :

considéré comme une compétence de

classe pour une parfumeuse

[mage+rogue] cf Core Rule Book III

Monster Manual), Connaissance des

Odeurs (know.) +10 (permet de recon-

naître un parfum, les émanations d'une

personne, son humeur, etc... le DC est

laissé à l'appréciation du MJ)

Dons (feats) : Scribe scroll, brew potion,

alertness (l'odorat surdéveloppé de Santal

lui permet de «sentir» quelqu'un ou

quelque chose arrivé derrière elle), blind

fight (Santal bénéficie de tous les avan-

tages du combat en aveugle, à l'exception

des effets sur le déplacement)

Alignement : Neutre tendance entropique

Thématique du Livre de sorts : Divination

(olfactive), Conjuración (par une odeur

familière et agréable à la créature invo-

quée), Charme (par des parfums envoi-

stants), Ecouerment (odeur nauséabon-

de type « stinking cloud »),

Empoisonnement (à terme sort du type

« Cloukiki » etc...), Effets magiques vapo-

reux

Objets magiques : Potion de Charisme,

Potion of Love, Poison (Double Mort

—Extrait de Lotus noir p80 DMG)

Ragotin Brûlot:

Classe : Expert 5ème niveau (DMG CRBI

Chap2)

Diffuseur de Rumeurs

Caractéristiques : Int 14, Sag 14, Cha 17,

For 11, Dex 11, Con 11

PV 15

CA 10

Sauvegardes : VOL+8 REF+1 VIGUEUR

(fort.)+1

Compétences : Bluff+10, Diplomacy+7,

Disguise+10, Gather information+10,

Intimidate+7, Listen+7, Perform (rôle)+10,

Sense Motive +7

Dons (feats) : Iron Will (volonté patholo-

gique du névrosé, Ragotin peut continuer

de mentir sous la douleur : sauvegarde de

Volonté plutôt que de Viguer (fortitude))

Alignement : Mauvais entropique

de la Lithre)

PV 7 (Lithre)

CA 10

Sauvegardes : VOL+5 REF-1 VIGUEUR

(fort.)-1

Compétences : Intimidate+10,

Diplomacy+8, Sense Motive+10

Alignement : Neutre Ordonnée

Martel Boniface

Classe: Expert 10ème niveau (DMG CRBII Chap2)
Intendant du Lazaret économe, gestionnaire
Caractéristiques : Int 16, Sag 18, Cha 16, For 9, Con 9, Dex 10
PV : 10
CA : 10
Sauvegardes : VOL+10 REF+3 VIG (fort.)
Compétences : Diplomacy +15, Sense Motiv +12, Appraise +10, Gather information +7, Intimidate +7, Economy (Profession)+17 Alignement: Neutre Ordonné

Tanalan Ouz

De lui on ne sait rien et c'est bien mieux comme ça.

Awan-Potrouge

Rogue: 5ème niveau
Domestiqueur de maison du châtimement
Caractéristiques : Int14, Sag14, Cha12, For12, Dex 16, Con14, PV : 28
CA : 15 (+2 armure de cuir +3 dex)
Sauvegardes : VOL+3 REF+7 VIG (fort.)+3
Traits de classe : Evasion, Uncanny dodge, Sneak attack+3d6
Compétences : Balance +10, Move Silently+10, Hide+10, Tumble+10, Climb+10, Escape artist+10, Wilderness Lore (Terrasse du Châtiment)+10, Listen+8, Spot+9, Search+10, Sense Motiv+10, Bluff+7, Use Rope+10
Dons : Alertness, Ambidexterity, Dodge Alignement: Neutre

Agricco Carmino de Manis

Classe : Barde 7ème niveau
Ménestrel sur la Chaussée du lac
Caractéristiques : Int15, Sag10, Cha16, For12, Dex 16, Con15, PV : 44
CA : 17 (+2 cuir +3 dex +2 ring)
Sauvegardes : VOL+5 REF+7 VIG (fort.)+4
Arme: Rapière+8
Traits de classe : Bardic Music : inspire courage, counter song, fascinate, inspire competence : Bardic knowledge.
Sorts connus : 6/5/5/2 niv0: Detect magic, Light, Ghost sound, Read magic, Open/Close, niv1: Alarm, Charm person, Hypnotism, Ventriloquism, Message, niv2: Whispering winds, Tongue, Silence, Suggestion, magic mouth niv3: Charm monster, Clairaudience
Compétences : Perform (Luth)+10, Perform (Conte)+10, Sense Motiv+6, Gather information+8, Bluff+7, Disable device+6, Intuendo+5, Listen+6, Read lips+7, Ride+7, Search+6, Speak language (2 au choix du MJ), Spot+4, Use Magical device+9
Dons: Weapon finesse (Rapière), Scribe scroll, Still spell
Objets magiques: Anneau de protection+2, Luth de charme (cf Harp of charming)
Alignement: Neutre entropique

