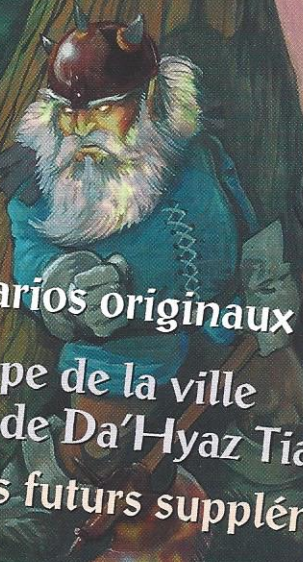




Terra Incognita

Aventures et découvertes dans le monde de Cosme



- Deux Scénarios originaux
- Vue en coupe de la ville de Da'Hyaz Tiarian
- NEWS : les futurs suppléments
- Un bestiaire et des PNJ
- Les secrets de la guilde Rubiconde

Magazine officiel du jeu de rôle GUILDES



Bienvenue !

Terra Incognita est un magazine entièrement rédigé par des joueurs passionnés par Guildes, des meneurs désirant faire partager leurs créations et les découvertes de leurs joueurs.

Sa vocation : proposer du matériel d'aventures, du prêt-à-jouer et des inspirations, dans lequel vous puiserez à votre guise. Ce n'est pas un évangile : rien ne vous oblige à les intégrer à votre vision du Continent, mais ils combleront vos envies et vous en révéleront un peu plus sur les mystères du Continent.

Le magazine est conçu comme la boîte de base du jeu de rôle, en trois parties qui figurent le mouvement des voyageurs de Cosme vers le nouveau monde apparu dans l'Océane.

Dans Rivages, vous trouverez des informations et des scénarios sur les Maisons des natifs, leurs usages, leurs territoires etc.

Dans Aventure : des aides de jeu, des règles, de quoi préparer vos expéditions.

Dans Continent : des scénarios, des descriptions de contrées, de peuples, de créatures...

Ce magazine est fabriqué par l'équipe MultiSim. Pour la première fois, un éditeur met ses moyens à la disposition d'une équipe d'auteurs amateurs pour une publication officielle.

Terra Incognita est donc ouvert à toutes les contributions. N'hésitez pas à nous contacter, simplement par courrier postal ou électronique, et à nous faire parvenir vos écrits et vos illustrations.

A vous de nous donner des nouvelles de la Terra Incognita !...



Crédits

Directeurs : Cyrille Daujean et Stéphane Marsan

Rédacteur en chef : Denis Detraz

Comité de rédaction : Frédéric «Friedrich» Coste, Eric Guébin,
Chislain Masson.

Illustrations : Maud Coste.

Design et maquette : Sir hill johnback

Illustration de couverture : Julien Delval

Remerciements aux enthousiastes de la première heure :

Fred «J'ai fait une super campagne, frerschouuu !» Weil,

Philou «Zhug Zhug» Chartier,

Stéphane «C'est un lieu chargé» Adamiak,

Franck «C'est pas définitif mais ça fonctionne» Achard,

Nathalie «je suis bloquée à Warcraft II...» Weil,

Fabrice «le prochain supplément Nephilim, genre roman photo, tu vois» L.

Jean-Paul «Kraspouille» Krassinsky,

Julien «Saluuuut, c'est Jujuuuu» Delval,

Tristan «Mmm... intéressant...» Lhomme,

Eric «On a beau avoir bon fond, y a des idées qui vous viennent» Oger,

Tom, Jean-Marie Noël, Mathias et les DirColls de tout poil.

le magazine *TERRA INCOGNITA* est publié par :

Guildeg
la quête des origines
Magazine Officiel



MULTISIM s.a.r.l
22 rue des Carmes
75005 PARIS
multisim @ planete.net

Special guest :



Ont collaborés à ce Numéro

Terra Incognita

Aventures et découvertes dans le monde de Cosme

Éditorial

L'idée d'un jeu, pour nous à MultiSim, c'est avant tout l'idée d'un monde, et l'intuition de ce qu'il faut inventer pour que des milliers de personnes y jouent pendant au moins dix ans. C'est ainsi que Guildes a été conçu. Pour vous.

Depuis un an que vous avez composé vos guildes, nous avons reçu l'écho des enthousiasmes et des critiques, et nous avons senti que nombre d'Aventuriers avaient envie de nous confier leurs récits de voyages.

C'est pourquoi j'ai l'honneur et le plaisir d'ouvrir le premier numéro de Terra Incognita, le magazine dédié à Guildes écrit par des joueurs et des auteurs. Cette revue est un passage de témoin, d'une équipe professionnelle à des amateurs éclairés, de nos nuits blanches dans le halo des Mac à celles de votre groupe de persos !

Dans ce numéro, vous découvrirez le premier volet de la description complète de la Contrée de Trys, avec sa ville portuaire, un relais et un peuple de transients, exploration qui se poursuivra dans les parutions suivantes.

Il y a aussi des personnalités surprenantes, une guilde, deux aventures où la manipulation règne, des animaux extraordinaires, un cours académique, un carnet de voyage, des news exclusives...

Tout ça grâce à des rédacteurs dynamiques, que je remercie sincèrement : sans eux..., etc. etc.

Et ça ne fait que commencer. Le vent se lève.

Gloire et prospérité.

Stéphane Marsan



Sommaire

crédits page 2

Édito page 3

RIVAGES

Nouvelle - La croix du Nord page 4

Scénario - Petits meurtres entre amis page 7

Les noms Ashragors page 13

AVENTURE

Aide de jeu - La Guilde Rubiconde page 14

Aide de jeu - Personnalités page 16

CONTINENT

Da' Hyaz Tiarian - Contrée de Trys page 19

Le Relais de la croisée des chemins page 28

Le peuple Caprin page 30

Bestiaire page 38

Scénario - La terre des Dieux page 41

News page 48

CARNETS DE GUILDE DE LA CROIX DU NORD



J'ai enfin terminé ma formation dans l'une des plus prestigieuses académies de la Constellation. Hier, lors de la cérémonie de remise des guilders, je me suis senti l'âme d'un conquérant. J'ai hâte de trouver une guilde qui pourra me payer le voyage jusqu'au Continent. Demain je pense partir. Partir... quel plaisir de répéter ce mot. Désormais je suis un Aventurier.

J'ai dû retarder mon départ, dans l'euphorie j'avais oublié l'essentiel : me munir de mes maigres biens et trouver de l'argent, au moins de quoi survivre pendant quelques mois, le temps d'arriver à Port Franc et de me trouver un employeur. Pendant mes préparatifs, il m'est arrivé une chose fort curieuse, je me demande s'il ne s'agit pas d'un signe de l'Astramance. Il y a une semaine, alors que j'allais rendre une dernière visite de courtoisie à un ami de notre famille, j'ai rencontré un vieux fou qui prétendait avoir traversé le Continent. Il me demanda de lui payer à boire ; intrigué, j'acceptai. Il me conta alors des voyages extraordinaires, des rencontres avec des peuples inconnus ; il me parla de mille dangers qui guettent l'Aventurier qui ose défier le Continent. Sentant sans doute mon impatience grandir, il se tut soudain et fit mine de partir. Il avait atteint le seuil de la porte, lorsque brusquement, semblant se raviser, il revint vers moi et me tendit une carte, me disant que c'était l'une des plus précieuses que l'on puisse trouver. Il y avait une lueur dans son regard, une lueur d'espoir je pense, l'espoir qu'un jeune Aventurier puisse accomplir ce dont lui-même avait toujours rêvé, mais qu'il n'eut jamais le courage d'entreprendre. Me voilà prêt, demain je partirai pour Port Franc.

Depuis mon arrivée à Port Franc, j'ai pu entrer en contact avec plusieurs Aventuriers dans mon cas ; nous sommes tous fraîchement sortis de l'Académie, et notre seul désir est de nous embarquer au plus vite pour le Continent. Après maintes discussions nous sommes arrivés à la conclusion que monter une guilde est le seul moyen pour nous de gagner convenablement notre vie. Nous sommes sept, le chiffre

porte-bonheur, pour défier le Continent. Wolfram Gunter, un guerrier gehemdal, Quilliam, un Kheyza mystérieux, Xelm et Ehrz, deux Ulmeqs, Al Harrad, un docte felsin, Djamhell, son garde du corps et moi, Guiseppe della Bellavoce del Sol, tous sortis de l'Académie de la Constellation, nous avons décidé de fonder la Guilde de la Croix du Nord, en ce troisième mois de l'an 204 du nouveau calendrier. Nous allons nous embarquer pour le Continent demain.

Un mois que nous sommes en mer. Notre seule distraction à ce jour a été une petite course avec un navire battant pavillon ashragor, l'enjeu était de cent coraux. Malheureusement un vent contraire nous fit perdre la course. Le Kheyza n'arrête pas de nous répéter que c'était un mauvais présage, je me demande ce qui me retient de passer ce voyageur importun par dessus bord ; après tout, nous le connaissons à peine, et personne, dans notre groupe du moins, n'irait pleurer sur son sort.

Depuis quelques jours, le temps est clément avec nous ; les vents, eux aussi, nous sont favorables : j'ai discuté avec le capitaine hier, il semblait très confiant en son navire. Il m'a assuré que nous arriverons avec quelques jours d'avance sur la date prévue.

Il pleut. Cela fait dix jours que je ne suis pas sorti de ma cabine. Heureusement nous arrivons dans deux jours. Les conditions météorologiques ne nous permettent pas de voir le Continent, mais nous savons qu'il n'est plus très loin. Nos guilders s'échauffent, c'est un phénomène bien étrange : cela fait plusieurs jours que je l'observe. J'ai l'impression que les guilders qui nous sont remis à la sortie de l'Académie sont sensibles à la présence loomique, et lorsqu'ils la perçoivent, ils se mettent à vibrer, ce qui provoque leur échauffement. Je pense que dès mon arrivée sur le Continent, je vais commencer la rédaction d'un mémoire que je ferai parvenir à un professeur de sciences de l'université de Brizio. Que se passe-t-il ? J'entends du bruit sur le pont ; il semblerait que la vigie ait aperçu la terre ferme. Je vais enfin voir à quoi ressemble le Continent.

Je viens de redescendre dans ma cabine : l'agitation sur le pont est trop grande. Contrairement à tous les autres membres de notre petite guilde, je suis déçu : je n'ai eu aucune vision prophétique, juste une terre avec ses forêts, ses reliefs, ses rivages. Le Continent me semble facile d'accès, et si ce n'était la carte que j'ai pu me procurer et qui montre avec précision l'emplacement de deux mines d'antiquité, je serais tenté de revenir sur les Rivages.

Port MacKaer : c'est une ville étrange où se mêlent beaucoup d'Aventuriers appartenant à des maisons différentes. Toutes les architectures y sont représentées, plus ou moins dignement ; mais à mon goût c'est l'ambassade venn'dys qui domine largement toutes les autres constructions tant on y voit rayonner tout notre art et notre culture. Chaque quartier, chaque maison presque, a sa propre histoire ou sa légende. L'une des choses les plus curieuses que j'ai entendues jusqu'à présent concerne ce que l'on appelle ici la rue des Proues. Dans cette rue, point de maisons, mais des géôles dont la porte est décorée de la proue d'un navire. Certains disent que des fantômes de pirates du temps jadis s'y cachent, pour, un jour, semer la peur et la désolation à Port MacKaer. Dans une taverne, j'ai aussi pu entendre l'histoire fort intrigante d'une expédition qui prit la route il y a trois ans, et dont on avait perdu toute trace jusqu'à hier. En effet, hier au soir, un homme s'est présenté à la capitainerie ; il cherchait à contacter d'urgence un docteur, qui, disait-il, avait payé une expédition de cartographes quelques années auparavant. D'après les rumeurs que j'ai pu entendre, cet homme aurait trouvé ce que nous cherchons tous : la route vers le centre du Continent. Pourquoi ne suis-je pas écrivain ou poète, il y a tant de choses à raconter, à décrire...

On trouve aussi dans cette ville un quartier où certains bateaux échoués ont été transformés en tavernes. Beaucoup d'Aventuriers y préparent des expéditions, des contrats s'y font et s'y défont quotidiennement et on peut y entendre toutes sortes de rumeurs sur le Continent. Pour ce que j'ai pu y entendre, l'antiquité est un métal très précieux ; aussi, si mes cartes sont authentiques, notre guilde deviendra riche et célèbre en moins de temps que je ne le pensais. Il nous faut maintenant nous préparer pour notre départ vers l'intérieur des terres.

Nous avons réussi, malgré de nombreuses difficultés financières, à monter une expédition : quelques

porteurs, du matériel qui pourra nous servir à creuser des tunnels. Le marchand nous a conseillé d'emporter des couvertures, idée qui me paraît absurde puisque nous sommes en été, j'ai refusé. Nous partons demain.

1er jour : Nous avons quitté Port MacKaer ce matin pour prendre la route du sud. Je dois avouer que je n'ai pas beaucoup dormi cette nuit, tant mon excitation due à notre départ était grande. Une passionnante aventure commence aujourd'hui, et les feux-du-ciel ont décidé, semble-t-il, de nous ouvrir la route. Le paysage merveilleux du Continent resplendit sous leur lumière. De ma vie je n'ai jamais rien vu de semblable : à l'est s'étend la forêt des prismes, et il me semble percevoir d'ici la musique du Mirol ; le verdoisement des arbres et des prairies met très bien en valeur les couleurs pastel des fleurs d'une beauté rare qui sont inconnues sur nos Rivages. Le paysage m'enchanté, il peut à lui seul être considéré comme un trésor du Continent. Seul le Kheyza ne semble pas partager notre enthousiasme ; il continue de nous dire qu'un grand danger nous guette. Wolfram est venu chevaucher à mes côtés et nous avons prévu un accident pour notre ami, après tout, cela fait toujours une part en moins lors du partage. J'apprécie la compagnie de Wolfram, dont la présence nous donne du courage à tous ; il possède cette assurance communicative qui, je le pense, nous aidera dans les jours difficiles.

3ème jour : Aujourd'hui notre expédition a connu ses premières difficultés. Ce matin, alors que nous marchions depuis moins de deux heures, nous nous sommes heurtés à une procession de scorpions. On aurait dit la migration de tous les scorpions du Continent, je n'en avais jamais vu autant réunis dans un même lieu de toute ma vie. Un de nos porteurs, pris soudain d'une peur panique, se mit à courir en gesticulant, essayant d'en écraser le plus possible. Cet acte irraisonné lui a coûté la vie. Plus tard dans la journée deux de nos porteurs sont morts dans des conditions pour le moins étranges : des fourmis rouges sont apparues sous leurs pieds, puis elles se sont engouffrées à l'intérieur des malheureux et les ont dévorés en moins d'une seconde. Le Continent m'effraie, il recèle de nombreux secrets dont certains dépassent l'entendement de simples hommes comme nous. J'ai fait part de mes sentiments à Wolfram, qui m'a répondu que c'était ce genre de raisonnements qui faisaient que certains Aventuriers revenaient à Port MacKaer plus pauvres qu'ils n'en étaient partis.

5ème jour : Hier nous avons rencontré des autochtones pour la première fois. C'était un peuple Lore. Leur culture ressemble à celle des Gehemdals, d'ailleurs Wolfram a été très bien accepté. Ces gens sont très sympathiques pour peu que l'on respecte leurs coutumes. Ils se sont joints à notre deuil. En effet le discours du Kheyza eut raison de notre patience à la fin de notre troisième journée de voyage. C'était son tour d'aller chercher du bois pour le feu, Wolfram s'est proposé pour l'aider. Il revint seul en nous disant qu'il avait perdu toute trace de notre compagnon. Sur l'insistante demande des Felsins, nous avons organisé une recherche. Après environ une heure de battue intensive, les Ulmeqs revinrent en portant sa dépouille : il avait été transpercé d'une longue flèche. J'ai ressenti de la peine pour notre ami, je me suis rendu compte qu'au fond de moi, j'éprouvais de l'amitié pour chaque membre de notre petit groupe. Je regrette d'avoir laissé agir Wolfram de la sorte.

9ème jour : Hier, alors que les feux-du-ciel étaient au zénith, nous avons repéré un sentier qui bifurquait vers le sud-ouest. Nous le suivons depuis lors, car je pense que c'est un raccourci. Notre progression est assez aisée, et, d'après ma carte, dans moins d'une semaine nous devrions arriver vers une sorte de village fondé par des explorateurs. Je commence, je dois l'avouer, à espérer une rencontre avec d'autres Aventuriers car certains de mes compagnons de route m'insupportent chaque jour d'avantage. Le temps s'est assombri, quelques nuages se profilent à l'horizon dans la direction que nous suivons. Peut-être aurons-nous droit à un bel orage d'été, je me demande s'ils sont loomiques sur le Continent ; il est vrai que l'air est devenu très sec et qu'un peu d'eau nous ferait du bien à tous. Tout à l'heure, j'ai pu observer, le temps de deux ou trois secondes, un être entièrement noir qui volait au dessus de nous. Il me semble, d'après sa trajectoire, qu'il a dû se poser à moins d'une demi-journée de marche d'ici. J'espère avoir l'occasion de le voir de plus près demain... Je me suis souvent posé la question de ce que pourrait devenir ce journal, plus tard, lorsque, riches des nombreux trésors du Continent, nous reposerons le pied sur les Rivages qui nous ont donnés le jour. J'espère qu'à ce moment je pourrai fonder un foyer et léguer ce livre à mon fils... Mon tour de garde touche à sa fin, il faut que je me repose : demain risque d'être une journée difficile.

10ème jour : Le temps vient brusquement de changer. Hier encore il faisait chaud et les feux-du-

ciel nous accompagnaient dans notre périple ; cette nuit le vent s'est levé et il neige depuis plus de six heures. J'avais entendu parler de ces phénomènes météorologiques étranges où les saisons se succédaient sans logique ; cependant je n'aurais jamais cru que ces enchaînements fussent aussi rapides. Cinq de nos hommes ont été terrassés par le froid, le docte felsin est assez mal en point. Je commence à me demander si le Kheyza n'avait pas raison lorsqu'il disait que cette expédition était maudite. Notre progression est très lente, tous mes repères sont brouillés. Je pense avoir surestimé mes capacités d'orientation, et, je dois l'avouer, de n'avoir pas pris en considération tous les dangers que pouvait receler le Continent.

12ème jour : Le docte felsin a de la fièvre, son garde du corps essaie de l'assister de son mieux. Depuis deux jours les Ulmeqs font des rêves récurrents, ils parlent de marcher à reculons, je crains qu'ils ne soient victimes, eux aussi, d'une fièvre qui les fasse délirer. Je pense que nous n'avons plus d'autre choix que de retourner en arrière, de revenir à Port MacKaer en laissant nos espoirs derrière nous et en nous jurant de revenir un jour pour triompher des pièges du Continent.

Tout à l'heure Wolfram m'a dit qu'il avait repéré les signes d'une autre expédition. Nous allons essayer de la rattraper pour demander de l'assistance.

17ème jour : Le docte est mort cette nuit. Depuis ce matin le temps semble s'être arrêté, il ne fait ni chaud ni froid, les fleurs et les arbres ne fleurissent ni ne fanent. Je dois être fou, j'entends les animaux qui parlent. Je ne comprends rien ; tout me paraît paisible, tout semble tendre à nous faire oublier ce que nous venons de subir. La nature, elle aussi, est en expectative, c'est comme si une main bien plus puissante que la sienne voulait s'assurer que tout était en ordre, et que, pendant cette vérification, elle suspendait le temps. Je sens les forces qui me reviennent ; les autres membres de l'expédition, chacun à leur façon, ressentent la même chose que moi. D'après Wolfram, qui semble ne s'étonner de rien, nous croiserons demain l'autre expédition. Nos guilders nous brûlent, je me demande ce que cela signifie.

À suivre...