Hencrenaz le Fouineur

Classe: Rogue 5ème niveau
Caractéristiques : Int13, Sag8, Cha16, For10, Dex10, Con10, PV : 15
CA : 10 (armure de cuir que portent certains fouineurs)
Sauvegardes : VOL+0 REF+4 VIG (fort.)+1
Compétences : Gather information+12, Disguise+9, Bluff+9, Hide+6, Intimidate+9, Intuendo+5, Listen+6, Move silently+6, Read Lips+6, Search+9 Sense Motiv+6, Spot+6
Dons : Alertness, 2XSkill focus (Gather information et Search) Alignement: Neutre entropique

Yamara la Marqueuse

Classe: Rogue 7ème Magicienne 3ème Race: Demi-Elfe
Caractéristiques : Int16, Sag 8, Cha 8, For10, Dex16, Con 10

vitale nouvelle éveille son intérêt : probablement la communauté naine chargée de réparer les dégâts du Soulèvement. Séduite par l'empathie de ces êtres avec la pierre, l'entité lithologique prit conscience à travers eux que le monde alentour offrait d'innombrables possibilités d'émancipation. Le Cosmolithe décida alors d'étendre son organisme grâce à un essaimage de ses composants via la Lithre, une maladie portée malgré eux par des symbiotes humains, devenus inconsciemment les semeurs de graines des rhizomes secondaires.

[Note : si cette information est vraie, des mesures doivent être prises. J'attire particulièrement votre attention sur l'apparition ces derniers temps de cercles ou d'alignement de pierre dans la région, que nous prêtons à un cycle de renouveau d'esprits druidiques]

2 Sur le Roi-Dieu

Theaphaneris XIV, notre regretté souverain fut un Roi-Dieu jaloux de ses secrets. Dans le lointain passé, ce fut plusieurs fois l'un des cardinaux qui devint Roi-Dieu, et les cardinaux semblaient à cette époque avoir été dans le secret quant à la nature de l'Oracle.
Theaphaneris n'a, semble-t-il, jamais évoqué à quoi pouvait ressembler l'Oracle, mais à la lumière de ce qui précède, j'ai relevé dans les minutes du Grand Conseil deux détails qui prennent tout leur sens. Feu le Roi-Dieu dit à un moment non « l'Oracle indique que... », mais « le Lithoracle indique que... ». Le second détail est le suivant : Theaphaneris dit à un moment « L'Oracle a déjà refusé de diminuer la quote-part des nains de Vorm à un tiers, et il n'a pas changé d'avis. ». Or j'ai consulté les archives, la seule et unique fois où les nains ont tenté de renégocier la quote-part qu'ils versent sur leurs mines, c'est directement le Roi-Dieu, Orbal V qui leur a opposé une fin de non-recevoir, sans en référer à l'Oracle. D'où l'on pourrait déduire que le « Lithoracle » que consultait Theaphaneris était une symbiose entre le Roi Dieu, Orbal, théoriquement mort et rituellement désintégré au cours justement d'une cérémonie de l'Accomplissement, et le Cosmolithe. Comment ?

Voici, Ma Dame, la conclusion de mon enquête qui, comme souvent, en a été l'origine. C'était dans les premières heures du règne du nouveau Roi-Dieu. Miraculeusement, il apparut, suivi de deux héros, Magnus Thane et la magicienne Faed'Homme, que personne n'avait vu entrer dans le palais. En tant que Premier Rapporteur, j'avais accès à la salle du Grand Conseil avant les cérémonies. Thane et Faed'Homme se croyaient seuls et je peux citer leur dialogue de mémoire :

Magnus Thane.- Mais pourquoi SvenOlaf s'est-il noyé dans la pierre ? Si je comprends bien, d'habitude, le Roi-Dieu s'installe dans ce fourbi de tuyaux et ça suffit. Et il peut ressortir !
Faed'Homme.- Mais il l'a dit. Le Lith l'a dit : quelque chose n'a pas marché, l'Oracle était mort, le Roi-dieu est mort aussi, plus personne ne savait accéder à la salle et le Lith était impuissant. Il n'a pas voulu prendre de risque, il a changé de méthode.

Et tu sais, j'ai regardé dans cette machine. Celui ou celle qui résidait là avait le ventre farci de tuyaux, et la tête désémerment enfilée dans un carcan de pierre.

Alors que SvenOlaf nous débitait nos instructions tout en se dissolvant dans la pierre, j'ai bien vu son regard. Magnus.- Son regard ?
Faed'Homme.- Tu vois des choses, mais pas tout, guerrier. Le nain avait le regard d'un enfant pour sa mère...

C'est ce jour, Ma Dame, que je me suis donné, malgré ma peur, mission de comprendre. À ma grande honte, je ne pourrais aller plus loin, je n'ai plus d'autres pistes. Étant désormais attaché à votre service, je vous confie mon secret en vous priant de ne jamais en parler à moins que vous ne vouliez ma mort et peut-être la vôtre.