Petits Meurtres entre amis

Par Friedrich

Ce scénario s'adresse à des personnages débutants. Dans ce cas, il serait préférable qu'ils n'aient jamais mis les pieds sur le Continent car ils vont découvrir que même loin de celui-ci, le Continent a une influence certaine sur les Rivages. Dans ce scénario, je vous conseille également d'avoir un groupe assez soudé, vous n'en aurez que plus de plaisir à les voir entrer en conflit. Mais dans ce cas, éviter des joueurs trop sanguinaires, car le dénouement de l'aventure devrait souder les joueurs et non pas aboutir à une guerre civile.



Objet de toutes les discordes : le Crâne de Jade

C'est autour de cet objet que se noue l'intrigue.

Cet étrange objet qui provoque l'avidité et sème la mort sur son passage. Il s'agit d'un bloc de jade sculpté en forme de crâne humain, et outre son aspect lugubre, il exsude une impressionnante quantité de loom noir. Il est à peu près gros comme le poing et porte peu de marques d'usure.

Ce crâne de jade est originaire du Continent où il était à la charge d'un étrange peuple de transients. Mais son origine primordiale est aujourd'hui oubliée. En fait ce crâne renferme une terrible maladie proche de notre peste, et qui ne touche que les possesseurs de loom (sauf en ce qui concerne l'énigmatique loom invisible). Ainsi, le simple fait de libérer le loom contenu propagerait la maladie.

Lorsque l'on est au contact de cet objet deux choses se produisent. D'une part, celui-ci provoque une incontrôlable convoitise qui pousse son possesseur à le garder et à le mettre à l'abri de quiconque (cela se traduit par un jet d'Art Étrange contre 20 si l'on tente de s'en séparer). Pour le mettre en scène rappelez-vous de l'Unique de Tolkien. C'est un moyen de protéger cet objet et d'empêcher l'éventuelle propagation de la maladie (moins il change de main, moins le

risque est grand). D'autre part, une personne en contact avec le crâne ressentira les émanations de loom, mais quelque chose que l'on peut traduire par l'instinct l'empêchera de le libérer. En effet, il ressentira comme une immense angoisse, la crainte de voir surgir quelque chose d'inconnu et de terrible (même jet que précédemment).

Par où tout à commencé

Il y a quelques mois, une expédition est partie à l'intérieur du Continent à la découverte d'un étrange peuple de transients. Après maintes péripéties, la caravane a pu rentrer en contact avec eux. Les guildiens ont ainsi découvert leur étrange don pour la maîtrise des illusions et furent rassurés par leurs coutumes pacifistes et non-violentes. Après quelques semaines passées avec eux, les natifs ont découvert l'objet qui allait provoquer leur perte : il s'agit du crâne de jade. Le silence des transients et son évidente « puissance loomique » n'ont fait qu'attiser le feu de leur curiosité. Lorsque la délégation guildienne s'en fut, les transients ne purent que constater la disparition de l'objet dont ils avaient la garde. La caravane forte d'une vingtaine d'hommes n'arriva pas à destination. L'un d'entre eux, Justin d'Arniac empoisonna les autres afin de pouvoir conserver l'objet pour lui seul. Dans le rapport qu'il

fit à la guilde (à vous de choisir la guilde), il décrit les transients comme un peuple cruel, adepte du cannibalisme et vivant dans une région aride et dangereuse. Donc, aucun espoir pour la guilde de faire des échanges, du commerce ou de faire des découvertes « loomiques ». La guilde, confiante, prit ce rapport comme argent comptant et envoya le « courageux survivant » prendre un repos bien mérité sur les rivages.

De retour au pays, il retourna chez son père avec l'espoir de mettre à l'abri son « trésor ». Dans un sursaut de lucidité guidé par le remords, Justin se confia à son ami d'enfance, et presque frère, Arnoux. Celui-ci céda à l'emprise maléfique du crâne, assassina Justin et s'en fut en possession du crâne.

C'est peu de temps après qu'interviennent les joueurs qui tenteront d'une part d'élucider la mort de Justin et des autres, puis de trouver une solution à l'objet maudit.

Quand on met les pieds dans une histoire de famille...

Les joueurs sont en ce moment dans la ville portuaire de Wouivel (ou une autre), il sont peut-être en quête de travail ou peut-être sont-ils encore étudiants à l'université guildienne de la ville ? Le fait est que tous connaissent Téobald d'Arniac, peut-être l'ont-ils eu comme professeur. Et c'est ainsi qu'il sont convoqués par lui (un messenger) à son propre domicile. Celui-ci forme les futures guildiens en botanique et en géographie. De plus, il est un guildien à part entière bien qu'il préfère le calme de son amphithéâtre aux excursions sur le Continent, il appartient à la même guilde que son fils.

Il vit dans un grand pavillon situé à une dizaine de minutes à pied de l'université. Cette bâtisse comporte trois étages, il est orné de sobres colonnes de style venn'dys et la façade de sa demeure est recouverte de lierre. L'intérieur est d'allure plutôt bourgeoise, sans être somptueux, il possède malgré tout quelques tapis et meubles précieux. Lorsque les joueurs arrivent devant le seuil et font retentir la clochette d'airain, le majordome Timon leur ouvre la porte. C'est un homme âgé d'une quarantaine d'années, il est affublé d'une disgracieuse calvitie, il a les traits tirés et le teint plutôt vert : « *Entrez messieurs, Maître*

d'Arniac vous attend dans son bureau ». Puis celui-ci les guide à travers la maison en passant par le hall et un chaleureux salon impeccablement ordonné. Le bureau de Téobald ressemble à l'antre d'un vieux garçon, des livres jonchent le sol et s'entassent sur les chaises, on peut voir au fond du bureau une baie vitrée qui donne sur un jardin d'hiver entretenu avec minutie.

Téobald se trouve devant cette baie vitrée et il contemple son jardin en poussant de profonds soupirs. Lorsqu'il se tourne vers les joueurs, ceux-ci peuvent remarquer la pâleur de son visage et ses yeux rougis. Il semble beaucoup plus vieux qu'il ne l'est en réalité :

- « *Bonjour, je suis navré de recevoir d'anciens élèves dans de telles circonstances, mais j'avais besoin de gens de confiance. Vous ne le savez sans doute pas mais mon fils est... était rentré du Continent il y a deux jours, et aujourd'hui il est décédé. Son décès n'a rien de naturel, il a été victime d'un meurtre ou peut-être d'un accident. Et s'il a été assassiné, je veux savoir pourquoi ! Hier, Arnoux, le plus proche ami de mon fils, est passé lui rendre visite, ils sont montés dans sa chambre et quelques minutes plus tard mon majordome a entendu un bruit sourd. Il est monté voir ce qui se passait et c'est là qu'il a croisé Arnoux qui filait à toute allure. En arrivant dans la chambre de Justin, il l'a découvert mort. Si je fais appel à vous avant de prévenir la justice, c'est que je ne veux pas compromettre Arnoux s'il est innocent, il faudra donc être discret. Bien sûr, je prendrai vos frais en charge et je suis prêt à vous rémunérer pour cela.* »

(À vous, maître de jeu, de décider quelle somme, mais restez raisonnable, ce n'est qu'un enseignant.)

Il y a fort à parier que les joueurs voudront se renseigner à propos d'Arnoux et de Justin. Arnoux est toujours étudiant à l'université où il se spécialise en géographie, il a toujours été d'un tempérament sympathique, moins doué que ne l'était Justin, mais il reste un élève sérieux, et comme beaucoup d'étudiants, il a quitté sa famille pour venir à l'université. Quant au majordome, si on le questionne il répondra que Justin n'était pas homme à se confier, mais qu'il a toujours été raisonnable et sans histoire.

Les joueurs voudront probablement voir le corps de la victime. Ils trouveront celui-ci étendu sur son lit en position de gisant, le crâne enserré par un bandage

car celui-ci est probablement mort suite à un violent coup porté à la tête à l'aide du tisonnier. Sa soeur Flora, une superbe rousse, le veille, elle semble tout aussi bouleversée que son père et se retirera sans mot dire à l'arrivée des joueurs. Elle ne comprend pas, elle pourra juste avouer qu'Arnoux lui a fait un brin de cour mais qu'à son refus il n'a pas insisté.

A l'université

A cette période de l'aventure, les joueurs n'ont logiquement aucune idée de l'endroit où peut se trouver Arnoux. Il semble logique qu'à un moment ou un autre, ils enquêtent du côté de l'université. Et c'est là que les joueurs vont apprendre où Arnoux se cache.

L'université est un ensemble de bâtiments de style venn'dys entouré d'un parc parsemé de bancs et de tables de pierre. C'est un lieu plutôt chatoyant et luxueux avec ses monuments et sa galerie de portraits de doyens. L'ambiance est celle que l'on constate aujourd'hui dans nos facultés : des élèves studieux révisant dans le parc sous l'ombre des chênes, d'autres discutant philosophie et art, de-ci de-là quelques musiciens amateurs et des professeurs les bras chargés d'ouvrages semblant toujours être en retard.

Si les joueurs se renseignent à propos d'Arnoux, ils seront guidés vers son compagnon de chambre Stephan de Louignac ou bien vers ses professeurs.

Stephan est un jeune homme roux, le visage masqué par d'innombrables tâches de rousseurs. Lui, ainsi qu'Arnoux et quelques autres camarades sont des anarchistes modérés qui prônent une démocratisation du régime venn'dys. Lorsque les joueurs le questionneront à propos d'Arnoux, il deviendra nerveux et tentera de se dérober, c'est peut-être le moment de faire découvrir Wouivel par l'intermédiaire d'une course effrénée. Mais ce n'est pas un sportif et il sera finalement rattrapé. Si on le bouscule un peu, il avouera qu'il se peut qu'Arnoux soit au Cocon Rose, une auberge sur le port où ils ont l'habitude de se réunir pour discuter révolution. Si les joueurs « travaillent » Stephan dans l'enceinte de l'université, n'oubliez pas que c'est un lieu public.

Quant aux professeurs d'Arnoux, ils ignorent tout de cet élève discret.

A l'auberge du Cocon Rose

C'est une auberge située dans le port et elle est dotée d'une assez mauvaise réputation. Elle est fréquentée par des marins et des étudiants qui souhaitent s'encanailler. C'est un lieu où la prostitution va bon train, où l'alcool est frelaté et où les larrons discutent « affaire ».

En ce lieu sombre où flotte perpétuellement une odeur de graisse et de mauvais alcool, s'agitent quelques serveuses au généreux décolleté, qui ne semblent pas gênées par les réflexions viriles ou les mains égarées. L'auberge est plutôt bien remplie et personne ne remarquera les joueurs si ceux-ci se contentent d'être discrets. Dans l'auberge on remarque surtout les marins, certains au costume bigarré, aux traits exotiques ; au fond de l'auberge, on peut même distinguer un personnage vêtu de noir au physique chétif et aux allures précieuses qui dénotent avec le reste de son assemblée composée de quatre gaillards à l'aspect féroce.

Au fond de l'auberge, il y a une grande tenture qui protège la salle des jeux et l'arène des regards indiscrets, et à côté du comptoir, un escalier étroit monte à l'étage.

Une fois les joueurs installés, une serveuse viendra prendre leurs commandes et si les joueurs demandent la spécialité de la maison, celle-ci leur indiquera l'étage en leur faisant un clin d'oeil. Maintenant dans la place, les joueurs devraient commencer à fouiner : s'ils interrogent une serveuse, elle voudra bien leur répondre, moyennant un généreux pourboire. Elle leur indiquera l'étage en prétextant qu'il se fait « servir » dans sa chambre. Il serait mal avisé que les joueurs se renseignent directement auprès de l'aubergiste, qui répondra dans un premier temps qu'il l'ignore, et si les joueurs insistent il leur demandera de sortir avec ou sans l'aide des six videurs qui eux-mêmes pourront recevoir des renforts de la part d'une dizaine de clients plus ou moins éméchés et armés.

Si les joueurs se font expédier manu militari, la suite de l'aventure risque être beaucoup moins aisée. Ils assisteront impuissant aux événements sans pouvoir agir. Et dans ce cas, soyez sans pitié, ils devront en baver pour reprendre le cours de l'histoire.

Mais si les joueurs n'en arrivent pas à cette extrémité, ils pourront sans doute découvrir une scène macabre. Ils débarquent dans la chambre supposée d'Arnoux,

après avoir entendu non pas un cri de plaisir, mais plutôt de douleur. Ils le découvrent, la gorge ouverte avec une expression de terreur sur le visage. Au même instant, une silhouette (jet d'Observer pour voir que la silhouette est féminine) s'enfuit par la fenêtre sans que les joueurs ne puissent réagir, et elle disparaît très rapidement dans les ruelles sombres.

Si les joueurs souhaitent inspecter la chambre avant l'arrivée de la milice (prévenue par l'aubergiste), ils pourront découvrir un petit livre relié de cuir. Il s'agit de la confession d'Arnoux :

- « C'est terrible, j'ai frappé mon meilleur ami. Il m'a montré cet affreux crâne et cela a été plus fort que moi, je l'ai frappé et je crois qu'il est mort ! Je lui ai volé cette horrible chose qui me terrifie à nouveau comme elle avait terrifié Justin. Il me l'a avoué, il a tué les autres membres de l'expédition pour garder ce crâne maudit. Je pense que je vais me livrer ! Mais avant je dois le mettre à l'abri, car un homme très sombre avec un visage de mort m'a observé tout à l'heure dans l'auberge. Demain, j'aurai les idées plus claires. »

Il serait bon que les joueurs s'éclipsent avant l'arrivée des autorités compétentes, rappelez au besoin l'impérativité de leur discrétion. Ils pourront également remarquer que dans la confusion générale, l'Ashragor a disparu.

Rien à l'horizon

Le lendemain, les joueurs devraient mariner dans l'incertitude. Faites-les tourner en rond, mettez-les sur des fausses pistes. Faites de la silhouette un redoutable assassin de la nuit, de l'aubergiste un espion au service de guildes sanguinaires, mais tout est faux, et rien ne semble aboutir au crâne décrit par Arnoux. Quand au client ashragor, personne ne le connaît, c'est sans doute un étranger.

La brume se lève

Au moment où vous le jugerez opportun, vous remettrez les joueurs sur la piste du mystérieux crâne.

A un moment ou un autre, les joueurs apprennent de la part de la milice la mort d'une des serveuses/prostituées. Ils peuvent apprendre cela à l'auberge s'ils s'y rendent de nouveau ou à l'université,

car la milice enquête parallèlement sur le crime d'Arnoux. Jouez cela comme un épisode de James Bond avec des jets en écouter et en discrétion, n'hésitez pas à mettre la pression avec une milice nerveuse et soupçonneuse, ils pourront se faire emprisonner quelques heures et subir un interrogatoire serré. Décrivez le meurtre comme l'oeuvre d'un désaxé, le corps de la victime horriblement mutilé, seul indice : un poignard courbe orné d'une tête démoniaque en guise de décoration. Donc, les joueurs devraient à ce moment de l'aventure penser au mystérieux client du Cocon Rose. Si les joueurs ont averti Téobald de toutes leurs découvertes, celui-ci en bon guildien voudra récupérer le crâne, quitte à prévenir sa guilde, si le besoin se fait sentir.

Lorsque les joueurs se demanderont où l'Ashragor peut bien se trouver, il feraient bien de faire un tour du côté du port. C'est en effet ici qu'ils le reverront en grande discussion avec l'un de ses congénères qui a tout de l'allure d'un capitaine. En effet, un navire ashragor nommé le Brise-Flot est amarré à quai. Ils pourront apprendre que le navire doit lever l'ancre le lendemain à l'aube, soit en espionnant la conversation des deux protagonistes (attention, si les joueurs reconnaissent l'Ashragor, pourquoi pas lui !), soit de la part d'un garde douanier mais il faudra convaincre celui-ci ou créer une diversion pour consulter les registres de départ.

A ce stade de l'aventure, l'Ashragor doit rester en vie, à moins que vous n'en décidiez autrement. Ainsi, si les joueurs tentent de filer le personnage, faites-le disparaître dans la foule. Pour éviter de frustrer les joueurs, vous pouvez éventuellement leur mettre ses gardes du corps sous la dent.

Ainsi, la seule solution qui semble s'imposer est de cambrioler le navire. Laissez-les préparer leur coup, mais ils devront rapidement mettre leur plan en action. Si les joueurs pensent à la milice afin de pouvoir inspecter le navire, pourquoi pas, mais c'est très risqué, et il leur faudrait des preuves solides ou l'aveu de l'assassin qui est l'un des gardes de l'Ashragor. Quand à Téobald, il ne veut même pas entendre parler d'une telle entreprise. Il pourrait éventuellement se faire convaincre, mais il faudrait pour cela des arguments de choc.

Le crâne se trouve bien à bord du navire, plus précisément dans la cabine de l'Ashragor. En fait de cabine, c'est plutôt un petit laboratoire où trônent

d'étranges alambics et fioles de verre contenant d'inquiétants liquides, tous démunis d'étiquettes, ainsi que quelques ouvrages écrits en ashragorien comme des atlas, des herbiers, un recueil de taxidermie, deux romans d'épouvante et un recueil de poèmes morbides. Sur l'unique bureau de la cabine, on peut apercevoir le crâne posé sur un piédestal de métal noirâtre (faites la description du crâne en insistant sur son aspect lugubre). Il est également entouré de trois bougies de couleur pourpre sombre qui dégagent un entêtant parfum amer (sans danger a priori, à moins que vous n'en décidiez autrement !). Le crâne est également enfermé dans une sorte de carcan de métal bardé de pointes et de piques de verre où stagne un liquide transparent (c'est un appareil de mesure, mais vous pouvez en faire un système de défense baroque). On peut également trouver sur le bureau quelques parchemins griffonnés de chiffres, de mots en ashragorien : ce sont les premières observations de l'Ashragor à propos du crâne. (Vous pouvez si vous le désirez faire état de l'inquiétude de l'Ashragor quant à son contenu, il a ressenti le danger de celui-ci !)

L'exploration du navire n'est pas une entreprise sans danger et c'est le bon moment pour faire vivre aux Aventuriers un combat épique. Mais l'un des marins au moins doit s'en sortir pour pouvoir avertir le sorcier ashragor.

Où les joueurs semblent tirés d'affaire...

Une fois en possession du crâne, c'est là que les choses se compliquent. C'est également le bon moment pour laisser aux joueurs une plus grande latitude. Les joueurs sont dorénavant en possession du crâne de jade et c'est à votre tour, maître de jeu, de rigoler et de vous faire plaisir. Insistez sur les effets du crâne et faites sentir au joueur qu'il porte un terrible fardeau dont il ne peut se débarrasser de son plein gré. Ils doivent maintenant composer avec un Ashragor sans doute mécontent, Téobald et la guilde si ceux-ci sont au courant, et peut-être même la milice qui fera d'eux des coupables parfaits.

L'Ashragor, à un moment ou un autre, prendra contact avec eux, mais pas personnellement bien sûr. La ville est petite quand on y met le prix. Il leur proposera de racheter le crâne pour l'alléchante

somme de 50.000 guilders (bien sûr c'est un piège et de toutes façons il ne dispose pas d'une telle somme). En cas de refus, il emploiera la force.

La guilde fera prévaloir son droit de propriété sur l'objet, et elle se sentira obligée d'employer les grands moyens si cela s'avère nécessaire.

La milice mènera son enquête et embarquera les joueurs sans autre forme de procès, s'ils tombent entre leurs pattes.

Il arrivera bien un moment où les joueurs se trouveront dans une fâcheuse situation. C'est le moment de faire intervenir un mystérieux personnage qui suit les événements depuis le commencement. Il s'agit d'Odon, un transient qui a l'étonnante faculté de maîtriser les illusions, et c'est par l'intermédiaire de celles-ci qu'il viendra au secours des joueurs (faites-le passer pour un héros aux yeux des joueurs, accentuez son aspect mystérieux et faites de lui un être qui semble bien plus puissant qu'il n'y paraît). Il expliquera aux détenteurs du crâne que sa tribu et lui sont les gardiens du crâne qu'ils détiennent (Cf. Par où tout a commencé). Il leur proposera une sorte d'initiation leur permettant de résister un certain temps aux effets du crâne. Il leur proposera également de l'accompagner sur le Continent afin de remettre l'objet dans un lieu qu'il n'aurait jamais dû quitter.

Si les joueurs refusent tout en bloc, voilà un quatrième personnage avec qui ils devront compter, quoique celui-ci soit non-violent.

Conclusions

Comme vous l'avez remarqué, il y a plusieurs fins possibles. Les joueurs pourraient par exemple fuir vers le Continent en compagnie du transient. Ou bien s'il sont bons diplomates, partir avec la bénédiction de la guilde.

Mais quoi qu'il arrive, ils ont dorénavant un sorcier ashragor comme adversaire.

Vous pouvez ainsi logiquement enchaîner ce scénario sur la découverte du Continent, et pourquoi pas l'ouverture d'une nouvelle route avec les transients !

LES INTERVENANTS

Les brigands de l'auberge

Ils ont l'air patibulaire et semblent toujours grimacer. Ils sont peu loquaces, mais suffisamment courageux pour ne pas fuir dès le premier « bobo ». Si les choses tournent à leur désavantage, ils fuiront et pourront même se rendre. Comptez deux brigands de plus que le nombre de joueurs.

Fort, Résistant, Agile : 4 • Autres caractéristiques : 3 • Vie : 15 / 7 / 3

Veste matelassée : 1d6-2 • Gourdin : 6 / 1d6+1 • Poignard : 4, / 1d6

Compétences : Grimper 3, Lancer 2, Sagesse populaire 3, Commandement 2, Esquive 3, Scruter 3, Vigilance 3, Bagarre 3, Camouflage 3, Déguisement 0, Discrétion 3, Argot 3.

Pour le patron de l'auberge : Arbalette de poing : 7, domm : 1d6+1.

Pour les videurs : Fort 6, résistant 5.

La milice

Utilisez les caractéristiques du chef de patrouille p.32 du livret L'Aventure pour le chef de milice et les caractéristiques des gardes de ville p.33 du même livret. En utilisant ces miliciens, faites comprendre aux Aventuriers qu'ils ne pourront pas avoir le dessus s'ils s'en prennent à eux et que leurs petits copains ne sont sûrement pas loin. Ce ne sont pas des fanatiques mais des rancuniers.

Les Marins

Mêmes caractéristiques que les miliciens cités plus haut, en ce qui concerne le combat, mais remplacer lance par hache.

Les spadassins Ashragors

Utilisez les caractéristiques des assassins de la lune bleue en remplaçant la compétence sarbacane par sabre. Ils peuvent, s'ils en ont le temps, enduire leurs couteaux de jet d'un poison hallucinogène de virulence 12 et de 3 rounds de temps de latence (jet de résistant contre 12 : si échec, Art Guerrier/2, si réussite, -1 en Art Guerrier. Mais dans tous les cas, on ne peut plus utiliser son shei). Une fois le coup porté, le poison perd son efficacité, le poison perdure 5 rounds. Ils portent du cuir clouté (1d6).

Ils sont quatre, ne parlent pas et sont fanatiques. Cela dit, la protection de l'Ashragor prédomine pour eux.

Ar-Heg le sorcier Ashragor

Vêtu de noir, les yeux perçants et le teint pâle. Il a un regard difficile à soutenir. Son insolence et son trop plein d'assurance l'ont écarté d'un poste de responsabilité dans sa guilde. Il est tiraillé entre son désir de conserver le crâne et celui de le confier à sa guilde en espérant une promotion. A vous de le créer, après tout, il risque de devenir l'ennemi personnel des joueurs.

Odon le transient

Les caractéristiques d'Odon ne sont pas nécessaires ici. Contentez-vous de le jouer d'une façon assez énigmatique, ce qui ne fera que renforcer le mystère qui l'entoure. Odon évitera les combats de façon directe.

De l'étude des noms Ashragors

Par Éric Suebin

«Les jeunes, afin de lutter efficacement contre ses ennemis, il est important de bien les connaître. C'est pourquoi, dans le but d'accroître votre savoir sur cette engeance maudite, nous allons aujourd'hui étudier les noms des Ashragors.

Pourquoi étudier leurs noms ? me direz vous. La réponse est simple : suivant le nom de l'Ashragor qui vous fera face, vous saurez s'il est un simple citoyen, s'il est noble ou riche, s'il fait partie du Haut Clergé ou son degré de piété. Selon les études que nous avons pu élaborer jusqu'ici, nous avons pu arriver aux déductions suivantes. Ceci dit, la société de la Maison des Démon est si tortueuse que nous ne pouvons garantir que ces éléments soient universels chez eux, ni qu'ils soient utilisés de façon persistante.

Pour l'heure, voilà ce que nous pensons :

La structure d'un nom ashragor est simple : il se subdivise en une, deux ou trois parties.

La première partie correspond au prénom. Les «gens du peuple» n'ont qu'un prénom. Ils représentent une partie considérable de la population. Voici quelques prénoms communs que vous rencontrerez certainement à la sortie de l'Académie : Ernikh, Meliokh, Sharaz, Farish. Il en existe bien d'autres.

La seconde partie est une particule dont bien peu d'Ashragors peuvent se prévaloir. Elle n'est attribuée qu'aux membres du Haut Clergé et à leur descendance. Elle se place juste après le prénom et elle est la même pour tous les Ashragors : As. Par exemple : Tarish As...

La troisième partie des noms correspond aux noms de famille. Les nobles ashragors ont tous un nom de famille ayant la particularité de se terminer par un Z'. Par exemple : Tarhish As Takaz. Un noble ashragor déchu de son statut se voit retirer la jouissance de son nom de famille. S'il est assez riche, il peut faire une demande en vue de l'obtention d'un nom bourgeois de première génération. Bien peu de nobles ashragors vivent assez longtemps pour voir leur demande acceptée. Les loups se mangent entre eux.

La haute bourgeoisie a également l'opportunité d'obtenir un nom de famille si son patrimoine atteint 10.000 guilders de corail. Lorsque la famille acquiert un tel nom, celui-ci doit répondre à deux impératifs : commencer par un A et ne pas se terminer par un Z. La première lettre des noms bourgeois ashragors change à chaque génération : B à la deuxième, C à la troisième etc. Ainsi, un Ashragor se nommant Sharaz Zonat est issu d'une longue lignée bourgeoise. Si à un moment le patrimoine repasse en dessous du seuil fatidique, la famille se voit retirer son nom. Tout est à recommencer.

Avant les questions, juste une généralité : tout Ashragor, qu'il soit noble, bourgeois ou homme du peuple, se doit de posséder un H soit dans son nom, soit dans son prénom. Le H est un signe de soumission vis à vis de leur divinité impie. Un Ashragor n'ayant pas de H dans son nom sera suspect. D'ici à ce qu'un de leurs templiers décide de s'intéresser à son cas, il n'y a pas un mile nautique.

Bien, voilà les jeunes. J'attends maintenant vos question...»

Extrait d'un cours de Lars Van Gracht de l'Académie de Korlonn.

Rubiconde

La guilde

HISTOIRE

Cette guilde n'est âgée que d'une vingtaine d'années. Elle est à l'origine de la famille Vangarde, marchands venn'dys de génération en génération. Cette famille a forgé son nom et sa fortune grâce à la manufacture de tissu et à l'exploitation agricole, les Vangarde étant avant tout une famille issue du terroir. Il y a donc une vingtaine d'années, les Vangarde disposaient de fonds suffisamment conséquents pour tenter leur chance du côté du Continent. L'occasion se présenta à eux par l'arrivée providentielle d'un capitaine gehemdal nommé Cartus, ex-guildien à la recherche d'une nouvelle guilde. La guilde naissante pouvait enfin prendre part à l'aventure.

Les cinq premières années furent un désastre pour cette jeune guilde : ses membres engloutirent leur fortune dans des quêtes qui débouchaient inmanquablement sur des échecs. Puis au bord du désastre, ils virent enfin la lumière du jour en replongeant dans leurs racines. Ils eurent la lumineuse idée de faire ce pourquoi ils étaient fait : le travail de la terre. Et c'est ainsi qu'ils entreprirent d'exporter sur les Rivages les produits exotiques du Continent, et plus particulièrement un étrange vin pétillant nommé le Rubis, d'où l'origine du nom de guilde Rubiconde.

Depuis cette renaissance, la guilde se contente de suivre son petit bonhomme de chemin, et c'est depuis peu qu'elle recommence à lancer des expéditions plus ambitieuses.

ORGANISATION

Cette guilde compte une quarantaine d'employés «à temps plein», parmi eux le capitaine Cartus et son

STATUTS

Siège : Thiverbois (village situé à 15 km de Port MacKaer)

Grand Maître : Denise Vangarde

Date de création : 164

SYNDICS

- **Charte :** 6 (Planète)
- **Troupe :** 1 (Restreinte)
- **Ancienneté :** 1 (Velléitaire)
- **Comptes :** 4 (Gestionnaire)

CHAPITRES & ACQUIS

- **Trésor :** 8
- **Influence :** 4 (Médiocre)
- **Loom :** 2 (Détachée)
- **Guerre :** 2 (Détachée)
- **Politique :** 3 (Impliquée)
- **Savoir :** 3 (Impliquée)

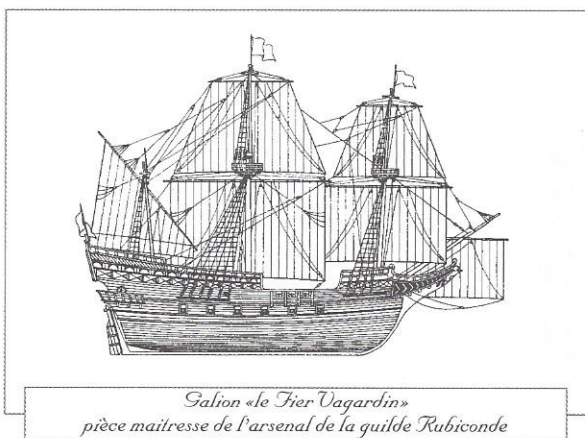
équipage, deux familles installées sur le Continent et un petit groupe de botanistes et de chimistes.

Cette petite guilde de type familial est dirigée d'une main de fer par Denise Vangarde, une femme âgée d'une quarantaine d'années, pour qui l'art de la gestion et du «bouclage des fin de mois difficiles» n'a plus de secret. C'est elle qui a tenu la guilde à bout de bras durant les moments difficiles. Elle est obstinée et connaît la valeur de l'argent. Elle attend de ses employés un engagement total et des résultats signi-

ficatifs, mais elle reste malgré tout humaine et compréhensive. Bien qu'elle se soit sacrifiée à la guilde, elle garde un grand sens de la famille propre aux Venn'dys ; ainsi, elle rattrape le plus souvent possible les bêtises de son frère Ghislain et ne désespère pas mettre un jour du «plomb dans la cervelle» de sa ravissante fille. Elle apprécie Cartus pour ses qualités de meneur d'hommes et elle est consciente du fait que sans lui, la guilde risquerait une nouvelle foi de chavirer.

Ghislain Vangarde est le frère de Denise. Il encaisse assez mal ses cinquante ans, ce qui le fait paraître plus vénérable qu'il ne l'est en réalité. C'est lui au sein de la guilde qui dirige tout ce qui touche à la recherche. C'est un excellent chimiste et un botaniste de génie. La seule ombre à ce tableau est son caractère bon vivant. Il aime le luxe et avant tout le jeu : à lui seul, il dévore presque tous les bénéfices, et sans l'attention de sa soeur, la ruine serait depuis longtemps la seule compagne de ce célibataire endurci.

Le capitaine Cartus est né gehemdal et finira probablement ses jours ainsi. La seule chose qui semble le différencier des ses congénères est le profond respect qu'il porte à Denise Vangarde. Grand, solide comme un chêne, le visage couvert de rides et rongé par le sel, c'est un impressionnant personnage de quarante-cinq ans, qui vous fixe sans ciller. Il dirige son équipage d'une main de fer et les autres employés de la guilde l'ont surnommé «le tyran». Mais son apparence est trompeuse, car la ruse est en fait son atout principal et il se sert de ce physique d'ours pour paraître plus rustre qu'il ne l'est en réalité.



*Salion «le Fier Vagardin»
pièce maîtresse de l'arsenal de la guilde Rubiconde*

ACTIVITES

L'activité prépondérante de la guilde Rubiconde est l'importation de vin, de fruits et de légumes. Elle a bien tenté d'acclimater certains produits sur les Rivages, mais cela s'est soldé par un échec dans la plupart des cas. En dehors de cela, leur manufacture de tissage et le fruit de leurs exploitations agricoles reste une activité parallèle indispensable à la survie de la guilde. Leurs vins ont acquis une renommée suffisante pour ne plus craindre des lendemains difficiles ; malgré tout, la prudence reste l'adage de Denise Vangarde. Bien que cette guilde ne soit pas très influente sur le Continent, elle y est respectée et a su nouer des liens amicaux avec les continentaux, n'ayant pas la carrure de s'imposer par la force.

MACHINATIONS

Maintenant que les affaires se présentent sous un jour plus favorable, la guilde embauche de nouveau et lance de timides expéditions à travers le Continent. Sa taille étant aussi bien sa plus grande force que son point le plus faible, il convient de rester prudent ; mais pour s'étoffer, il faut prendre certains risques. Ainsi, la nouvelle directive est la recherche, loomique si possible. Ghislain Vangarde espère extirper les secrets de la flore du Continent.

Cette guilde est donc un lieu prometteur pour les joueurs ambitieux. Il ne tient qu'à eux de s'y intégrer et d'y faire leur trou. Ici, pas de sombres complots, juste une «jolie» petite guilde à mener au firmament de la Constellation.

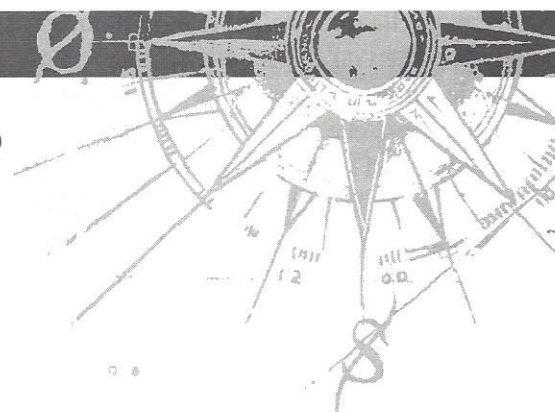
En termes plus concrets, cette guilde peut proposer aux Aventuriers pratiquement tous les types de contrat en insistant sur un engagement de longue durée. Elle peut mettre à leur disposition le matériel classique et peut, si le besoin se fait sentir débloquer environ cinq cents guilders.

* * *

Par Friedrich

PERSONNALITÉS DU MONDE DE COSME

Illustrations : Maud Coste



• MAREK LE VAGABOND

En voyant ce petit bonhomme malingre, recouvert des neiges de la vieillesse, on a peine à croire qu'il est l'un des plus grands maîtres en arts martiaux felsins. Marek est un étrange personnage, parcourant les chemins d'un pas hésitant, transpirant comme un parfum de mystère. Il est presque une légende, on le dépeint sous les traits d'un invincible géant, d'un guerrier farouche. Il est admiré pour sa terrible technique martiale composée de redoutables clefs. Cette contemplation vient également du fait qu'on ne lui connaît aucun disciple, car il s'est toujours refusé à enseigner la moindre prise.

Mais en dehors de son aspect guerrier, son esprit est de même force et il compense sa chétive carrure. Il n'hésite jamais à dispenser sa philosophie et à poser ses énigmes. Et l'un de ses préceptes est connu par tous en pays felsin et même en dehors : « Tu te comportes comme ce singe qui, plus il monte haut dans l'arbre, plus il montre son postérieur. Il ne suffit pas de porter une somptueuse armure pour acquérir les qualités d'un grand général. Plus l'homme s'élève, plus il convient qu'il soit humble, c'est seulement ainsi qu'il peut être en accord avec lui-même ! »



Pourtant, rien ne prédestinait Marek à un tel destin. Né dans une famille noble, il était le descendant d'une prestigieuse lignée de guerriers. Mais un esprit trop indépendant, et une trop grande fougue le menèrent directement vers le Continent. Il a parcouru le Continent durant trente années, puis il est retourné vers son peuple après un séjour dans la demeure de l'Astramance.

Depuis son retour, il propage une étrange idéologie selon laquelle il faudrait découvrir son sens invisible pour réellement maîtriser le loom invisible.

C'est pourquoi il vit en aveugle depuis son retour, un bandeau noué sur ses yeux, d'après lui une simple étape vers la révélation.

CARACTÉRISTIQUES

Agile 6 / Fort 3 / Observateur 5

Résistant 3 / Charmeur 3 / Rusé 6

Savant 3 / Talentueux 2

Art Guerrier : (Agile, Observateur, Rusé) 5

Art Etrange : (Charmeur, Savant, Résistant) 3

Art Guildien : (Fort, Talentueux) 2

Vie : 14

Compétences : Acrobaties 4, Chant 3, Contes 3, Danse 3, Jonglerie 2

Courir 2, Grimper 2, Lancer 4, Guildien 4, Sagesse Populaire 5

Art martial 5, Bagarre 5, Esquive 5, Vigilance 4, Bâton 5

Histoire et légendes 4

Discrétion 3, Passe Passe 3

Discours 3

Équilibre 5

Note : Bien qu'il se conduise comme un aveugle, il ne subit aucun malus à condition d'avoir pu se concentrer suffisamment longtemps avant d'accomplir sa tâche. La durée de cette concentration varie selon la difficulté des travaux effectués, allant de 5 secondes à une bonne heure.

• LE SAUVAGE

Peut-on parler d'un homme pour décrire cet être ? Il est hirsute, gesticulant, couvert d'un simple pagne et d'une épaisse couche de crasse.

Pourtant cet homme était on ne peut plus civilisé autrefois. Il était un puissant et respecté Homme-Griffe au sein de la guilde. Il avait un nom, un titre, une famille, le prestige et la fortune.

Mais depuis une dizaine d'années, tout a basculé. Il a fuit sa guilde et le monde des hommes, sous les regard interloqués de ses proches, et il s'est réfugié dans l'une des nombreuses forêts felsin. Il vit désormais comme une bête sauvage, hurlant d'incompréhensibles malédictions et montrant les crocs aux intrus. Il défend son territoire avec l'aide d'une colonie de singes dont il semble être devenu le mâle dominant.

Quelques rares personnes ont osé s'aventurer sur son territoire et en sont ressortis vivants. Outre la folie du personnage, ils ont tous affirmé que bien qu'ayant perdu l'esprit, il restait un redoutable sorcier. Certains ont rapporté qu'il construirait un énorme édifice au plus profond de son territoire, peut être une sorte de cathédrale sauvage ?

CARACTÉRISTIQUES

Agile 4 / Fort 3 / Observateur 4 / Résistant 4

Charmeur 3 / Rusé 5 / Savant 3 / Talentueux 1

Art Guerrier : (Résistant, Agile, Savant) 3

Art Etrange : (Rusé, Charmeur, Observateur) 4

Art Guildien : (Talentueux, Fort) 2

Vie : 18

Compétences : Charpenterie 2

Acrobaties 2

Courir 3, Grimper 3

Dressage 5, Pister 3, Survie 4

Dague 3, Épée

longue 3,

Esquive 4,

Scruter 3,

Bagarre 4

Discrétion 3

Équilibre 2



Tours : Maîtrise

animalière 5,

Rugissement 3, Sens du

danger 4, Ancrage 3, Appel

animal 3, Caméléon 3

• XOAN

On la décrit comme la plus belle et la plus vénéneuse des fleurs. Sa beauté parfaite, sa taille imposante alliée à un maquillage artistique font d'elle un être enivrant, qui ne laisse jamais indifférent homme ou femme.