Est-ce un Dieu qui fait vivre la cité ? Ou une chose venue de l'éther ? Le nain SvenOlaf est-il vivant, mort, ou mêlé au Lith ?

Les changements qui s'annoncent sont-ils bons ou mauvais ?
Pour moi, je vénérerais ce Lith comme un Dieu, en souhaitant qu'il n'ait pas l'idée de me détruire pour raison divine ou raison d'État. À vous, il incombe de supposer ce qui peut advenir, et de vous préparer à toutes ces possibilités pour la sauvegarde de Laelith.
Votre dévoué Eliandro

Un témoin direct

Quand SvenOlaf s'approcha de la cuve, il fut immédiatement fasciné par la complexité de ses mécanismes. Nous savions tous que quand il tirait comme cela sur sa barbe en grognant rien ne pouvait plus lui faire lâcher prise et que le monde extérieur n'existait plus pour lui. La lenteur avec laquelle il manipulait chaque pièce et caressait la pierre d'un air absent pendant que tous entendaient le lourd pas des golems s'approcher nous brisait les nerfs. C'est la seule fois où j'ai lu de l'inquiétude sur le visage de Théophraste

[...]
Cela faisait comme une petite quérête dans le mur, juste à sa taille. Quand nous comprîmes ce que faisait SvenOlaf, il était trop tard pour pouvoir l'en empêcher. Il s'enfonçait dans le mur en souriant.

« Ces fichues épreuves m'ont préparé, vous ont préparé à cela. Maintenant, écoutez les instructions de l'Oracle, je n'ai pas beaucoup de temps, soyez attentifs, pour une fois !... »

[...]
Cette chose qu'est devenue notre compagnon, est-ce vraiment encore SvenOlaf ? Je ne saurais le dire. Certains soirs, il me semble encore entendre ses grognements étouffés.

[...]
Ainsi, la Lithre est un moyen pour le Lith d'étendre sa perception ?
Les Lithreux vont porter des parties du Lith au loin, car là où ils meurent naissent un cercle de pierre et un rhizome souterrain, qui lentement se relie à la ville. Bien.
Et cela parce qu'il est devenu moins distant, avide de partager les passions des hommes et leurs sentiments ? Des hommes, ou juste des nains ?

Tout cela est bel et bien.

Mais il ne faut pas s'en occuper ? Je m'en occuperai quand même. De toute façon, vous savez, mes compagnons, que j'adapte toujours les consignes, n'est-ce pas ?

[...]
J'ai eu tort de demander des nouvelles à Théophraste. Cela ne me plaît pas de savoir que SvenOlaf est toujours en train de s'enfoncer dans la pierre, avec une lenteur toute géologique.

Selon Theo, il peut se mouvoir dans toute les parties de la ville où le Lith étend sa perception, et même hors-ville, et lire dans la mémoire des anciens Roi-Dieu ! Tout de même, pourquoi ce destin ? Parce que le Lith a un handicap : sa lenteur de mouvement. De même qu'auparavant l'individu plongé dans l'étrange machine, SvenOlaf reste juste assez vivant pour pouvoir parler à Théophraste, ou plutôt Théophys 1er.

Notre moine a encore gagné en stature dans ce rôle. Un jour, m'a-t-il confié, ce sera peut-être l'un de nous qui remplacera SvenOlaf. Pas moi, compagnon ! Le Lith est peut-être un Dieu ou je ne sais quoi, mais il n'est pas magique ! Ce serait comme mourir deux fois.

Prenons distance, Théo mon souverain, je ne veux plus trop savoir de tes secrets, de vos secrets. Parlons de Laelith, la ville, la vivante, celles des hommes. Et des autres mystères du monde.
Journal intime de Faed'Homme

Qu'est-ce que je dois faire ?

Par Angon le charpentier.

Marlynne m'a dit : « T'as des problèmes ? Tu sais écrire toi ? Ben écrit tout ça sur une feuille, ça t'aidera à y voir clair. »
Donc je note.

Sisnulk l'ébéniste était mon pote. Mon seul vrai pote. Ou bien est encore mon pote. S'il est vivant. Donc au début, il a ramené sa masse un soir d'été, et au lieu de m'inviter au Crocodile, il m'a emmené hors-ville, par la nouvelle piste de Muick, sur un chariot à oaknabs de la scierie.

Et il m'a raconté son histoire.

« Tu vois, Angon, je faisais un boulot dur et barbant, mais quand j'ai chopé la lithre, j'ai su que j'allais perdre un trésor inestimable. Le patron pouvait pas me nourrir sans bosser, et je suis parti. J'ai failli me jeter dans l'Inlam, mais finalement il y a une sorte de confrérie des lithreux. Ils m'ont trouvé des jobs : tu sais que j'ai traversé le glacier de Puiffit en plein hiver avec une malle de 120 livres sur les épaules ?

Finalement, lithreux, c'est un peu solitaire, mais c'est une autre vie.
C'est au retour, dans les hauteurs au-dessus de Bental que je me suis fait repérer par les Trolls. J'ai la peau dure, tu le sais, mais seul contre cinq Trolls !