Un poète aujourd'hui oublié parle d'elle en ces termes : « Elle est comme le vent qui gonfle et disloque les voiles de nos émotions. Elle connaît le cœur des hommes qui n'est qu'un roseau entre ses mains : elle courbe son échine, le brise ou bien le fait chanter au rythme de ses désirs. Elle est une femme comme nulle autre pareille, une statue de marbre que l'on caresse en frissonnant. »

Mais ses charmes n'ont d'autre égal que sa ruse et son intelligence. Elle maîtrise les arts guildiens et connaît tous les détours pour arriver à ses fins. Elle aime tisser sa toile et jouer les marionnettistes dans

l'ombre des puissants. Elle est par exemple à l'origine de la disparition du prince Azrat, un des proches du sultan ; celui-ci complotait pour accéder au pouvoir, Xoan à force d'intrigues l'a écarté et poussé au suicide. La simple jouissance manichéenne n'est pas son but. Elle œuvre bien sûr pour sa propre ambition, mais ses machinations ont souvent joué un rôle déterminant dans l'avenir du peuple felsin.

Elle est née felsin mais fut élevée par des nobles Ashragors, et dès son plus jeune âge, elle faisait déjà trembler de jalousie les plus influentes courtisanes. Mariée deux fois, elle reçut de ces unions deux filles : l'une d'elle est membre de la guilde des Lames d'Or, l'autre est l'inverse de sa mère, bossue, tordue et limitée intellectuellement. Pourtant elle est la préférée de Xoan.

Elle est aujourd'hui âgée de 32 ans et a atteint le sommet de la hiérarchie de la guilde, elle délibère et prend les décisions, ce sont les autres qui agissent. Dorénavant, son ambition est d'accéder au Sénat de la Constellation.

Certains l'admirent, d'autres la craignent, mais nul ne l'ignore !

CARACTÉRISTIQUES

Agile 4 / Fort 2 / Observateur 3

Résistant 2

Charmeur 6 / Rusé 5 / Savant 4

Talentueux 5

Art Guerrier :

(Agile, Observateur, Savant) 3

Art Etrange :

(Rusé, Talentueux, Fort) 4

Art Guildien :

(Charmeur, Résistant) 4

Vie : 12

Compétences : Serrures 2

Chant 2, Comédie 3, Danse 3

Premiers soins 4, Patois

(le Guildien) 4

Esquive 4, Scruter 2, Vigilance 3,

Dague 4, Bagarre 2,

Arts martiaux 3

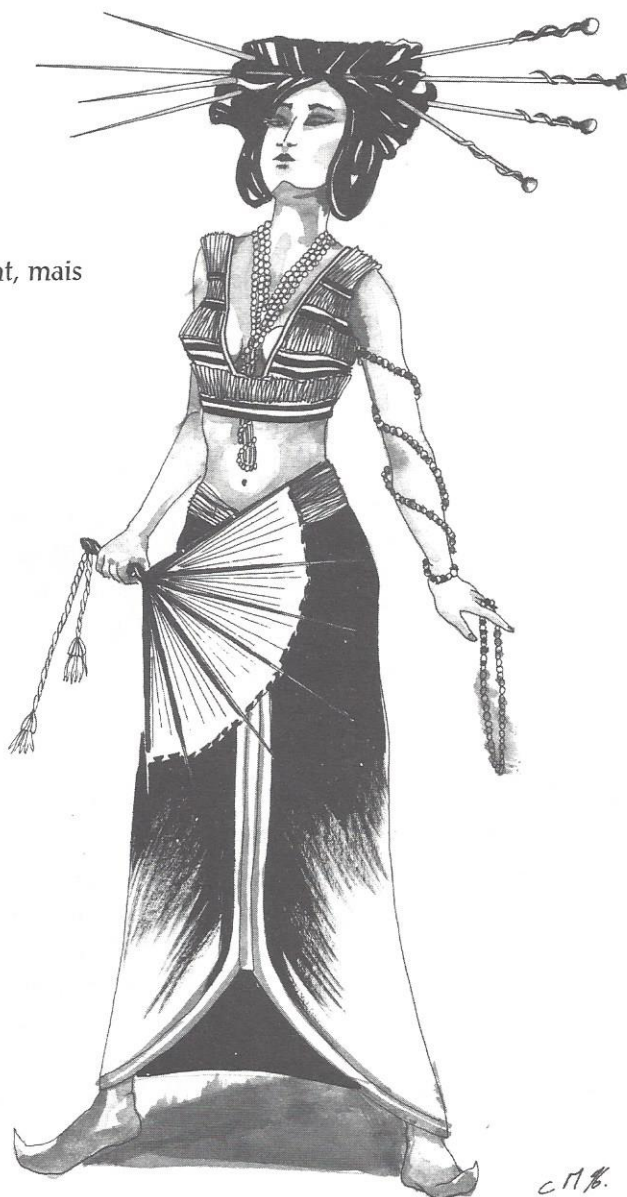
Chercher 3

Intendance 4

Discrétion 3, Poisons 2, Patois (l'Argot) 3, Pickpocket 2

Diplomatie 3, Discours 2, Négocio 2

Empathie 2



Da'Hyaz Tiarian

Par Ghislain Masson

capitale de la Contrée de Trys

Da'Hyaz Tiarian, 16ème jour de la sixte Bise 208

Au sujet de la ville de Da'Hyaz Tiarian.

A l'attention de son Excellence l'Ambassadeur Derrztelli, ambassade venn'dys de Port MacKaer

Suite à notre discussion d'il y a maintenant sept mois, je suis enfin en mesure de vous transmettre le premier de mes rapports quant à la région du Continent dénommée « Contrée de Trys ».

Ce rapport se contentera de vous informer sur la ville de Da'Hyaz Tiarian, l'endroit le plus intéressant de la Contrée que j'ai eu l'occasion de voir.

Volre Excellence constatera notre bonne position dans cette ville et je me permettrai de lui suggérer de la renforcer avant que d'autres Maisons ne s'y intéressent.

DE LA CONTRÉE EN GÉNÉRAL

La Contrée de Trys est constituée d'une grande presqu'île située au nord du Continent. Bien qu'il m'ait été difficile d'évaluer les distances maritimes, tant ma formation est limitée en ce domaine, j'estime qu'elle se situe à six semaines de navigation vers l'est de Port MacKaer.

La presqu'île en elle-même mesure près de soixante-dix kilomètres de long dans l'axe nord-sud pour une cinquantaine de large dans l'axe est-ouest.

La partie Ouest de la Contrée est occupée par un groupement de collines rocailleuses qui culminent à près de six cents mètres. Ces collines sont appelées Monts d'Écorces dans le langage autochtone. La partie Est est recouverte d'une épaisse formation végétale s'apparentant à une forêt de conifères mais dont la plupart des arbres dépassent la cinquantaine de mètres de hauteur. Ces deux zones sont séparées par un fleuve assez calme d'une eau claire et limpide. Les natifs l'ont baptisé l'Assagi.

A son extrémité sud, la presqu'île se rétrécit dans un goulet large de seulement deux kilomètres. Il s'agit de la limite actuelle de l'expansion des guildes vers

le Sud dans cette région marquée par une série de fortifications appelée Krack Miroir.

On peut trouver quelques îles environnant ce territoire. Elles sont malheureusement trop petites et trop inhospitalières pour présenter un quelconque intérêt.

La cité de Da'Hyaz Tiarian se situe à l'extrémité nord de la Contrée, elle en est le plus grand pôle de civilisation.

DES PEUPLES DE CETTE CONTRÉE

Nous autres, Venn'dys constituons le premier contingent de natifs dans la région. Loin derrière, on trouve bon nombre de Gehemdals et d'Ulmeqs. Les autres natifs sont peu nombreux, notamment les Ashragors qui par bonheur n'entretiennent ici qu'une présence symbolique.

Les natifs ne sont pourtant pas les seuls habitants de la région. On trouve ici quantité de continentaux. De nombreux peuples sont représentés mais trois d'entre eux rassemblent les plus grands effectifs. Ce sont respectivement les Nhâl'Thùàn, les Salganiens et les Ernakis.

- Da'Hyaz Tiarian -

• Les Nhàl'Thùan :

Le peuple majoritaire de la Contrée et tout particulièrement de la ville est de civilisation Urbis. Il se nomme lui-même Nhàl'Thùan ce qui signifierait «protégé des eaux» en guildien. C'est un peuple très civilisé appréciant la sculpture des coraux ainsi que la musique. Ils pratiquent l'écriture et la poésie avec un talent remarquable.

Les Nhàl'Thùan ne sont pas de très bons combattants et semblent caractérisés par une méfiance craintive, voire même une paranoïa aiguë. Pourtant, lorsque les premiers natifs sont arrivés dans la région, ils ont été accueillis en héros et en libérateurs. Nul ne sait de quoi ils ont ou ont eu peur, mais les natifs ont pu profiter de cette situation.

Contrairement à ce que nous pensions, ils ne semblent pas être à l'origine de la construction de Da'Hyaz Tiarian.

Physiquement, ils présentent d'étranges similitudes avec nous autres Venn'dys. Ils sont plutôt fins et graciles, habiles de leurs mains et de leur esprit.

• Les Salganiens :

Dans la région se trouve aussi une très forte communauté Lore. Elle provient d'un peuple appelé Salganiens qui vivrait à quelques centaines de kilomètres au sud de la ville. Les Salganiens de Da'Hyaz auraient fui une invasion il y a de cela un siècle. Ils ont perdu tout contact avec ceux qui sont restés en arrière et se sont rapidement acclimatés à la ville.

Les Salganiens sont de véritables forces de la nature, privilégiant les exploits physiques et une certaine joie de vivre qui se retrouve dans un côté bon vivant exacerbé. Ils ont rapidement trouvé une grande utilité en ville en ce qui concerne le travail physique et la sécurité de la population. Leur côté jovial leur vaut d'être appréciés de tous même si les Urbis locaux les considèrent souvent comme de grands enfants brutaux.

Pour les avoir côtoyés de près lors de mon périple dans la région, je recommande ces grandes brutes. Leur manque de jugeote nous garantit une discrétion maximale pour nos actions locales et ce, avec un maximum de sécurité.

• Les Ernakis :

Enfin, il y a les Wish, sous la forme des Ernakis. Arrivés massivement (on parle de cinq mille arrivants) il y a une douzaine d'années, ils ont un mal fou à s'intégrer dans la ville qui leur a octroyés un quartier, devenu en peu de temps un ghetto.

Les Ernakis sont des adeptes d'un culte de la pureté mais chacun d'entre eux semble en avoir sa propre conception. Ils évitent toute activité qui pourrait les souiller ou les salir. Comme se nourrir fait partie des actions impures, ils partagent une maigreur absolue et un aspect physique inquiétant. En revanche, ils pratiquent les Arts Étranges sous la forme de divinations et d'augures qui ont lieu après l'ingestion de la fumée du saris, une algue qui pousse au large des côtes de la ville. Mal reçus et mal perçus, les Ernakis sont les parias de la ville.

Je préfère vous épargner une description poussée de ces hommes. Imaginez simplement des individus décharnés, se refusant au sommeil et à tout plaisir, qu'il soit de la table ou d'ailleurs, mais dans la plus grande propreté.

Ils sont apparemment traumatisés par leur exil et il a donc été impossible d'établir les raisons de leur venue dans la Contrée. Pourtant, j'aimerais tant savoir de quoi ils ont peur...

DE LA VILLE DE DA'HYAZ TIARIAN ET SON ARCHITECTURE

Da'Hyaz Tiarian signifie littéralement «la cité des pierres de larmes». Il s'agit d'une cité lacustre. Elle se situe à quelques centaines de mètres de la côte Nord de la Contrée de Trys, non loin de l'embouchure de l'Assagi.

Cette cité bénéficie de conditions climatiques idéales, à savoir des étés chauds et des hivers modérés agrémentés de juste ce qu'il faut de pluies. Da'Hyaz repose sur des eaux relativement peu claires en raison des dépôts d'alluvions charriés par le fleuve. Ainsi, l'eau présente une couleur légèrement beige avec des reflets violacés.

La cité est peuplée par près de quarante mille individus, ce qui, vous en conviendrez, est très important. Ses habitants sont pour plus de la moitié des Nhàl'Thùan mais ensuite on trouve bon nombre de natifs ainsi que des Salganiens. Les Ernakis, bien que nom-

breux, sont peu impliqués dans les intrigues de la ville et peuvent donc être négligés en ce qui concerne nos affaires.

A première vue, vous me direz qu'une cité lacustre, si grande soit-elle, ne présente guère d'intérêt. En fait, Da'Hyaz est une ville notable dans le sens où elle présente une singulière particularité architecturale : il s'agit d'une ville à géométrie variable. En effet, elle est constituée de différentes plates-formes bâties, appelées quartilôts car elles constituent des quartiers à part entière. Ces quartilôts peuvent bouger les uns par rapport aux autres, ce qui fait que la ville peut changer de visage en quelques heures. J'ai personnellement recensé vingt-et-un quartilôts de forme rectangulaire. Selon les dires des doctes historiens établis en ville, il se pourrait que ces quartilôts puissent se diviser eux-mêmes en plusieurs parties, ce qui permettrait d'atteindre pour la cité un assemblage de cent quarante-et-une parties distinctes. Je dois vous avouer que je n'ai cependant pas encore observé de telles divisions.

Les quartilôts reposent sur des plates-formes de ce qui m'a semblé être de la pierre. Je n'avais jamais observé une telle matière : dure et légère, elle permet une parfaite flottaison de la ville. De ce fait, je rapprocherais cette matière, la pierre de larmes, de la pierre-ponce. Les bâtiments qui sont construits au-dessus sont basés essentiellement sur des briques argileuses et du bois (une sorte de chêne poussant dans la Contrée) mais on trouve quelques bâtiments en véritable pierre de taille. L'influence des Thàal se ressent considérablement au niveau des façades des bâtiments : elles sont presque toujours recouvertes de coraux finement sculptés représentant des paysages environnants, des animaux marins ou encore des scènes de la vie quotidienne.

En plus des quartilôts, on trouve une vaste quantité de ponts flottants plus ou moins larges qui sont déployés lorsque les différentes plates-formes s'écartent. Il y a cependant cinq ponts bien plus imposants que les autres : ce sont les barges-ponts, de véritables rues flottantes possédant toute une symbolique et une fonction propre.

L'arrivée des guildes dans la région il y a quelques décennies s'est bien sûr fait ressentir : nous autres Venn'dys avons notamment apporté nos propres considérations architecturales dans nos bagages. Les bâtiments occupés par les guildes constituent ainsi un

mariage à mon goût fort réussi entre une architecture raffinée et une décoration agréable mais artisanale.

DES QUARTILOTS

Le meilleur moyen de vous donner une représentation du potentiel de cette cité reste à mon avis de vous en faire une rapide description, quartilôt par quartilôt. Pour des raisons de simplicité, je me limiterai aux quartilôts officiels numérotés de 1 à 21 et non pas à leurs divisions théoriques. Je me permettrai toutefois d'évoquer ce que l'on appelle ici les « non-quartilôts ».

• Quartilôt 1 : La cité Royale

Certainement le quartier le plus agréable de la cité. Il est dominé par un gigantesque palais qui sert de domicile au souverain de la ville. Ce palais ressemble à un empilement d'assiettes de coraux formant une triple cheminée haute d'une centaine de mètres. D'après ce qui m'a été dit, le palais pourrait coulisser verticalement de façon à s'immerger totalement en cas de grand danger. Le reste du quartilôt est consacré à divers bâtiments administratifs dont l'Amphithéâtre du Conseil de la Ville ainsi qu'à diverses villas de nobles Thàal. Les principales échoppes de luxe ainsi que quelques salles d'exposition se trouvent ici.

• Quartilôt 2 : Le Port Militaire

Ce grand quartilôt sert de centre militaire pour la cité et ses environs. Il abrite une citadelle faite de ce qui me semble être du granit noir. Adossés à ce bâtiment, on trouve les logements des soldats et de leurs familles. La ville étant tournée vers la mer, ce quartilôt abrite aussi un grand port militaire armé d'une douzaine de canons (offerts par notre Maison) et pouvant affréter une dizaine de navires de guerre. Près de quatre cents soldats sont stationnés ici, pour la grande majorité ce sont des Salganiens.

• Quartilôt 3 : Les Halles

Ce quartilôt est pour moi le centre névralgique de la cité. Il abrite une demi-douzaines de grandes halles hautes d'une trentaine de mètres chacune. Il s'y tient une sorte de marché permanent où l'on peut trouver presque autant de choses que sur les Rivages.

Il faut tout de même y ajouter les fruits de l'artisanat local, à savoir sculptures de coraux et autres produits de la mer. En plus de ces structures, on trouve bon nombre d'échoppes plus ou moins bien indiquées. Le commerce de cette ville est fructueux, ce quartilôt en est le parfait exemple.

Les guildes ont bien entendu fortement investi dans ce quartier et cela se ressent. La plupart des échoppes sont co-détenues par des guildes et des artisans locaux. On trouve aussi dans ce quartier bon nombre de tavernes et de restaurants où repas d'affaires et conversations discrètes sont monnaies courantes.

Il existe aussi un édifice étonnant pour le Continent : il s'agit d'un grand immeuble de pierre blanche et rouge qui fait office de bourse. Si on y ajoute la présence voisine de banques et d'usuriers, on en arrive à cette conclusion : c'est ici que les guildes s'affrontent dans leurs tentatives de contrôler la ville.

• Quartilôt 4 : La Place des Arts

Voilà l'endroit rêvé pour occuper son temps libre (ne pensez pas que je n'ai pas travaillé sur ce rapport, mais j'avoue avoir beaucoup fréquenté ce quartier durant mon séjour).

Ce quartilôt est très peu construit par rapport aux autres. Il donne l'impression d'être vaste et aéré. Les quelques bâtiments présents sont tous voués aux arts et à la culture. Il s'agit de théâtres, d'auditoriums et autres salles d'exposition. Ici, tous les artistes de la ville se rencontrent et s'affrontent pour la gloire de leurs créations dans de multiples domaines. Je dois bien avouer que même si notre Maison est de loin la plus raffinée, nous ne sommes pas toujours à notre avantage ici. Les natifs aussi bien que les continentaux semblent comme exaltés et sur-inspirés sur cette place. Je me suis bien sûr interrogé sur le pourquoi d'une telle inspiration, pour m'apercevoir qu'elle serait due aux vapeurs provenant d'une algue qui pousse exclusivement sous le quartilôt. Il est à noter que bon nombre de tavernes en extérieur existent ici et que l'on peut les rapprocher de nos cafés tant elles sont distinguées.

• Quartilôt 5 : L'Ile Chantante

Ce quartilôt présente un aspect particulier : son sol est entièrement recouvert par des milliers de coquillages, a priori des sortes d'huîtres. Il abrite la plupart des écoles, bibliothèques et autres lieux d'en-

seignement de la ville. Ce quartier est surtout fréquenté par des jeunes et c'est ici que ce sont développés les établissements propices à leurs loisirs et à leur logement.

On surnomme ce quartilôt l'Ile Chantante en raison des nombreuses fêtes estudiantines qui s'y tiennent et de leurs conséquences sonores.

• Quartilôt 6 : Le ghetto Wish

Ce quartilôt est pratiquement toujours placé à l'écart de la ville. Malgré tout, la présence de murailles sur l'un de ses côtés fait qu'il reste indispensable pour la défense de la ville.

La première chose qui frappe à la vue de ce quartilôt est à quel point il tranche par rapport aux autres. Alors que la ville est plutôt colorée en raison des coraux, ici tout est absolument blanc, comme si les couleurs avaient disparues. Les Ernakis étant de fervents adeptes de la méditation, vos oreilles sont rapidement assaillies par des dizaines de mélodies toutes différentes. Le quartier ne présente aucune attraction notable : tout est consacré au logement dans un minimum de confort et d'espace. Les Ernakis tiennent à cinq mille là où à peine huit cents Venn'dys de notre condition se sentiraient étouffés. Il n'y a aucun commerce, aucune taverne, rien qui puisse détourner les Ernakis de leur recherche de la pureté. Dans le même ordre d'idée, vous vous sentez ignoré, ils sont indifférents de peur de contaminer leurs yeux par votre image, leurs oreilles par votre voix, etc. Heureusement, quelques jeunes Wish commencent à en avoir assez de cette vie monacale et commettent parfois quelques impairs dans leur quête personnelle.

• Quartilôt 7 : Le cimetière lacustre

Je sais que l'idée d'un cimetière dans une cité lacustre doit vous paraître saugrenue. C'est pourtant une réalité à Da'Hyaz. La cité a voulu garder une mémoire de ses grands hommes, d'où ce cimetière. J'ai recensé environ sept cents caveaux familiaux dont les plus anciens remontent à plus de cinq cents de nos années. L'originalité de ces tombes réside dans le fait que les cercueils sont placés dans une sorte de bassin et en position verticale. Le bassin contient une sorte de liquide conservateur, probablement loomique, qui assurerait une conservation des corps en

bon état. Je dois à ce sujet vous soumettre une question : devrions-nous risquer de profaner les tombes les plus anciennes afin d'en apprendre plus sur les premiers habitants de la cité ? Cet acte serait réprimandable mais instructif. Je ne peux cependant risquer seul une telle entreprise qui pourrait avoir des retombées sur toute notre Maison.

• Quartilôt 8 : Constructapolis

Ce quartilôt, le plus vaste de tous, désigné par un néologisme barbare, est incontournable pour celui qui veut s'impliquer dans les affaires de Da'Hyaz Tiarian. Il est constitué de ce qui pourrait ressembler à un immense chantier de construction. On y trouve pêle-mêle une scierie, un chantier naval, une ardoiserie, des forges et plus curieusement un atelier où travaillent certains de nos compatriotes inventeurs. De nombreux témoignages indiquent qu'ils seraient en train de travailler sur des dirigeables à longue autonomie.

En plus des différents instruments de construction (on trouve même des sortes de grues), Constructapolis dispose de logements et de quelques échoppes qui en font une véritable ville dans la ville. Ses habitants dépendent tous de différentes guildes marchandes qui ont absorbé les compagnies des continentaux. Les habitants de Constructapolis sont tous des bâtisseurs et ils ont développé un certain sentiment de supériorité, ou en tout cas une grande différence avec les autres citoyens de Da'Hyaz.

• Quartilôt 9 : Le quartier des maîtres teinturiers

Au large pousse le dangrad, une sorte d'herbe marine de couleur gris foncé. Une fois traitée, cette herbe permet de réaliser une étoffe aussi douce que la soie mais beaucoup plus solide et surtout facile à traiter. La confection du tissu repose sur une douzaine de guildes rivales. Sachez simplement que la plus importante d'entre elles, la Guilde de l'Étoffe d'Argent, est entièrement composée de Venn'dys. Ces guildes ainsi que leurs sous-traitants se sont installées dans ce quartier, que je trouve aussi laid que fonctionnel, car ici les bâtiments ne présentent aucun agrément sur leurs façades. Le quartier possède aussi la pire odeur qu'il m'ait été donné de sentir. Il faut bien avouer que les produits employés par les teinturiers sont aussi odorants que colorants.

• Quartilôt 10 : Le quartier des pêcheurs

Comme toute cité portuaire, Da'Hyaz est tournée vers la mer. Le quartier des pêcheurs en est la plus flagrante démonstration. Il fait office de lieu d'habitation autant que de port pour les marins locaux. Il y a trois types d'activités concentrées ici : le commerce, la pêche nourricière et surtout les perles. Autant l'avouer, les guildes n'ont que faire du poisson, mais pour les perles leur attention n'est pas la même. Ce quartier retranscrit dans son aspect l'attirance de ses habitants pour la mer. Outre divers ustensiles utiles à la navigation, les filets tendus et ornementés, les algues murales et les poissons empaillés sont d'usage pour la décoration.

• Quartilôt 11 : L'Assemblage

Quel quartier étrange et représentatif de ce que la folie des hommes peut donner ! Ce quartier serait un quartier d'habitation modeste tout à fait banal si ceux qui se font appeler les bâtisseurs n'avaient choisi d'y élire domicile. Il s'agit d'un groupe de quelques centaines d'hurluberlus qui prétendent être les descendants des bâtisseurs originels de la cité. Je n'accorde aucun crédit à ces dires puisque l'on trouve quelques natifs des Rivages parmi eux. Ces bâtisseurs s'affrontent jour après jour dans la construction d'édifices plus farfelus les uns que les autres. Le temps et l'argent leur étant rarement octroyés, ils assemblent sans démonter ce qui donne à ce quartilôt un aspect complètement saugrenu. Les bâtiments culminent à près d'une centaine de mètres de haut tout en cumulant différents styles de constructions formant autant de strates. Bien sûr, ce quartier est fameux pour ces incidents. Toutefois, des rumeurs prétendent que différents bâtiments abriteraient des bibliothèques ainsi que des réserves d'objet loomiques.

• Quartilôt 12 : L'entrepôt flottant

Ce quartilôt constitue un véritable port flottant. C'est ici qu'ont lieu les chargements et déchargements des navires commerçants. Le quartilôt se présente sous la forme d'un anneau ouvert. L'intérieur est creux, permettant de faire flotter des containers chargés de diverses marchandises. De grands animaux marins à mi-chemin entre le dauphin et la baleine assurent la plus grande partie du travail de trait (on

les surnomme boeufs des mers). Ce quartier est très animé durant la journée mais il s'éteint littéralement à la nuit tombée. Seuls des soldats plus ou moins affiliés aux guildes restent ici en permanence.

• Quartilôt 13 & 14 : Les quartiers guildiens

Ces deux quartilôts en pleine expansion ont beaucoup changé au cours des dernières décennies. De nombreux édifices d'origine ont été détruits et remplacés par des bâtiments à l'architecture plus fonctionnelle, en tous cas plus guildienne. Ces quartiers sont dans un état d'effervescence permanente : l'Aventure y recrute sans cesse. C'est un endroit rêvé pour financer et monter des expéditions vers les terres inconnues du Sud. On est ici face à un mélange entre le quartier des Halles pour l'aspect de complots et d'animation, et les quartiers bourgeois quant au souci de respectabilité et la population.

Notons toutefois que depuis quelques temps les rivalités entre guildes se manifestent par quelques affrontements aussi violents qu'intermittents.

• Quartilôt 15 : Le jardin du Roy

Nous devons ce quartier on ne peut plus bucolique au grand-père de l'actuel souverain de la cité. Celui-ci a fait entièrement raser un quartier d'habitation afin d'y construire un jardin à son usage personnel. Heureusement, son fils fut influencé afin d'ouvrir ce jardin à tous et depuis, il sert d'espace vert aux citadins. Il présente une intéressante collection d'espèces végétales du Continent ainsi qu'un petit zoo très bien fourni en espèces marines. Une partie du jardin contient des serres où sont cultivés des légumes. La vente de ces légumes ainsi que de quelques animaux assure le fonctionnement du jardin dont l'entrée reste gratuite.

• Quartilôt 16 & 17 : Quartiers d'habitations bourgeois

Ces deux quartilôts se ressemblent fortement. Ils abritent à peu près six mille habitants. On pourrait les confondre avec nos villes, si leur architecture n'était pas aussi marquée par le Continent. Ici vivent des gens honnêtes, de loin les plus malléables et

contrôlables de la ville : ni trop riches, ni trop pauvres, et en dehors des groupes d'intérêt de telle ou telle faction. Ces deux quartiers sont largement vivables et pourraient constituer un modèle pour nos futures colonies.

• Quartilôts 18 à 21 : Quartiers d'habitations pauvres

Ces taudis ne m'ont guère intéressé tant la vulgarité y est présente. Je pense que si la Scabare est présente dans la région, elle doit posséder une base arrière dans l'une des mesures de ces quartiers. En tout cas, il est sûr et certain qu'elle y recrute et organise quelques activités douteuses car les brigands d'ici me semblent trop bien structurés par rapport à de vulgaires coupe-jarrets.

LES «NON-QUARTILOTS»

Le système des plates-formes de la cité n'est pas extensible à l'infini : depuis l'arrivée en force des guildes, le manque de place se fait ressentir cruellement et bien sûr ce sont les plus pauvres qui en sont les premières victimes. Le savoir faire et surtout la matière première pour construire les plates-formes ont été perdues aussi la ville poursuit-elle son extension grâce à ce que l'on appelle les non-quartilôts. Il s'agit d'une vaste quantité de bateaux, radeaux et autres péniches amarrées à la ville et reliées sommairement les unes aux autres. Elles forment de véritables plates-formes où il est très délicat de circuler. Bien sûr, je ne vous cacherai pas le danger qu'il y a à y pénétrer pour un homme civilisé. Cependant, ces quartiers sont très vivants et chargés d'authenticité.

La croyance populaire veut que certains des habitants de ces quartiers n'aient jamais mis le pied sur les quartilôts et encore moins sur la terre ferme.

On trouve ces non-quartilôts en périphérie de la cité, le plus souvent près des quartilôts 7, 10 ou près des quartiers pauvres. Pour la sécurité de la ville, ils doivent cependant pouvoir s'en détacher rapidement afin de ne pas gêner les manoeuvres de reconfiguration des quartilôts.

DES BARGES-PONTS

• **L'Allée de la Victoire**

Cette barge-pont, comme son nom l'indique, est réservée aux forces militaires de la cité. Seuls les soldats ont le droit de l'emprunter. Elle se présente sous la forme d'un long pont d'acier et de pierre, large de huit mètres pour une longueur d'environ cent mètres. Une rambarde de trois mètres de haut percée de meurtrières est placée sur chaque côté du pont. En temps normal elle relie la côte et le port militaire (quartilôt 2).

• **L'Allée des Regrets**

Cette allée ressemble à la colonne vertébrale d'une baleine ; elle est ornée d'arches d'os qui y font penser. Elle est située entre le cimetière lacustre (quartilôt 7) et le jardin du Roy (quartilôt 15). Elle ne toise que quatre mètres de long pour vingt-cinq de longueur. La règle veut qu'une seule personne à la fois puisse emprunter ce pont. Pour cela, la ville emploie un homme vêtu d'une grande tige grise et dont la peau est recouverte de chaux. J'ignore complètement la signification et l'origine de cette tradition mais j'avoue avoir trouvé l'endroit lugubre, ou même parfois, inquiétant.

• **L'Allée de la Prospérité**

Il s'agit de la plus grande barge-pont de la ville. Large de plus de vingt-cinq mètres, elle en toise cent dix en longueur. Cette barge sert de passage aux nouveaux arrivants en ville. Au vu de son influence, des boutiques ont été érigées sur ce pont, ce qui en diminue la largeur praticable. En fait, l'Allée de la Prospérité est surtout connue pour ses encombrements chroniques et ses vendeurs à la sauvette.

• **L'Allée des Honneurs**

Cette allée est relativement peu utilisée. Elle est réservée à la famille royale et à quelques privilégiés ayant un passe-droit. Cette barge mesure trois mètres de large pour cent de long et relie la côte à la cité royale. Elle est construite dans ce qui m'apparaît être un mélange de verre et de corail, le tout admirablement bien sculpté. Chaque jour, ce pont est recouvert de pétales de rose des mers. A chacune de

ses extrémités se trouve un poste de garde chargé de contrôler les autorisations de passage. L'intérêt de ce pont est bien sûr d'éviter les encombrements de l'Allée de la Prospérité.

• **L'Allée du Départ**

Lorsque je me suis renseigné sur cette Allée et son utilité, on m'a répondu qu'il s'agissait de la dernière allée qu'empruntent les habitants de la ville. En effet, cette longue allée de pierre grise sans ornements mène tout droit à la mer. Les corps des défunts de la ville y sont déposés. Puis, chaque soir la barge-pont quitte la cité, manoeuvrée par des glisseurs, pour le large où elle offre les disparus à l'Océane. Elle revient chaque matin prendre les décédés de la veille.

Personnellement, j'espère ne jamais avoir à emprunter cette allée.

DE LA POLITIQUE

A Da'Hyaz Tiarian, la politique est une affaire sérieuse qui ne doit pas être prise à la légère. La ville est dotée d'une organisation digne de notre chère République Venn'dys.

A la tête de la ville se trouve théoriquement la famille royale des Argias. Cette famille dirigerait les Thuàal depuis près de vingt générations. Malheureusement pour elle, elle a dû céder une partie de son pouvoir aux divers arrivants dans la ville et tout particulièrement aux guildes. Celles-ci ont profité de leurs capacités commerciales et militaires pour affaiblir les souverains successifs. Cette situation semble avoir atteint son paroxysme de nos jours : le souverain actuel Tharkénas XII est un incapable qui préfère de loin les petits plaisirs de la vie à la politique. Bien sûr, les autres pouvoirs de la ville se sont empressés de le délester des charges qui empièteraient trop sur son temps libre. En théorie, le souverain garde les pleins pouvoirs mais en vérité il ne s'en remet plus qu'au conseil de la cité. Ce conseil est une assemblée abritant une petite centaine de siégeants issus des différentes communautés ou groupes d'influence de la ville. Chaque groupe désigne ses représentants de la manière dont il le souhaite. Les guildes, par exemple, procèdent à des élections. Je sais que les Ernakis envoient leurs patriarches et que les Salganiens pratiquent un tirage au sort parmi différents candidats. Quoi qu'il en soit, sur cent siégeants, les guildes en contrôlent dorénavant

plus des deux tiers et ce, plus ou moins directement. Le conseil de la cité prend à peu près toutes les décisions importantes en lieu et place du souverain. Un tel pouvoir est bien sûr très convoité, ce qui cause de nombreuses rivalités entre guildes. C'est là notre chance : les conflits d'intérêt entre guildes deviennent de plus en plus évidents et directs. Près de vingt guildiens sont morts dans des assassinats ou des vendettas uniquement durant la seule année 206.

DE LA VIE QUOTIDIENNE

• De la loi

Je n'irais pas dire que les instances de cette cité sont laxistes mais force est de constater qu'il existe un manque réel d'autorité. En fait, on ressent fortement l'influence des guildes : vous risquez d'avantage de sanctions lorsque vous vous attaquez à leurs intérêts. Il existe tout de même une règle absolue dans la cité, héritée de siècles de luttes : vous risquez votre vie si vous mettez en péril la sécurité de la cité.

L'ordre relatif qui règne dans la ville est en fait d'avantage dû à un large consensus de ses habitants qu'à l'omniprésence des forces de l'ordre. Toutefois quelques patrouilles de soldats rôdent en ville, de façon assez discrète.

• De l'Ordre des Glisseurs

L'un des groupes d'intérêt les plus puissants de la ville. Ils ont su se rendre indispensables, et pour cause : c'est grâce à eux que quartilôts et barges-ponts peuvent bouger. On compte environ cent cinquante glisseurs, tous de grands athlètes vêtus d'une sorte de tunique en cuir de requin (qu'ils doivent tuer eux mêmes lors de leur initiation dans l'ordre). Bien qu'ils aient une grande force physique, je les soupçonne d'utiliser le loom afin de manoeuvrer les plates-formes car il me semble impossible de les manoeuvrer avec leurs perches de façon naturelle.

• Du travail

Le moins que l'on puisse dire est qu'il ne manque pas. Ici, chacun à sa place. Que ce soit pour exploiter la mer, en transformer les fruits ou les vendre, ici, chacun peut trouver son rôle. En principe, la journée de travail est calquée sur la marée. Elle dure environ une dizaine d'heures mais ce temps varie selon les professions et les saisons.

• Des loisirs

Eux aussi ne manquent pas dans une cité aussi civilisée. Comme partout ailleurs, ils sont plutôt réservés à des classes aisées. Cependant, l'amusement fait partie de la nature des citadins, sans doute sous l'influence des Salganiens. Aussi la plupart des habitants sont de sortie quand tombe la nuit. Les rues sont très animées tous les soirs et il est possible de découvrir une distraction nouvelle chaque fois.

• Des fêtes

Enchaînement logique avec le goût de l'amusement des citadins évoqué ci-dessus, la ville aime faire la fête. Toutefois, il en existe trois qui dépassent les autres :

- La fête de la grande marée : une fois l'an, la marée atteint des proportions gigantesques. Les glisseurs mènent donc la cité loin au large. Pendant une journée, l'atmosphère est au recueillement et au silence. Passé ce délai, la cité revient vers les côtes ou un gigantesque bal est organisé pour le jour suivant.

- Le carnaval : cette fête fût apportée par les Venn'dys lors de leur arrivée. Elle dure six jours et sept nuits qui coïncident avec une période de quelques jours où les Ernakis renoncent provisoirement à leur vœu de pureté. Ce carnaval présente quelques similitudes avec le nôtre mais ici, l'excès fait loi tant dans la danse que dans les relations amoureuses. J'ai même entendu parler d'écoles qui préparaient au carnaval d'une année sur l'autre. Autant vous dire que cette semaine représente une période fort éprouvante dont on se remet lentement.

- La Procession royale : une fois l'an, le souverain sort de son palais sur un trône de perles. Il déambule avec sa suite dans les principales rues de la ville pour collecter une taxe spéciale. Le fruit de cette collecte est ensuite dépensé dans une grande fête au palais où sont conviés tous les citoyens. Durant cette fête, des joutes fluviales sont organisées ainsi que diverses épreuves sportives qui voient s'affronter les quartilôts.

DE LA COHABITATION ENTRE PEUPLES

Je crois que cette ville peut être citée en exemple pour la cohésion entre ses occupants. Hormis les Ernakis qui ne font rien pour s'intégrer, on peut dire que tout fonctionne plutôt bien. Sans doute la mentalité de

réfugié de beaucoup de Continentaux et l'ouverture d'esprit des guildiens (rappelons qu'il n'y a pratiquement pas d'Ashragors ici) y sont pour beaucoup.

DES CONFIGURATIONS DE LA VILLE

Je ne peux être complet sans vous parler des configurations. J'ai réussi à distinguer trois configurations principales :

- La configuration de guerre : adoptée en cas de menace mais aussi de nuit. Les quartilôts possédant une muraille sont placés en périphérie de la cité. L'Allée de la Guerre et le port militaire se placent en avant de la cité tandis que le palais rejoint le centre. Selon la direction de la menace, la cité s'éloigne ou se rapproche de la côte.

- La configuration classique : les différents quartilôts sont reliés les uns aux autres. Les barges-ponts rejoignent la côte hormis l'Allée du Départ qui reste tournée vers la mer et celle des Regrets à sa position habituelle. En général les quartilôts forment une progression du plus pauvre vers le plus riche.

- La configuration de fête : les quartilôts les plus pauvres sont regroupés et mis à l'écart du reste de la cité. Ils y sont reliés par l'Allée de la Prospérité. Les autres quartilôts sont placés en une ligne à peu près droite dans un ordre aléatoire hormis pour les deux derniers qui sont le Jardin et le Palais.

DES RUMEURS QUI S'Y COLPORTENT

Je ne vous garantis pas l'authenticité des faits qui sont énoncés ci-dessous. Je sais que vous êtes amateur de ragots et de commérages ; aussi en voici quelques uns glanés dans les tavernes de la cité.