Il y avait un alignement de pierres pas loin d'un bosquet d'arbres, un truc de druide, et j'ai filé pour m'y cacher. J'étais là, dos collé au rocher comme pour entrer dedans et tu sais quoi ? Je suis entré dedans ! C'était comme de traverser une botte de paille. Et je suis ressorti dans le noir. J'ai allumé ma lanterne. Mille berniques ! J'étais dans une grotte immense, avec des vieux murs écroulés, des maisons avec plus d'étages que je pouvais en éclairer. Et sur le rocher de la caverne, devine quoi : en relief et en miniature, le décor d'où je venais : la montagne, le bosquet d'arbres (plus jeunes qu'en vrai, les arbres), les pierres levées. Comme les décors miniatures du fabricant de statuettes de la place de la Corne.

Je sais pas pourquoi, j'ai tendu la main pour toucher le décor, et je suis re-rentre dedans, scrouunch, et ressorti de la pierre levée juste sous le nez d'un Troll. C'est la seule fois de ma vie où j'ai fichu la frousse à un Troll ! Mais j'ai pas attendu qu'il réagisse et je suis repassé dans la grotte. Et là je l'ai vu, un gros truc noir avec les yeux rouges. J'ai détalé droit devant moi comme un fou ! Je me cramponnais à ma lanterne, j'ai tourné une paire de fois entre des murs éboulés, et j'ai repéré devant moi, sur le mur de la grotte, un paysage comme l'autre. Le bestiau me rattrapait alors j'ai foncé dans le mur en y croyant pas, mais je suis passé. Pas assez vite et la bestiole m'a mordu le mollet. Mais wouh crac, j'étais là où je te mène, à deux lieues de Laelith ! »

On a tourné le dos au lac, vers les hauteurs, et quand ça grimpeait trop pour les bœufs, on a laissé le chariot dans un petit canyon et continué à pied.

Un peu après, on a passé une Crête, et ça redescendait vers une petite cuvette caillouteuse, avec au milieu un joli cercle de pierres levées près d'une maisonnette en ruine.

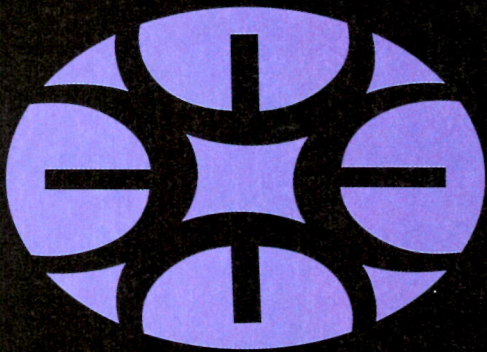
Sisnulk m'a montré ça comme si c'était un château qu'il avait construit lui-même.
« Tu sais quoi ? » a dit Sisnulk. Je me suis renseigné. C'est ici qu'est mort Arsydion. Tu connais pas. Sale histoire. C'est un lithreux qui a été tué par ses propres frères, il y a huit ou dix ans.

Or tu sais quoi encore ? Au-dessus de Bental, il y a eu une escarmouche entre des pèlerins et des Trolls. Les pèlerins ont fui, mais un type qui les escortait est mort là. Un Lithreux. Ça fait environ cinq ans. Tu vois le truc ? Pour moi, quand un Lithreux meurt et verse son sang, il y a des pierres qui poussent. Et comme ces trucs me font aussi penser à des champignons, je me dis qu'ils ont un rhizome par-dessous. Et que ces petits rhizomes, ils communiquent avec un gros rhizome, disons le rhizome primordial, qui est entre le deux. Je sais pas où, sous le lac, ou sous la ville. Une gigantesque grotte pleine de vide parce que le rhizome, pour pousser vers l'extérieur, il a vidé l'intérieur ! »

« Tu es fou ». J'ai dit. C'est pas gentil, mais c'est parti tout seul.
« Bon, a dit Sisnulk, t'as peut-être pas tort. J'ai un peu sondé les Lithreux que je connais. Personne n'a vécu mon expérience, j'en suis sûr. Euh, Angon, tu veux bien t'appuyer sur ce rocher, pour voir ? »

Je me suis appuyé dessus comme pour le faire tomber, et il ne s'est évidemment rien passé. Il a bien vu que je commençais à le croire vraiment fou, alors il a allumé sa lampe, tendu les deux mains devant lui et wouh crac, il est entré dans la pierre ! Mes jambes ont flageolé et je suis tombé sur le cul !

Et shloup, Sisnulk est ressorti ! Il a rigolé de me voir, et ça ne lui était pas arrivé depuis une sacrée paye !
C'est là que j'ai eu une idée idiote (à force de discuter avec des aventuriers, dans les estaminets,



on finit par avoir des idées idiotes).

J'ai dit : « Et si je te donne la main ? Tu peux peut-être me faire passer »

Je n'y croyais pas, c'était plus pour dire quelque chose.

Mais il a dit « chiche ».

Et on l'a fait.

Et je suis passé avec lui.

De l'autre côté, on voyait le décor d'où on venait : la cuvette, les pierres levées, la maisonnette en ruine. Tout ça comme ciselé dans la roche, d'une précision !

Je me suis retourné, et on était effectivement dans une grotte immense, maçonnée à une autre époque avec des immeubles, des ruelles, des escaliers, et ... des yeux rouges dans le noir ?

Les trucs nous ont sauté dessus, j'ai bondi droit devant moi, couru, sauté un mur, contourné un angle, sorti mon couteau, fait volte face et planté ma lame dans une énorme boule de poil qui a couiné et s'est débinée. J'ai entendu Sisluk beugler, je suis revenu vers lui et la lumière, et là, il y avait un énorme truc noir et velu qui paraît avec Sisluk sous le bras. J'ai ramassé la lampe, j'ai couru, je me suis perdu et j'ai perdu leur trace.

C'est là qu'est venue la peur, comme un boulet dans le ventre.

Mais j'ai fait le Soulèvement, j'étais même dans les premiers à attaquer par le bas. Alors j'ai cherché de quoi me faire une canne, puis j'ai éteint pour économiser la lumière. J'ai mis cinq jours à sortir, épuisé, affamé, ayant à peine bu à des sources férides.

Un nain m'a ramassé, paraît-il, en bas de la Falaise de Vorn.

J'ai déliré quelques jours.

Et là ça va mieux.

Et maintenant ?

Est-ce que je recherche mon ami ? Est-ce que je livre son secret à un autre Lithreux qui seul peut me ramener là où j'ai perdu sa trace ?

Est-ce que je ne vais pas déclencher quelque chose de mauvais, de dangereux, en pure perte si Sisluk est mort.

Mais c'est mon ami, et il n'est peut-être pas mort.

Au fait, comment attrape-t-on la lithre. Paraît que c'est pas contagieux. Alors ?

La lithre, objet d'enquête ?

La Lithre ? À part Alispah, je ne connais pas grand-monde qui s'y intéresse. Moi, ce n'est pas les explications sur son fonctionnement qui me travaille. Je suis un fouineur, et je me demande si cette maladie est le fruit du hasard. Et sinon, à qui le crime profite...

Je note que les nains y sont insensibles, mais bon, ce sont les nains. Je note tout de même aussi que la maladie est en recrudescence depuis qu'ils sont arrivés en masse en ville. Mais cela date du soulèvement, de la période des inondations.

Bah, je vais continuer à tendre l'oreille. Peut-être qu'en collectionnant les détails, je finirai par trouver des recoupements.

Elianxhe, 3e fouineur. Conversation de bureau.

Le mystère du Roi-Dieu : Déduction logique du Fouineur Lamb

J'assistais de fort près à l'Accomplissement de Theaphaneris XIV, et j'ai bien vu que quelque chose clochait.

Je me suis renseigné et j'ai fini par comprendre que l'Accomplissement dans l'Intime Quintessence n'était qu'une mise en scène à base d'une variante rare de Vortex magique, destinée à redonner sa liberté au roi-dieu en le faisant soit disant disparaître, afin qu'il ait les coudees franches. Mais pour quoi faire ?

En d'autres termes, qu'est-ce que Théaphaneris, sans doute tué par un ratage de la cérémonie, n'avait pu faire ?

Il m'a fallu des mois d'enquête pour découvrir quelques repères chronologiques.

Thazul, Prince du Cloaque, avait été contacté quelques semaines avant la cérémonie fatale par quatre prêtres, un pour chaque élément, mais surgis de nulle part. Du moins nulle part que je connaisse, et je crois vraiment tout connaître à Laelith, sauf la partie privée du Roi-Dieu et la Salle de L'oracle. Donc mes prêtres venaient de là.

Donc Thazul était mis en condition pour quelque chose de vital pour le Palais.

Bien.

Durant la période de flottement qui a suivi la mort, vraie et fausse de Theaphaneris, Thazul n'a plus reçu la visite de ses mentors, mais il devait avoir pour consigne d'attendre.

Par contre, le jour même de la mort du Roi-Dieu, un prêtre du temple de moines-guerriers voisins de la cité (les mêmes qui plus tard viendront à la rescousse de l'Aelith, et deviendront Divins Magistrats) se met en route précipitamment, et rejoint très loin d'ici trois autres valeureux aventuriers, dont un certain Magnus Thane, une certaine Faed'Homme et un nain nommé SvenOlaf (cette partie de l'enquête m'a coûté une bonne part de mon budget).

Pendant ce temps, les témoins observateurs de la cérémonie d'Accomplissement s'interrogent sur le geste angoissé du Roi-Dieu. Et soupçonnent un drame, qu'il soit métaphysique ou non.

Il faut alors un responsable ou un coupable, fut-il un dieu.