- La guerre des teinturiers : On dit que deux des plus grosses guildes de la ville, exerçant surtout dans la teinture, seraient en guerre ouverte. Permettez-moi un petit jeu de mot, mais cette guerre «déterminerait» sur les autres guildes locales qui se doivent de choisir leur camp. Cette guerre expliquerait quelques cadavres repêchés au cours des dernières semaines.

- La Scabare : Mauvaise nouvelle, mais la Scabare serait déjà ici. Quelques bateaux sont manquants et on parle d'une base secrète de ces bandits quelque part au Sud.

- Les êtres-poissons : On parle de transients qui auraient été aperçus çà et là à diverses reprises. Ils ressembleraient à des hommes-poissons bipèdes de couleur argentée. On dit même qu'ils seraient les fondateurs de la cité et qu'ils enverraient des éclaireurs afin de préparer sa reconquête.

- L'arrivée des Ashragors : Le mois dernier, un complot visant à assassiner le souverain a échoué. Le plus inquiétant, c'est que les coupables seraient des Ashragors qui auraient été arrêtés. Ici, on se demande quel pouvait être leur intérêt dans la mort du souverain.

Voilà un peu près tout ce que j'ai pu observer au cours de mon séjour dans cette cité. Le temps m'a malheureusement manqué pour vous en dire d'avantage. Sachez toutefois que je poursuis ma mission.

Dès demain, je pars visiter le reste de la Contrée de Trys. Comptez sur moi pour vous transmettre au plus vite un rapport sur ces terres.

Votre serviteur,

Guilfermmo Vasco di Terlslegi, maître géographe venn'dys.

- Da'Hyaz Tiarian -

LE RELAIS DE LA CROISÉE DES CHEMINS

Par Denis Delraz

Depuis cinq ans, au croisement de deux routes importantes qui sillonnent la Contrée de Trys du nord au sud et d'est en ouest, la guilde des Éclaireurs a construit un relais qui permet aux voyageurs désireux d'aller à la découverte du Continent, de goûter une dernière fois à l'ambiance des Rivages et de rencontrer des concitoyens.

Un peu d'histoire

L'arrivée de la guilde est passée relativement inaperçue des habitants de la Contrée. Puis un jour on s'est rendu compte qu'il y avait à la croisée des chemins une auberge, des écuries, un comptoir de ravitaillement pour des guildes, un ferronnier ainsi qu'un étal de vente d'objets d'art continentaux. Les habitants de la Contrée interrogèrent en vain les membres de la guilde sur les motifs de leur venue et surtout à propos de la route qu'ils avaient empruntée pour rejoindre la presqu'île. Ces derniers s'en tinrent à des réponses évasives et souvent contradictoires, préférant changer de conversation ; tant et si bien qu'après quelques semaines, plus personne ne songeait même à leur poser cette question. La guilde s'intégra vite au paysage local ; la qualité de la cuisine, des travaux de forge et les objets provenant de divers endroits du Continent contribuèrent à la renommée du relais. En moins d'un an l'auberge acquit une clientèle régulière, en plus de quelques guildes qui se lançaient à la conquête de Continent, qui se composaient aussi bien de notables de la ville de Da'Hyaz Tiarian, qu'ils fussent natif des Rivages ou du Continent, que de gens simples des villages des environs, venant pour se distraire après une journée de labeur. Les autres activités du relais connurent également du succès, à tel point que le forgeron dut prendre un apprenti et que l'étal de vente des objets d'art devint un comptoir et la guilde embaucha une jeune femme Wish pour s'occuper des ventes. Depuis trois ans, cette situation n'a guère changé : la Croisée,

c'est ainsi que tout le monde appelle le relais, est désormais un endroit assez fréquenté et ce, malgré son éloignement relatif de toute grande agglomération. Cependant, certaines rumeurs commencent à circuler à propos du relais et de ses occupants.

Les lieux

Le relais se situe dans la campagne, à une quarantaine de kilomètres de Da'Hyaz Tiarian. Le paysage est vallonné ; de-ci de-là, on peut apercevoir des petits bois de feuillus qui recouvrent des collines. Le relais se compose de plusieurs bâtiments.

• L'auberge :

C'est une grande bâtisse faite de pierre et de bois, qui possède deux étages. L'enseigne, qui pend au-dessus de la porte, représente une longue vue croisée avec un glaive, le symbole de la guilde. L'homme qui tient cette auberge s'appelle Ehrzgê : cet Ulmeq était le maître de la guilde du temps où celle-ci existait réellement. C'est un homme de petite taille, âgé d'une cinquantaine d'années, au regard durci par de nombreuses épreuves qu'il a dû affronter. D'ordinaire, il est assez taciturne, mais lors des veillées, il aime à faire partager ses souvenirs de voyages sur les Rivages et sur le Continent. Il sera de bon conseil pour tout groupe de jeunes Aventuriers qui ont une fâcheuse tendance de brûler les étapes lorsqu'il s'agit de monter une expédition vers l'intérieur des terres du Continent. La salle est surveillée par un Felsin aux allures martiales, de sorte qu'il n'y a eu jusqu'à ce jour aucun débordement notable dû aux excès d'alcool ou à des accès de colère. Idar Khyri-în est un homme-griffe expérimenté dans son art, ses réflexes de félin ont dérouté plus d'un adversaire. Ses yeux semblent voir simultanément tous les recoins de la grande salle commune de l'auberge. Il est encore moins enclin à la conversation que le maître de guilde, et peu

peuvent prétendre l'avoir entendu parler depuis les cinq années que la guilde s'est installée dans la région. En cuisine officient deux Venn'dys : Ennio et Samson. Ennio était cuisinier au palais venn'dys de Port MacKaer jusqu'au jour où l'appel du voyage a été le plus fort. Il a rencontré Samson dans une taverne de Port MacKaer le jour où celui-ci devait rejoindre une guilde. Ennio y vit une opportunité ; et bien que n'étant pas guildien, il fut accepté par le chef de l'expédition. Samson est un inventeur qui, malgré un certain talent, n'a jamais pu mener un de ses projets à terme. Étant l'un des rares à savoir cuisiner, et Ennio ayant besoin d'un assistant, il a rejoint les cuisines de l'auberge lorsque celle-ci dut accueillir un grand nombre de clients. Dans la salle officient deux soeurs jumelles appartenant à la Maison Felsin. Elles ont rejoint la guilde très récemment, et sont beaucoup plus jeunes que les autres membres de celle-ci. Beaucoup moins renfermées que leurs compagnons, elles racontent facilement la façon dont elles ont rejoint la guilde : elles firent leurs études à l'Académie d'Astienne, ce qui explique leur aisance à s'exprimer et à intéresser leurs interlocuteurs. Malgré ce caractère jovial et spontané, dès que quelqu'un s'intéresse à la façon dont la guilde est arrivée dans la Contrée, les jumelles se pressent d'aller s'occuper d'autres clients. « La salle est tellement pleine, remarquera l'une d'elles, qu'on ne sait plus où donner de la tête. »

• Les écuries :

Elles n'ont rien de remarquable, bâtiment de pierre et de bois pouvant recevoir jusqu'à trente pensionnaires. Dix chevaux appartenant à la guilde s'y trouvent la nuit.

• La forge :

Elle est tenue par un maître forgeron gehemdal répondant au nom d'Orlaf. C'est un homme d'une quarantaine d'années, à la carrure impressionnante et à la barbe rousse et fournie. Cet artisan excelle dans son domaine : quel que soit l'objet qu'on lui demande de forger, il y met tout son savoir et tout son cœur. Il a très vite acquis une certaine réputation dans la région, et, les commandes affluant, il a dû de résoudre à prendre un apprenti. C'est un jeune garçon salganien qu'Orlaf a choisi pour lui enseigner son art. Orlaf forge tout aussi bien des armes, qu'il sert de maréchal ferrant lorsque l'occasion se présente. C'est un homme appréciant la vie, la bonne

LES RUMEURS

Certaines rumeurs et interrogations circulent à propos du relais. Et il n'est pas rare de voir des clients demander, courtoisement bien entendu, quelques explications à leurs hôtes. Ces dernières restent souvent sans réponse. En voici quelques unes parmi les plus fréquentes.

- Comment se fait-il que n'exerçant aucun commerce avec les exploitants des mines, le forgeron puisse continuer à avoir des matières premières ?

- D'où viennent tous les objets d'art ? (attendu que les quantités vendues sont très importantes.)

- De temps à autre certains membres de la guilde disparaissent, sans pour autant que leur compagnons s'inquiètent, malgré le fait que personne ne les ait croisés sur les routes de la Contrée.

table, les femmes. Il a la réputation de pouvoir séduire n'importe quelle femme en moins de temps qu'il ne faut pour forger une épée. Une chose qui surprend lorsqu'on engage une longue discussion avec lui : il est très cultivé, et peut être de très bon conseil lorsqu'il s'agit de survivre sur le Continent. Il pourra expliquer par exemple comment reconnaître si l'on est dans le territoire d'une tribu quelconque, savoir éviter de heurter les sentiments de ses hôtes (surtout lorsqu'on ne connaît pas du tout leur civilisation).

• L'échoppe :

Cette construction est la plus récente de tout le relais. En effet, lorsque la guilde est arrivée ce n'était qu'un petit étal d'objets d'art du Continent. Cependant, la qualité des œuvres fit qu'il y eut de plus en plus de clients désireux d'en acquérir. Le marché s'intensifia, l'échoppe fut construite. Celle-ci est tenue par un Felsin sans âge, aux longs cheveux blancs tressés et au teint halé. Il connaît la provenance de chaque objet et peut décrire en quelques mots le peuple qui en est à l'origine. Une jeune femme Wish lui sert d'assistante. Elle ne travaille que depuis un an dans le magasin, mais on sent une certaine complicité entre elle et le Felsin. Interrogée sur la provenance d'un objet, elle avouera que ses connaissances en la matière sont fort limitées, et conseillera de s'adresser directement au docte.

Le peuple Caprin

Par Friedrich

Illustrations : Maud Coste

Dixième jour de la prime Ardenne 207 AA

Rapport anthropologique de l'adepte Fabricio Malci à la Guilde de l'Encrier d'Ecume de Jaad.

Afin de répondre aux exigences de la Guilde, je tenterai de décrire le plus fidèlement possible mon séjour dans la vallée que l'on nomme la Gorge d'Émeraude, ainsi que les propos de celui qui m'a servi de guide et mes propres impressions sur le sujet. Ceci étant ma première mission sur le terrain, je vous pris de bien vouloir pardonner un éventuel excès d'enthousiasme.

A trois semaines environ de la ville de Jaad, en direction du nord, on trouve en plein coeur d'un défilé mamelonné un étrange peuple de transients. Bien que connu de nombreuses Guildes, ces créatures n'ont jamais fait l'objet d'une étude précise, sa présence même n'est mentionnée sur aucune des cartes que j'ai pu consulter.

En arrivant dans cette vallée verdoyante et légèrement vallonnée, ma première découverte fut la vision saisissante d'un immense troupeau de moutons qui recouvrait le sol comme un épais tapis de neige mouvante. Et au sommet d'une de ces irréelles collines blanches une singulière faite cornue.

Voyant le peu d'attention que me portait cette créature, je m'enfonçais à travers ce champ bêlant et galopant à la recherche d'un utopique village baroque. Je trouvait celui-ci bien réel et matériel, serré contre le versant de la falaise, à coté du village, la bastide d'un Ghehmdal nommé Berg Karsen allait m'héberger le temps de mon étude. A première vue ce hameau était certes primitif, mais tout à fait salubre. Je comptais une centaine de huttes de tailles variées, qui devait abriter au bas mot un millier d'individus. Bien que n'étant que peu au fait des différentes ethnies qui peuplent le Continent, je pense

sans trop me tromper que cette communauté est comparable aux nations Drak.

Mon arrivée au village ne causa pas le tumulte que j'escomptais, tout au plus une circonspecte curiosité. Après quelques civilités d'usage et l'assurance que je venais avec des intentions aussi honnêtes que pacifiques, une de ces créatures se détacha du groupe et j'eus la surprise d'entendre des paroles de bienvenue prononcées dans un guildien quelque peu hésitant. Il se nommait Fenh et il accepta ma requête, devenant ainsi un guide précieux.

Ne sachant comment dénommer ces transients, j'ai pris l'orgueilleuse initiative de les surnommer le peuple Caprin, ou plus familièrement Caprins. Eux-mêmes n'ont pas réellement de terme pour se définir, à part peut-être «peuple de la Terre-Mère», sobriquet trop répandu parmi les sociétés Drak, ce qui pourrait porter à confusion.

Onzième jour de la prime Ardenne.

Après un repos bien mérité conséquent à l'épuisant voyage que je venais d'effectuer, je pus me livrer sans réserve à mes investigations. Celui que je nommais dorénavant Fenh me conta l'histoire mythique de son peuple. Je reporte ici ses paroles presque mot pour mot.

«Étranger des Rivages, moi Fenh septième fils de Khamm le doux, serviteur et maître du troupeau et de la tribut, je serai ton guide et je t'enseignerai certains de nos secrets. Alors sois attentif comme le serpent et fais rentrer dans ta cervelle d'agneau l'histoire de mon peuple que je m'appête à te conter.

Tout d'abord, ne sois pas décontenancé par ce que tu vois, car vous restez étrangers aux coutumes et aux lois du Continent : chez vous l'ordre est de mise, Felsins et Venn'dys ne se mélangent pas. Sur les terres sacrées du Continent, le chaos est la loi, le fort vit avec le faible, l'homme nu cohabite avec l'hom-

me vêtu de fer, la seule frontière est de savoir où est sa place. Nous sommes un peuple initialement nomade, nous vivons par et pour notre Troupeau. Le sol que nous foulons aujourd'hui n'est pas la terre de nos origines, nous venons des steppes infinies où l'herbe est devenue sèche, car rien n'est immuable. Nous sommes partis la tristesse dans nos cœurs, devenus indignes de Celle qui nous abritait. Désormais elle peut se reposer et méditer en paix, et peut-être que sa clémence nous permettra de la rejoindre de nouveau ! Nous venons de l'intérieur du Continent, et bien des générations ont vu le jour depuis ce temps-là.

A l'origine nous étions un peuple nomade vivant en parfaite harmonie avec la nature, nous étions guidés par le souffle de la Terre-Mère et nous arpentions un territoire infini où l'hiver et la famine n'avaient pas leur place. Puis un jour un événement bouleversa à jamais notre existence, l'une des tribus découvrit que la terre que nous foulions abritait d'autres êtres à la culture et aux mœurs différentes des nôtres. Ceux-ci voulurent nous imposer leurs croyances et leurs lois, ils ne supportaient pas notre besoin de liberté et ils décrétèrent que la Terre-Mère était leur appartenait. A partir de ce moment nous découvrîmes des sentiments qui nous étaient jusqu'alors étrangers, ce fut le début de la haine et de la guerre. La décision d'adopter les coutumes guerrières de ces étrangers causa notre déclin, nous versions le sang impur sur le corps de Celle qui nous nourrissait, nous abandonnâmes nos errances pour protéger le sol qui nous donnait la vie, dans une certaine mesure nous avons aliéné notre raison d'être.

Un jour, la Terre source de tout, nous fit comprendre l'énormité de notre sacrilège, Elle sembla se dessécher, nous découvrîmes l'hiver et son cortège de malheurs. En désespoir de cause, nous acceptâmes de nous soumettre à notre ennemi, mais la Terre restait muette aux prières de nos Hommes-Esprit et aux larmes que nous lui offrions, Celle-ci ne voulait pas nous pardonner. Alors, souillés par la honte, nous fîmes nos adieux à Celle qui nous avait choyés et soutenus, et les tribus s'éparpillèrent aux quatre souffles de la Terre-Mère. Notre tribu rassembla les plus purs enfants de la Terre-Mère, et le troupeau ainsi formé nous rappellerait à jamais le prix de nos fautes et l'espoir qu'un jour nous pourrions arpenter de nouveau le lieu qui nous a vus naître.

La mort et la souffrance nous ont suivis tout au long de notre débâcle, nous avons subi l'assaut de l'eau et du feu, traversés des terres hostiles, décimés par les intempéries et par des êtres de cauchemar. Seule une poignée de survivants plantèrent les tentes ici-même pour ne plus jamais en déterrer les piquets. Aujourd'hui la Terre de nos origines est devenue mythique, et notre seul désir est d'y revenir un jour lavés de nos fautes afin de redécouvrir la paix et le bonheur. »

Arrivé au terme de son récit, Fenh sembla sombrer dans une certaine mélancolie. Ne désirant pas troubler davantage mon interlocuteur, j'optais pour le même silence respectueux que celui-ci accordait à la tragique histoire de son peuple.

Je me contentais donc de laisser mon regard vagabonder sur ces saisissantes créatures, qui m'avaient si civilement accueilli.

Pour décrire ces transients, les premiers mots qui me viennent à l'esprit sont grâce et noblesse ! En effet, ils n'ont rien d'analogue avec les êtres difformes et choquants qui semblent être une offense aux yeux du plus profane des esthètes. Au contraire, les Caprins sont dotés de jambes et de bras en parfaite harmonie avec un corps droit et symétrique. Leur vie dure mais saine les a gratifiés d'une musculature attrayante et régulière ; rien à voir avec la vulgaire disgrâce des nains de la Route des Cascades. Une remarquable différence les distingue réellement de l'homme : il s'agit de leur chef, véritable oeuvre d'art de la nature. Bien que leur nez soit trop épaté et leurs lèvres trop charnues à mon goût, ils sont dotés de pommettes hautes et saillantes qui leur donnent cet air de seigneurs sauvages. Ils ont de grands yeux sombres et expressifs qui vous dominent à chaque regard. Étant dépourvu de toute pilosité crânienne, leur front est élané et souverain. Là où normalement les arcades sourcilières devraient souligner le tout, débute une majestueuse ramure plus longue qu'un bras. Ce surprenant attribut pourrait effrayer au premier abord, je me voyais déjà embroché et brandi tel un sanglant prix ! Ces immenses cornes ne sont pas de simples défis au ciel, elles sont au contraire ouvragées en une multitudes de gracieuses protubérances formant une ensorcelante torsade qui ne suit pas une trajectoire raide mais une arabesque galbée.

Les femmes de ce peuple sont de véritables bijoux bruts : leur peau cuivrée leur donne un indéniable

charme exotique, leurs traits sont beaucoup plus fins et ciselés que les mâles, tout en gardant cette impénétrable expression de fierté. Je puis en outre vous assurer que la légèreté de leurs atours m'ont permis d'apprécier un corps avantageux. Outre ce physique attrayant, elles ont à l'instar de leurs compagnons des yeux qui peuvent varier d'un bleu sombre au noir d'encre, en passant par une indéfinissable teinte mi-or, mi-miel. Les mâles ont tous des yeux brunâtres. Bien que je ne sois pas bâti comme un chêne, je jouis malgré tout d'une taille honorable ! Eh bien ! les adolescents me valent, et les adultes eux me dominent largement.

Il est relativement aisé de reconnaître le mâle de la femelle, mais il est moins simple de leur donner un âge car ils n'ont pas les habituelles marques de sagesse de nos vénérables. Ils semblent ne pas vieillir une fois atteint l'âge adulte. C'est leur ramure qui permet de leur donner un âge approximatif : les jeunes sont affublés d'orgueilleuses cornes caprines qui s'étoffent, l'âge venant, pour devenir les augustes ornements que je vous ai précédemment décrits. Je ne vois pas quoi ajouter à ce tableau, outre le fait que leur physiologie est aussi séduisante que remarquable.

Quatorzième jour de la Prime Ardence.

Aujourd'hui Fenh devait me parler de sa culture et j'entrepris de l'écouter le plus studieusement possible.