Pourquoi Valdenath, du Crâne, a-t-il été accusé d'avoir tué l'ancien Roi-Dieu ?

Parce que chacun cherchait un prétendant présentable au titre de Roi-Dieu, ce qui avait été trouvé, et que Valdenath avait soudain disparu juste comme il fallait introniser l'homme de paille. Or Valdenath avait été appelé par Thazul ! Thazul qui s'est présenté à lui comme celui que les prêtres du Palais avaient préparé à son rôle, et qui venait sans doute d'apprendre qu'il allait se faire doubler.

Thazul qui était sans doute l'élui...

Comme Valdenath réapparaissait avec son étrange prétendant, les soupçons des trois autres gardiens des temples se portèrent naturellement vers lui, Grand Prêtre du Temple du Crâne, et je dois avouer que moi-même je fus à l'époque abusé par le faisceau troublant de coïncidences. Mais je peux affirmer maintenant que Valdenath était innocent. Je pense que l'Oracle était mort, que le Roi-Dieu était mort, et que Ce-Qui-Est-Derrière-Tout-Ça s'est trouvé tout couillon (hem, je parle peut-être d'un dieu, là), ou du moins impuissant. Et a enclenché le câblé plan B : « Quatre héros se lancent dans une quête initiatrice », l'un est devenu l'Oracle et un second le Roi-Dieu. Je suis intimement persuadé qu'au moins Théophylar a la réponse mais je me demande si un jour j'aurais le culot, ou les moyens de pression pour réclamer la vérité.

Je déteste ne pas savoir si j'ai raison.

J'ai raison.

« Une vie au service de l'État », Mémoires secrètes du Fouineur Lamb, Tome IV « Les années noires »

Ceux qui disent venir des étoiles

Les chupl'z

Les chupl'z constituent une race tout à fait à part. Leur silhouette rappelle vaguement les pingouins décrits par les navigateurs des mers de glace. Leur bouche n'a pas de lèvres, leurs yeux sont ronds comme des boutons de bottines, leur peau est dure et fripée. Pour ce qu'on en sait, les chupl'z aiment par-dessus tout gérer et négocier les choses : les marchandises, les problèmes, les secrets. Ils achètent, récupèrent et collectionnent un peu n'importe quoi, qu'ils ressortent à bon escient lorsque le besoin rend ce n'importe quoi indispensable. Ce que tout le monde ignore, c'est que les chupl'z possèdent un entrepôt vertigineusement immense dans une autre dimension. Les chupl'z sont capables naturellement de téléporter, et tout petits, on leur apprend le chemin de l'entrepôt. On leur apprend aussi à se téléporter à plusieurs en totale synchronisation lorsqu'il s'agit d'y emmener des charges imposantes.

Pour se simplifier la vie, les chupl'z laissent courir la rumeur d'un gigantesque entrepôt toujours caché sous les anciens Jardins de Jadhys où ils accèdent par des tunnels.

La genèse des chupl'z dit que ce peuple vient d'une étoile lointaine, mais rares sont les humains ayant jamais ouï une confidence de ce genre.

Les Zadhuliens et Huvaliniens

Évoquant un peu l'image de tritons, sans jambes et pourvus d'une queue ondulante, les zadhuliens se disent clairement des Dieux nés d'une étoile disparue. Flottant en lévitation permanente, ils passent leur temps à accomplir des rites en grand secret dans leurs temples souterrains, sous les montagnes qui dominent l'Égonzasthan. Les huvaliniens, humanoïdes portant également une queue de triton, et qui occupaient les rôles de dirigeants aussi bien que de subalternes dans les anciens comtés, sont en fait une race hybride, créée eux-mêmes ignorant comment, de zadhuliens et d'humains. Respectés par les habitants des comtés, ils ont aux yeux des zadhuliens le statut de sous-race esclave.

Durant des siècles, les huvaliniens ont dirigé les comtés, et surtout ont bâti et rebâti sans cesse de merveilleuses constructions : ponts, monuments mystérieux, maisons, temples, bains et même toilettes publiques. S'exprimant toujours sur une mélodie chantante, ils ont plus ou moins transmis cette manie à nombre d'Égonzasthanais. Il semble qu'aujourd'hui, les buts zadhuliens qui avaient motivé l'existence des huvaliniens, leur interaction avec les humains et leurs créations architecturales, soient passés de mode, car ils se sont retirés de ces activités et sont abandonnés à eux-mêmes. Une partie a rejoint leurs maîtres, une autre s'est exilée, ceux qui restent sont partagés entre philosophie ou amertume.

PV : 30

CA : 13 (dex)

Sauvegardes : VOL+4 (+2 vs charm)
Immunité sommeil REF+9 VIG (fort.)+3

Arme : Dague+6 (Stylét de sculpteur de Lithreux)

Compétences : Sculpteur de lithreux

(Craft) +15, Tatoueur (Craft) +13

Open locks +12, Pick Pocket +12, Hide +12,

Move Silently +12, Climb +9, Spot +8,

Concentration+6, Spellcraft+9,

Search+12, Sense Motive+12, Bluff+12,

Dons : Scribe scroll (Yamara prend parfois

des commandes d'enluminures sur velin

de peau humaine pour certains adeptes

du Temple du Crâne), Ambidextry,

Weapon Finesse (dague), skill focus

(Craft de sculpteur), Brew potion (C'est

elle qui fabrique ces encres à partir d'ex-

traits de polyparynx, elle a reçu quelques

leçons de Gargoulin Noirmère le

tatoueur réputé de la Chaussée du Lac. Cf

secret du MJ)

Alignement : Neutre entropique

Hospice d'Alispah

Docteur Alispah

Classe : Prêtre du Nuage 7ème niveau

Domaines : Healing, Evil (la face cachée

du Docteur Alispah lui a permis de trans-

cender la coloration morale du Temple du

Nuage, plutôt « good »...)

Caractéristiques : Int14, Sag16, Cha 14,

For 10, Dex10, Con 10

PV: 30

CA: 13 (dex)

Sauvegardes : VOL+8 REF+2 VIG

(fort.)+5

Compétences : Alchemy+7,

Concentration+7, Physiologie Lythreux

+7 (know), Religion+10, Heal+13

Dons : Scribe scroll, Brew potion, Craft

Wondrous item (Pour la fabrication du

Matériel de « médecine lithologique »)

Alignement : Bon ordonné en surface /

Mauvais entropique sous terre

Yyaserk

Classe : Mage 5ème - Assitant du préce-

dent

Spécialisé Nécromancien

Ecole interdite : Evocation

Caractéristiques : Int16, Sag 10, Cha 6,

For10, Dex16, Con 10

PV: 12

CA: 13 (dex)

Sauvegardes : VOL+4 REF+4 VIG

(fort.)+1

Arme : Bistouri +5 (dague)

Compétences : Arcana+5, Spellcraft+10

Healing +4, Alchemy+10, Physiologie

Lythreux +11 (know), Concentration+5

Dons : Scribe Scroll, Spell Focus

Necromancy, Brew potion, Craft

Wondrous item (Il aide Alispah à conce-

voir les étranges outils chirurgico-né-

crantico-lithologique qui se trouvent dans

leur laboratoire souterrain)

Thématique du Livre de sorts:

Nécromancie, Transmutation (Ouvre de

la transformation de la pierre en peau et

de la peau en pierre...), Enchantement

(pour des opération chirurgicales sur des

gens vivants, charmés, à qui l'on assure

que tout cela est « sans danger »...)

Alignement : Mauvais équilibré (ni entropi-

que, ni ordonné)

Trevellan

Au cas où vous souhaiteriez dès le début

mettre en scène le vampire Trevellan,

sachez qu'il s'agit d'un Vampire Template

guerrier du 10ème niveau. S'inspirer de

l'exemple de Vampire donné page 221 du

CRILL MM et rajouter +5 à ces attaques.

En son temps Trevellan était plutôt un breteur,

qu'un combattant « en force » d'ailleurs le de-

feats « du style weapon finesse, Expertise,

Improved disarm, Combat reflex, Dodge,

Mobility, etc.

Il n'est pas impossible que ce sinistre person-

nage apparaisse un jour dans un scénario à

Laelith. Une description plus fournie de ses

caractéristiques techniques sera alors donnée.

CONCOURS CASUS BELLI

DONJONS DRAGONS

Sortie du film le 27 décembre 2000

Répondez aux questions suivantes et gagnez de nombreux lots !

aces de cinéma, abonnements Découverte Casus Belli,
ides du joueur*, guides du maître*, écrans du maître*,
uilles de personnages*, jeux d'aventure, romans
film, arts books, romans dans l'univers de D&D.
n français et en anglais

ur êtres sélectionnés, il vous faut donner
bonne réponse aux 3 questions. Les gagnants
ront départagés par tirage au sort.

oyez vos réponses, avant le 15 janvier 2001, sur carte
ostale à l'adresse suivante : Arkana Press, 32 bd de
énilmontant, 75020 PARIS. Indiquez vos nom et adresse et
vous êtes abonné
Casus Belli. Résultats du concours dans le N°7.