« Comme tu as pu le constater, notre peuple s'efforce de vivre le plus près possible de la nature, ou du moins nous contentons-nous de la contrarier le moins possible, car tout ce qui existe possède une conscience et une vie propre. Il doit demeurer un équilibre entre tous les êtres, on ne peut vivre au dépend d'un autre sans en subir les conséquences. Nous devons respect et affection à notre Terre-Mère. Tous vos bâtiments sont une forme de corruption. Notre vie est donc la plus simple possible et nous donnons toujours en retour d'un don, pour que la source de la vie ne tarisse jamais. Si nos tentes ont cessé de se déplacer, c'est par nécessité et non par envie, cela fait partie de notre Rédemption.

Il n'y a pas de distinction entre homme et femme, chacun fait selon ses moyens. Mais nous nous devons tous à la tribu, elle nous fait vivre et nous devons assurer sa pérennité, que ce soit dans des tâches aussi courantes que garder le troupeau ou bien offrir des enfants

à la communauté. Nous élevons nos enfants tous ensemble, sans privilèges, car ils doivent apprendre la fraternité. Malgré tout, certains des nôtres se détournent, oubliant l'aspect sacré de notre vie en groupe, et ils partent en quête d'une autre vérité.

Notre vie n'est pas aussi austère que tu sembles le croire, nous avons également des sentiments, mais ils passent après le bien de tous. »

Bien que la promiscuité me paraisse tout à fait exécrable, ces gens ne semblent en faire aucun cas. Et ils partagent des tâches que la pudeur m'oblige à taire.

Quinzième jour de la Prime Ardence.

Cela fait maintenant cinq jours que je fréquente les Caprins et j'ai pu constater leur ignorance la plus totale de toute notion de propriété. Le commerce leur serait-il inconnu ? Jusqu'à présent, je n'ai pas eu à me plaindre de la nourriture. Il se contente presque exclusivement de mouton. Leur plat de base est une espèce de gruau composé de farine de racine, de lait de brebis caillé, le tout assaisonné de diverses herbes aromatiques. Ceci est accompagné le plus souvent par du mouton grillé, voire quelques légumes sauvages. Il est à noter qu'ils se sont mis depuis peu à l'agriculture, encore précaire mais suffisante pour une communauté aussi réduite.

Comme je l'ai si souvent répété, leur activité essentielle est l'élevage, et ils font en ce domaine d'excellents bergers. Le traitement du cuir et de la laine est très bien maîtrisé et leurs tissus supportent la comparaison avec ceux des plus doués de nos artisans. Bien que sobres, leurs vêtements sont solides et confortables, et leurs tentes sont parfaitement étanches. Mais leur troupeau n'est pas que du simple bétail : ils en tirent également leur magie. Étant loin être un expert dans ce domaine, qui reste pour moi une activité aussi dangereuse que malsaine, je tenterais malgré tout de vous expliquer cet étrange phénomène par la suite. Je continuais donc mon investigation, quittant rapidement leurs primitives tanneries dont les miasmes rances auraient sans doute ruiné mon odorat délicat.

En fait, ce sont des artisans mus par un esprit beaucoup plus pratique qu'artistique. Ils utilisent très peu de terre cuite dont l'usage et le transport sont plus délicats que le bois. Ils fabriquent donc toute sorte d'objets en bois, des écuelles aux armatures de leurs

habitats et leurs traditionnels bâtons de marche, ces articles étant badigeonnés avec une sorte de résine qui durcit et rend le tout parfaitement hermétique.

Ils ont su mettre au point une matière tout à fait étonnante faite de sève et de différentes écorces broyées. Cette chose à la particularité de se dilater tout en restant homogène. Cette matière ainsi tendue peut reprendre son aspect originel sans marque de déformation ou d'usure apparente. Cette découverte me semble du plus grand intérêt, et j'entrevois déjà toute une série de possibilités comme, pourquoi pas, un navire extensible prenant l'encombrement d'un simple sac marin. Il y a malgré tout deux problèmes à surmonter : son infâme odeur qui va croissant au fur et à mesure que la température augmente, mais même avec cet inconvénient, on pourrait imaginer un système de soufflet rempli de cette matière qui serait projetée en direction d'un adversaire. Le second défaut est le caractère éphémère de cette matière, elle se décompose en quelques jours en une bouillie collante. Mon enquête achevée, je pense étudier plus sérieusement cette substance.

Il est à noter qu'ils ne travaillent aucun métal, mais qu'ils possèdent quelques outils accumulés de-ci de-là.

*Dix-septième jour
de la Prime Ardenne.*

Cela fait maintenant une semaine que je suis parmi eux et je souhaite que mes prochaines journées soient tout aussi enrichissantes que les précédentes, même si les réflexions de monsieur Karsen sont on ne peut plus désobligeantes !

Fenh m'a annoncé qu'aujourd'hui les jeunes avaient organisé des jeux en mon honneur. Loin d'être impressionné, quoique flatté, devais-je en déduire une certaine forme d'affection à mon égard ? Contraint de leur plaire, je pris part, pour mon plus grand malheur, à leurs festivités. Leurs jeux étant presque exclusivement des

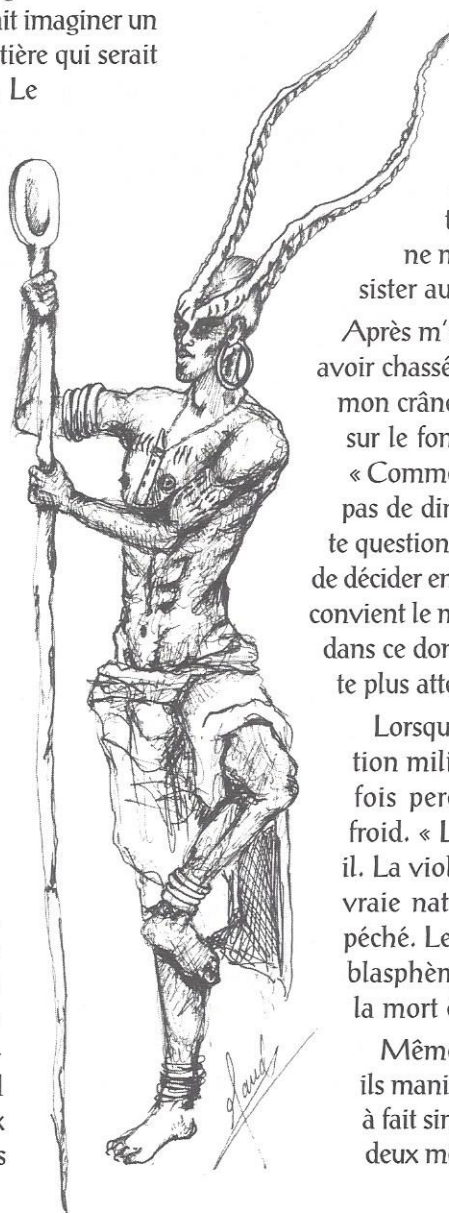
épreuves physiques, comme des courses à pied ou des concours de lancer. Afin de mieux les amadouer, je me fis fort de terminer chaque épreuves bon dernier. Les choses se corsèrent lorsque j'acceptai de participer à l'un de leurs plus populaires passe-temps. Fenh était hilare ! Les règles semblaient plutôt simples : quatre équipes évoluaient dans un carré de vingt mètres de côté divisé en quatre parcelles équivalentes. A chaque angle extérieur, un poteau de trois mètres de haut flanqué d'un cerceau de bois résumait le but du jeu. Il fallait à l'aide de sa tête et de ses cornes, uniquement, faire évoluer une balle de cuir remplie d'eau en direction du but adverse et ce, sans la percer ou la faire tomber au sol. C'était tout à fait impressionnant, surtout lorsque

la balle échouait sur la surface de jeu et les joueurs opéraient d'incroyables contorsions pour remettre la balle en l'air. Au bout de cinq passes, je fus pris de vertiges et d'une violente migraine me donnant l'impression d'assister au carnaval de Brizio.

Après m'être remis de mes émotions et avoir chassé Colombines et Arlequins de mon crâne, j'entrepris de me renseigner sur le fonctionnement de cette société. « Comment ça un chef ? Nous n'avons pas de dirigeant. Lorsqu'une importante question se pose, la tribu se réunit afin de décider en commun du chemin qui nous convient le mieux. Notre Homme-Esprit a dans ce domaine une voix que l'on écoute plus attentivement que les autres. »

Lorsque j'abordais l'inévitable question militaire, Fenh sembla pour une fois perdre son inébranlable sang-froid. « La guerre est le mal ! me dit-il. La violence nous détourne de notre vraie nature et nous entraîne vers le péché. Le simple fait d'en parler est un blasphème et peu de choses justifient la mort de quiconque ! »

Même si la guerre leur fait horreur, ils manient malgré tout une arme tout à fait singulière. Il s'agit d'un bâton de deux mètres environ dont la pointe est



semblable à celle d'un javelot et l'autre extrémité est ornée d'une sorte de cuillère. Je contraignis Fenh de m'en faire la démonstration, il céda en maugréant : en faisant tourner cette arme, il se produit un son tout à fait assourdissant. On peut également s'en servir comme d'une lance et son dernier usage est celui d'une arme de jet : en le plantant dans le sol, on le courbe à la manière d'une catapulte.

En matière de législation, ils ne possèdent aucun code, le vice et le crime ne faisant pas partie de leurs moeurs.

Vingtième jour de la Prime Ardence.

Mon étude de ce peuple transient arrive presque à son terme. Je pense partir après-demain. Aujourd'hui je vais assister à une de leurs fêtes religieuses où, me dit-on, l'esprit de la Terre-Mère intègre le corps de l'Homme-Esprit. Peut-être vais-je assister à une manifestation de loom ! Mais je tiens à préciser mon ignorance dans ce domaine et pour l'heure, je prie pour rester sain de corps et d'esprit après l'expérience que je vais devoir vivre, contraint par mon contrat dans la guilde.

La vie de ces transients est en grande partie fondée sur le mysticisme. Leur calcul du temps en est la preuve, ils ne se réfèrent à aucun cycle solaire, lunaire ou même climatique, mais il est vrai que l'on peut difficilement se baser sur des saisons aux variations aussi chaotiques. Leur système repose sur la vie de l'Homme-Esprit, ils font ce qu'ils ont à faire dans la journée sans se préoccuper des minutes qui s'écoulent. Leur calendrier se base sur les générations d'Homme-Esprit remontant à leur migration jusqu'à aujourd'hui.

Fenh me prévint que les conjonctions étaient idéales et les esprits réceptifs. La cérémonie pouvait avoir lieu ! Un grand feu trônait au centre du village, tout le monde était présent. L'Homme-Esprit entonna un long discours, incompréhensible pour moi, entrecoupé de chant. Au bout d'un certain temps un agneau fut sacrifié et je dois avouer que je fus empli d'une chaleur croissante, très stimulante. La sensation n'était pas désagréable, je ressentais une légère euphorie et à l'endroit où mon guildier reposait contre ma peau, je percevais de légers picotements.

Je commençais à reprendre conscience et la soirée n'était pas encore finie. Deux jeunes Caprins et une Caprine dansaient autour du feu au rythme des tam-

bours, des flûtes et du chant de l'Homme-Esprit. Au terme de cette farandole surréaliste on leur traça sur le corps de grotesques tatouages, puis les danseurs saluèrent l'assistance, ramassèrent leurs baluchons et quittèrent l'assemblée. Devant mon scepticisme, Fenh m'expliqua qu'ils étaient arrivés à l'âge où ils devaient entreprendre un voyage équivalent à une année afin de trouver les landes perdues, le territoire d'origine. Mais les Terres semblent vouloir rester dans l'ombre des légendes. Ce voyage a l'avantage de forger aussi bien le corps que l'esprit.

La cérémonie terminée, la fête pouvait débiter en compagnie de rires, de jeux et de musiques entraînantes. Je m'étonne de n'avoir vu aucune représentation de leur fameuse Terre-Mère, cela prouve que leur religion est plus philosophique que bêtement puérile, et cela prouve encore que les Ghehdals restent de grands enfants lourdauds.

Vingt-et-unième jour de la Prime Ardence.

Lors de mon dernier jour en ce lieu, j'ai pu voir à l'oeuvre leur magie, et elle semble bien une réalité. Une brebis devait périr au cours de la parturition, et son agneau n'avait pas plus de chance que la pauvre bête. L'Homme-Esprit est intervenu armé de ses gri-gri et en quelques gestes et paroles il a calmé les douleurs de l'animal qui a pu mettre bas sans aucune difficulté.

Je concluais ce rapport en portant à votre attention les cordiales relations que les Caprins entretiennent avec leurs voisins. Leur apparente soumission aurait dû causer leur perte par une quelconque assimilation, mais d'après moi, leur docilité est plutôt une marque d'humilité, voir de résignation. Leur aménité, liée à un souci de discrétion, a dû amadouer leurs voisins qui ne se rendent même plus compte de leur présence.

En ce qui concerne l'intérêt des guildes, je ne pense pas que les astreindre à nos règles soit d'une grande utilité. Ils feraient certes de dociles ouvriers, mais la disparition d'une culture aussi inoffensive aux profits de nos intérêts me semble un gaspillage. Leur talent pour tout ce qui touche le loomique paraît plus primordial : peut-être détiennent-ils sans le savoir le remède à la langueur ou la clef qui nous fait tant défaut pour accéder au Centre ?

Note à l'intention exclusive de Maître Vettello di Vichio de l'Encrier d'Ecume : Attention, celle-ci est rédigée à l'encre chivert, je vous prie donc de bien

vouloir prendre toutes les précautions nécessaires afin de pouvoir lire ce pli sans encourir les désagréments communs à ce produit.

Fenh a porté à mon intention un fait qui me paraît improbable, voire fantasque, mais il est de mon devoir de vous en faire part. Il semblerait que lors d'un de ces fameux voyages initiatiques, un jeune Caprin soit entré en contact avec un groupe conséquent de Venn'dys loin à l'ouest, où officiellement aucune guilde ne sévit. Je ne sais quelle valeur accorder à ces dires, étant donné l'ampleur du tableau décrit ! La présence en ce lieu de la scabare peut être supposée, mais je doute que ces forbans sans fois ni loi soient capables d'une telle entreprise. Je vous laisse donc toute latitude afin d'éclaircir ce curieux mystère.

*Votre dévoué Fabricio Malsi,
adepte de la Guilde de l'Encrier d'Ecume.*

Quelques jours plus tard au siège de la guilde de l'Encrier d'Ecume.

Maître di Vichio, je vous prie de bien vouloir faire cesser ces absurdes rumeurs, pour le bien de tous ! Et je vous suggère de remettre ce Fabricio Malsi où est sa vraie place, derrière un bureau. Je vous remercie par avance du zèle avec lequel vous ne pouvez manquer d'agir.

Le Petit Duc

* * *

LES INTERVENANTS

Fabricio Malsi, scribe

Membre de la guilde de l'Encrier d'Ecume, c'est un homme chétif d'une quarantaine d'années qui vous toise du haut de son mètre soixante. Ses cheveux et sa barbe poivre et sel le vieillissent prématurément. Une paire de lorgnons plantés sur un nez aquilin font de lui l'archétype même du rat de bibliothèque, et lui valent son surnom de grand-duc. C'est un homme intelligent mais de peu d'envergure. Il a été remarqué par la guilde pour ses talents de gestionnaire et son opiniâtreté. Un poste administratif lui échet logiquement en sortant de l'Académie. Mais l'appel de l'aventure le hantait et à force de harcèlement, ses supérieurs excédés lui ont permis de participer à la grande aventure pour le meilleur et pour le pire, en tant qu'archiviste.

Même si l'idée de risquer sa vie et de dormir à la belle étoile ne l'enchant guère, il pense ainsi estomper son maladif complexe d'infériorité. Issu de la vieille noblesse de Brizio, il espère inscrire le nom de sa famille à côté de ceux des plus grands héros. Pour l'instant, plusieurs choses font obstacle à sa réussite : son honnêteté inébranlable, et son esprit bien trop venn'dys pour faire un bon guildien. Mais il a en lui tous les atouts pour percer, encore faudrait-il qu'il ait davantage confiance en lui.

Bien que n'étant pas particulièrement patriote, il pense sincèrement que la société venn'dys est le meilleur modèle qui soit et, tôt ou tard, le monde vivra sous l'influence bénéfique du Doge.

Agile 4 / Fort 2 / Observateur 5 / Résistant 3

Charmeur 3 / Rusé 5 / Savant 5 / Talentueux 4

Art guerrier (ré+ag+ta) 3 / Art étrange (ch+ru+fo) 3 / Art guildien (sa+ob) 5

Vie : 10 / 5 / 2 • Armure : aucune • Arme : 3 (dague)

Compétences : Contact 3, Bricolage 2, Premiers soins 2, Sagesse populaire 3, Patois (le guildien) 4, Esquive 1, Scruter 3, Vigilance 3, Patois (le bataille) 1, Langue (Gehemdal) 3, Langue (Felsin) 3, Architecture 3, Biologie 3, Cartographie 3, Histoires et légendes 3, Loi 3, Patois (l'alphabet) 4, Arts picturaux 3, Intendance 3, Négoces 3.

- Le peuple Caprin -

Fenh, gardien de moutons transient

Comme tous les gens de son espèce, son expression est distante et austère. En fait, c'est plutôt un sceptique qui connaît suffisamment le monde extérieur pour savoir qu'il faut s'en méfier. Doté d'une impressionnante stature, il culmine à près de deux mètres vingt, presque trois mètres en comptant les cornes. Il est né et a grandi auprès de sa tribu. Bien qu'il soit totalement dévoué aux siens, il est doté d'un esprit plus ouvert que ses congénères. Lors de son voyage initiatique, il se détourna de son chemin pour connaître ceux qui vivaient dans une ville, et il y passa dix mois de sa vie. Fort de l'expérience acquise auprès des guildiens, il craint que son peuple ne doive quitter cette terre devant l'avancée des guildes ou finir dans un port en train de décharger les caravillons.

Agile 5 / Fort 5 / Observateur 4 / Résistant 6

Charmeur 3 / Rusé 2 / Savant 2 / Talentueux 3

Art guerrier (ré+fo+ch) 5 / Art étrange (ag+la+ru) 3 / Art guildien (sa+ob) 3

Vie : 21 / 9 / 5 • Armure : aucune • Arme : 3 bâton-catapulte 2d6+3 ou 2d6 (1/100-250)

Compétences : Charpenterie 1, Tannerie 1, Négoce 0, Bricolage 2, Courir 4, Cuisine 0, Sagesse populaire 3, Patois (le guildien) 1, Empathie 3, Herboristerie 3, Esquive 3, Scruter 5, Bagarre 3, Armes de jet 3, Chercher 3, Dressage 1, Orientation 5, Pister 3, Premiers soins 3, Armes d'hast 3, Histoires et légendes 1, Grimper 1, Vigilance 3, Survie 3.

L'homme-Esprit

C'est un être à part dans la tribu qui vit invariablement une centaine d'années et il est unique. Quand il meurt, un nouvel Homme-Esprit voit le jour au même moment.

Il a plusieurs fonctions au sein de la tribu : il perpétue les rites et la tradition mystique. Il est la mémoire des siens et il est le seul à utiliser de façon courante le loom jaune. Il est également guérisseur pour l'homme ou l'animal. Pour cet être davantage surnaturel que réel, toute chose vivante ou inerte possède un esprit qu'il faut découvrir ou appréhender, le loom étant la quintessence même de l'esprit du monde vénéré sous la forme de Terre-Mère.

Sortilèges maîtrisés

L'ESPRIT CACHÉ DERRIÈRE LES BRUMES ÉTERNELLES

Loom jaune : 12

Vitesse : 2 PA

Portée : soi-même

Difficulté : Extrême

Durée : jusqu'au lever ou coucher du soleil

Avec ce sort, le magicien passe inaperçu. Celui-ci reste physiquement visible, mais sa présence est ignorée. La personne sous l'influence de ce sort ne peut faire de brusques mouvements sous peine d'attirer l'attention sur lui. Ce sort est vraiment optimal lorsqu'il s'agit de se déplacer sans attirer l'attention.