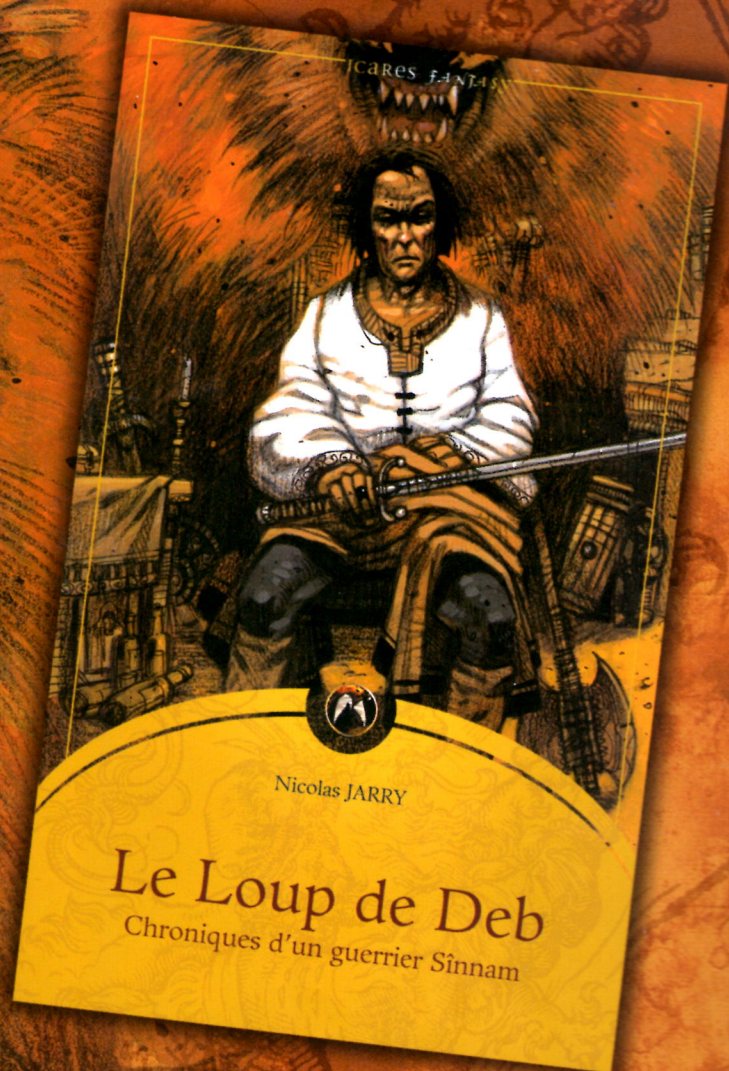
1 - Quels autres systèmes de règles
a développés Jonathan Tweet ?

2 - Quelle terrasse a subi le plus
de dommages suite au soulèvement
du cloaque ?

3 - Quels sont les deux films à succès
qu'a produits Joël Silver, le producteur
du film Donjons et Dragons ?



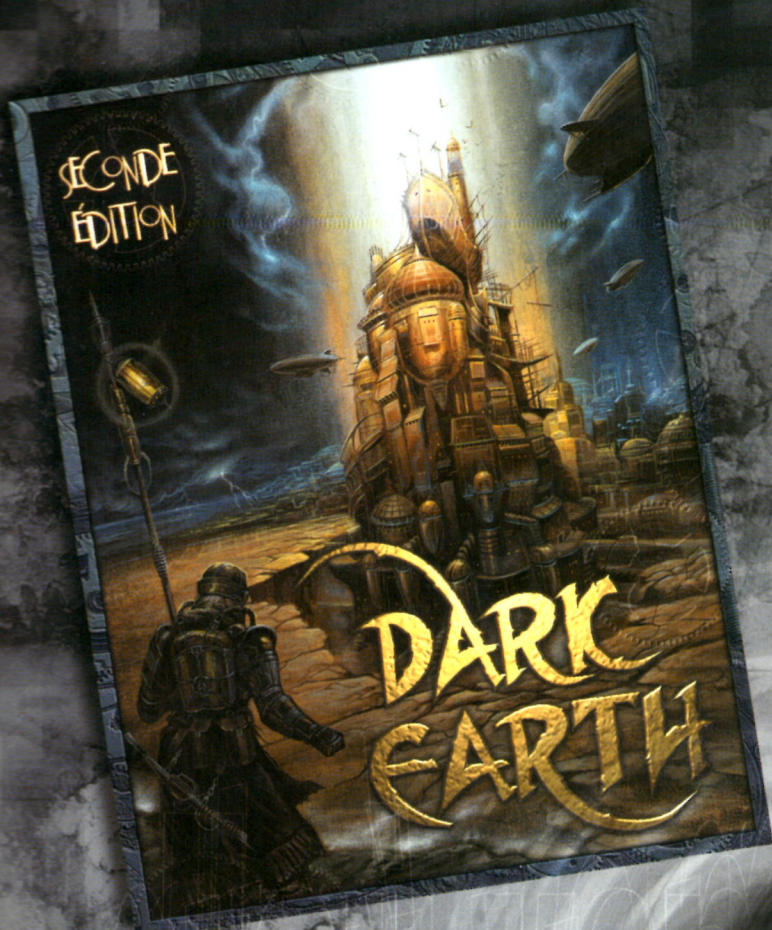
éditer l'imaginaire



Nicolas Jarry,
**Chroniques d'un
guerrier Sînam**

Le Loup de Deb,
le nouveau best-seller
aux éditions Mnémos





JEU DE RÔLE ANNÉE 2000



d'où venez-vous ?



Multisim Éditions