SEREINE INSPIRATION

Loom jaune : 8

Vitesse : 1 PA

Portée : toucher

Difficulté :

Durée : 1/2 heure par point de loom jaune dépensé.

C'est un sort à deux facettes. En premier lieu il permet d'apaiser un esprit agressif, comme une personne en colère ou une tempête. La réussite de l'action dépend de l'adversaire visé et de l'intensité de la colère ressentie. Le maître de jeu est libre d'ajouter des niveaux de difficulté en fonction de l'intensité de la colère à apaiser. Ce sort sert également à calmer la douleur, mais la blessure ou le mal ne disparaissent pas pour autant.

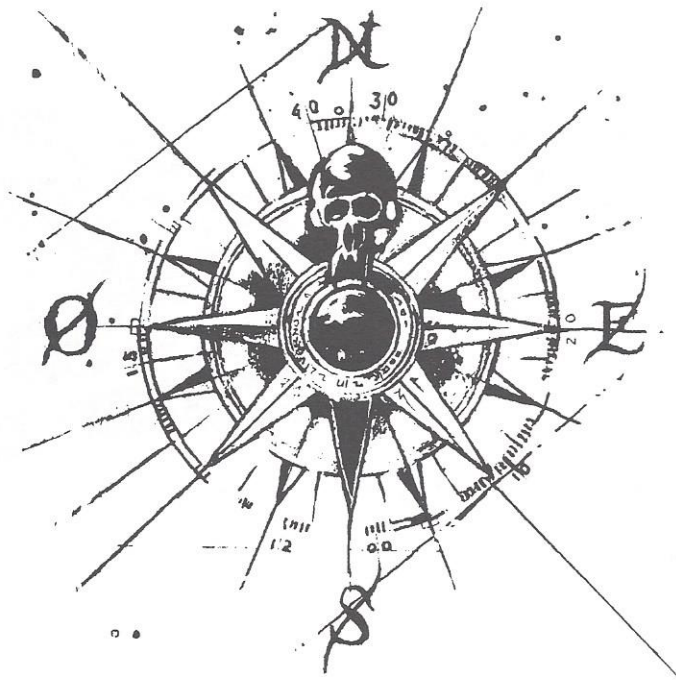
Berg Karsen, ex-éclaireur, aubergiste

Berg est l'archétype même du Gehemdal, grand, musculeux, roux de barbe et de cheveux. Né sur le Continent il y a une quarantaine d'années, il ne l'a jamais quitté. Baroudeur infatigable, il a offert 25 ans de sa vie à la guilde des Boréales Éternelles. Il y a cinq ans, en découvrant ce village, il sut qu'il désirait finir sa vie dans cet endroit calme et reposant, propice à la méditation. Aujourd'hui il vit à la périphérie du village en compagnie d'Aka, une Caprine. La seule concession qu'il ait faite est d'avoir construit son auberge en bois et non en pierre, moins éphémère. Son commerce est peu fréquenté, mais cela lui convient parfaitement. Bien qu'il ait quitté le service actif, il travaille encore périodiquement pour elle en tant qu'instructeur.

Bien que jovial, s'il y a bien une chose qu'il méprise plus que les Venn'dys, qui ne sont pour lui bon qu'à servir de lest à leurs satanées machines volantes, ce sont les Ashragors qu'il déteste cordialement et qu'il surnomme «vomissures d'excrément de démon dysentérique». En ce moment il est encore plus irritable, car il va bientôt être le père d'un hétéroclite bambin.

Voici deux trames de scénario que je vous laisse le soin d'adapter et de développer.

- La guilde qui emploie les joueurs apprend que l'un des voyages initiatiques semble avoir porté ses fruits. Les joueurs sont chargés de convaincre la tribu d'être du voyage, dans l'espoir d'en apprendre plus sur le centre du Continent. Après un voyage semé d'embûches, ils vont découvrir des fresques représentant des Caprins, ainsi que d'étranges inscriptions. Le seul problème étant que ce peuple transigent possède une culture orale et non écrite.
- Un seigneur Lore voisin convoite les terres et le cheptel des Caprins. La guilde ayant des intérêts dans les deux camps charge les joueurs de démêler ce problème. Ils devront faire preuve de tact et de diplomatie. Et si cela ne suffit pas, il sera difficile de convaincre ces non-violents de se défendre ; peut-être les joueurs devront-ils trouver une nouvelle terre d'asile à ces êtres déracinés.



- Le peuple Caprin -

Par Friedrich

Illustrations : Maud Coste

Bestiaire

plantes et créatures étranges

Déso

Habitat : Le Déso est originaire des plaines de Dorisant sur le Continent, il a été importé sur la côte sud de Dolm il y a à peu près 150 ans et il s'y est particulièrement bien acclimaté.

Habitudes alimentaires : Le Déso est purement végétarien. Son régime alimentaire est des plus variés, puisque tout lui convient. En effet, il peut se nourrir de tous les végétaux existants, de l'écorce d'arbre aux champignons, en passant par les fleurs.

Espérance de vie : Que ce soit en captivité où dans la nature, ils ne vivent pas plus de 2 ans.

Prix : 50 guilders en moyenne.

Apparence : Le Déso est un petit lézard d'environ 10 cm de long. De couleur verte, son corps est constellé de taches jaunes et noires.

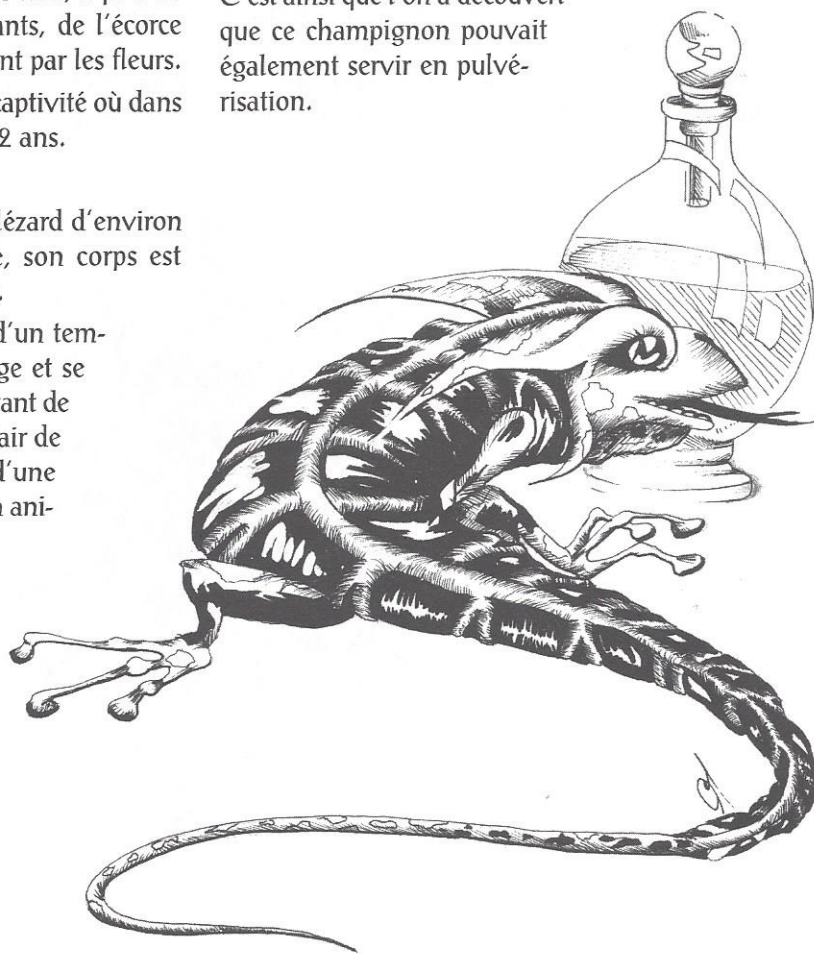
Comportement : Cet animal est d'un tempérament placide et discret. Il bouge et se déplace le moins possible, se contentant de mâchouiller et de lézarder le plus clair de son temps. Mais le Déso est doté d'une étonnante particularité qui en fait un animal particulièrement apprécié.

En effet, par une mystérieuse alchimie de son métabolisme, il est capable de rediffuser le parfum du dernier aliment qu'il a consommé. Ce qui en fait le plus précieux compagnon de toute femme d'intérieur. Faites-lui manger de la

menthe et votre maison exhalera un doux parfum d'orient, un peu de cèdre et vous voici au Liban, un peu de citronnelle et plus de problème de moustiques en été.

Caractéristiques : La curiosité naïve d'un enfant en vient à bout en quelques secondes.

Note : Certains se rappellent encore la mort du baron Ulfius de Wouivel et de toute sa famille après qu'on lui ait offert un de ces Désos gavé de sabrande, un champignon particulièrement vénéneux. C'est ainsi que l'on a découvert que ce champignon pouvait également servir en pulvérisation.



Chivert

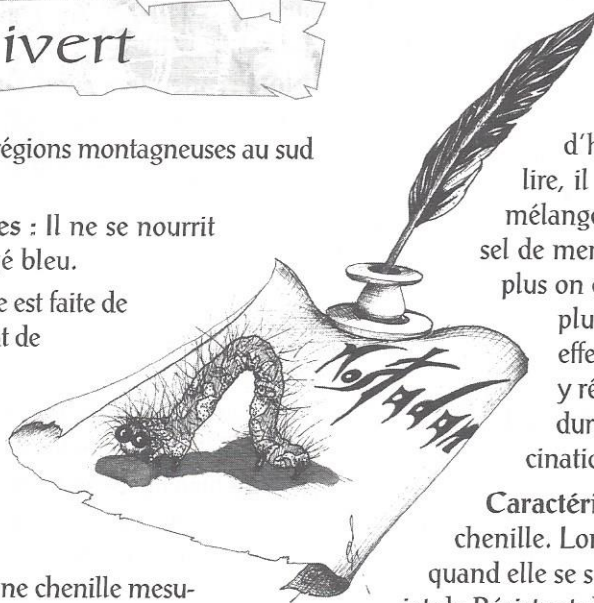
Habitat : Il vit dans les régions montagneuses au sud de Zar.

Habitudes alimentaires : Il ne se nourrit que de feuilles de wangé bleu.

Espérance de vie : Sa vie est faite de cycles, en effet il vit à l'état de chenille pendant six mois, puis se change en papillon, pour redevenir au bout de trois mois une chenille féconde qui se reproduit, puis meurt.

Apparence : Il s'agit d'une chenille mesurant à peu près une vingtaine de centimètres. De couleur vert olive, son corps est couvert de poils rosâtres. Le papillon né de cette chenille est rouge sang.

Comportement : Cette créature a la particularité de sécréter un liquide bleu nuit qui fait fuir ses prédateurs. Ainsi, les guildes ont profité de cette aubaine, car la protection des informations est un atout essentiel à la survie d'une guilde. Celles-ci ont réussi à raffiner ce liquide pour en faire une encre, qui utilisée avec du papier de soie badigeonnée avec de l'huile d'olive,



produit tous ses effets. Quelqu'un qui tente de déchiffrer un tel parchemin est pris de violentes nausées et d'hallucinations. Pour pouvoir lire, il faut répandre sur la feuille un mélange d'excrément de chivert et de sel de mer. Plus l'écriture est minuscule, plus on doit se pencher sur la feuille et plus les effets sont rapides. Les effets sont si violents qu'on ne peut y résister. De plus, l'état nauséux dure environ deux jours et l'hallucination de deux à trois heures.

Caractéristiques : Celles d'une grosse chenille. Lorsque celle-ci répand son encre quand elle se sent menacée, il faut réussir un jet de Résistant difficile.

Note : Il est quelquefois conseillé à l'entrée de certaines bibliothèques de se munir d'un mouchoir parfumé.

Il existe également un tavernier qui note l'ardoise de ses clients en encre de chivert, ce qui dessoude immédiatement le débiteur. Bien entendu, ce matériel est très rare et on ne peut s'en procurer qu'auprès d'une guilde ou au marché noir pour un prix cent fois supérieur au prix courant du matériel d'écriture.

Chien d'Oubli

Habitat : On pense que cette créature est à l'origine issue du Continent, et qu'elle a trouvé le moyen de se rendre en pays ashragor, mais surtout en Zar et au sud de Zar.

Habitudes alimentaires : Ils se nourrissent d'émotions, de souvenirs et peut-être même d'âmes. Ainsi que d'autres choses plus consistantes, tels des insectes ou des petits rongeurs.

Espérance de vie : Elle est inconnue de nos jours.

Prix : Personne n'est assez fou pour vendre ou même capturer un tel animal.

Apparence : Cet animal à mi-chemin entre le rat et le lémurien est doté d'une fourrure gris bleu, de deux

yeux noirs et globuleux et d'une espèce d'horrible queue rabougrie. Ce sont des animaux nocturnes qui appréhendent les endroits cavernaux ou les ruines. Ils sont très intelligents et ne craignent pas l'homme, un peu à la manière des rats. Heureusement, chaque femelle ne peut donner naissance qu'à deux petits au maximum.

Comportement : Le danger de ces créatures vient du fait qu'elles vous vident entièrement de votre esprit, à tel point que vous oubliez même comment respirer. Mais un seul de ces spécimens représente peu de risques pour un homme ; c'est lorsqu'ils se retrouvent en groupe que le danger est réel, car on ne peut résister à l'assaut mental de plusieurs dizaines de créatures. De plus, elles ont le don de pouvoir sentir la présence d'êtres vivants dans leur territoire, et elles s'agglutinent rapidement afin de profiter du festin.

Caractéristiques : On les trouve le plus fréquem-

ment en bande de vingt ou cinquante individus. Un chien d'oubli possède 5 points de Vie.

Esquive 8, Vigilance 8, Pister 10, Discrétion 12, Morsure 6 (domm. 1d3). L'attaque spéciale se fait en opposant l'Art Étrange de la victime (le seuil à atteindre = Art Étrange x 2) à leur Attaque qui est égale à 1, plus 1 par créature supplémentaire. En cas de succès de l'attaque, la cible perd 1d6 points en

mental ; en cas d'échec de l'attaque, la cible peut se libérer de l'emprise.

Note : Attention, ces créatures peuvent être meurtrières, abusez-en avec modération. (Certains auront reconnu une créature de La quête de l'oiseau du temps de Le Tendre et Loisel.)

Prétentieux

Habitat : On les trouve le plus fréquemment dans les îles de la mer des Lames et sur la côte sud de Dolm.

Habitudes alimentaires : Ils se nourrissent généralement d'insectes et de larves et sont particulièrement friands de graines de grenade.

Espérance de vie : 10 ans en captivité et guère plus de 3 ou 4 à l'état sauvage.

Prix : Un prétentieux dressé varie de 50 à 100 guilders pour les plus beaux et talentueux, les prétentieux sauvages varient de 30 à 60 guilders.

Apparence : Cet oiseau s'apparente aux échassiers. Le plumage du mâle est de couleur brun cuivré et l'extrémité de ses plumes est vert émeraude. Les plumes de sa tête peuvent se dresser pour former une espèce de couronne ; cette crête est dotée à sa cime de cercles de couleur ocre, les plumes de sa queue sont intégralement vert jade et zébrées d'un noir profond. La femelle quant à elle est entièrement vert olive, plutôt décrépi et son apparence tient davantage du dindon que du paon. Ces oiseaux mesurent en moyenne 80 cm de haut et pèsent 5 kg.

Comportement : Le seul intérêt de cet animal immangeable et particulièrement stupide est de réagir à la musique. Son plumage est également prisé par les Ulmeqs. En effet, le simple fait d'entendre une mélodie met le mâle dans un état frénétique, il pousse de déchirants roucoulements, saute et virevolte jusqu'à épuisement. Cela s'explique par le fait que le mâle confond le son de l'instrument avec les insupportables piailllements nuptiaux de sa femelle. Les troubadours felsins et kheyza les dressent afin d'en faire de véritables chanteurs et danseurs. Une fois dressés, ils sont capables d'exécuter un balai

surréaliste emprunt de grâce où leurs chants se mêlent divinement au son des instruments à vent et à cordes (les percussions ne les font pas réagir). On exhibe parfois des prétentieux non dressés pour l'aspect comique de leurs mouvements gauches et saccadés.

Caractéristiques : Il est inutile de les mentionner. Considérez seulement qu'ils possèdent 3 points de vie et que, s'il se sentent en danger, ils tenteront de fuir et s'ils sont acculés, ils pousseront de déchirants couac !

Notes : Certaines techniques martiales des Felsins sont directement inspirées de la danse des prétentieux, cette danse inoffensive aux yeux des profanes se révélant redoutable quand le spectateur reçoit plusieurs coups de pied fulgurants entre deux bonds virevoltants.

Pour éduquer un prétentieux, il faut réussir un jet de Dressage très difficile et cet enseignement dure en moyenne un an. De plus il ne sera capable de mémoriser qu'une seule chorégraphie, voire deux pour les meilleurs dresseurs.



LA TERRE des Dieux

Par Ghislain Masson

Ce scénario s'adresse à un groupe d'Aventuriers moyennement expérimentés possédant une petite connaissance de l'univers de Guildes. Ils peuvent être à la tête de leur propre guilde ou, comme indiqué ici, être au service de l'une d'elles dans le cadre d'un contrat.

L'histoire se déroule à proximité de la Contrée de Gjillian avec Port MacKaer comme point de départ. Il est cependant facile de la transposer ailleurs sur le Continent.



Disparitions à Port MacKaer

A priori, la mission qui était demandée aux Aventuriers n'était guère périlleuse, voire même guère passionnante : on leur demandait d'escorter une caravane d'épices à travers le Continent jusqu'à un comptoir situé à trois petites semaines de route.

Les routes étaient fréquentées et sûres, en bref rien de bien exaltant.

C'est donc sans réelle passion qu'ils se rendent dans l'un des entrepôts de leur guilde situé dans la périphérie de Port MacKaer.

Une fois arrivés sur place, après s'être frayé un chemin dans les ruelles grouillantes du port, les personnages arrivent à proximité de l'entrepôt. Le quartier est calme, trop calme.

L'entrepôt de la guilde des joueurs, de même que ses voisins est désert : les marchandises sont encore là, prêtes pour le départ mais il n'y a aucune trace du personnel de la caravane, ni porteurs, ni gardes, ni intendants : tout le monde est parti.

Une telle situation est assez embarrassante pour la guilde des joueurs (surtout s'ils en sont les chefs).

Après un bref entretien avec les autorités de leur guilde, on va demander aux personnages de retrouver ces personnes disparues, sachant que le remplacement de ces dernières serait non seulement long mais aussi particulièrement onéreux.

Premières pistes

Les joueurs ne disposent que d'assez peu d'éléments pour commencer leur enquête. Voici cependant les quelques pistes qu'ils pourraient suivre. Bien entendu, des fausses pistes basées sur des rivalités avec une guilde concurrente seraient des plus appropriées afin de corser cette investigation.

- La composition du personnel : A première vue, il n'y a pas de réel point commun parmi les gens qui ont disparu. Il s'agit pour l'essentiel de bons professionnels, le plus souvent mercenaires mais qui ont déjà travaillé à maintes reprises pour la guilde des joueurs. En fait, leur loyauté ne peut être remise en cause d'autant plus que les marchandises sont toujours là. En y regardant de plus près, on peut tout de même remarquer la forte quantité de Gheemdals (l'essentiel des soldats) dans cette caravane.

- Les entrepôts voisins : point de départ de nombreuses caravanes en partance pour le Continent, eux aussi ont été le siège de disparitions. Il y a eu quatre cas de disparitions identiques à celui qu'ont connus les joueurs : plus de personnel, mais les marchandises sont encore là.

Du fait que la matinée n'était guère avancée et que le quartier n'est pas particulièrement résidentiel, il n'y a pas de témoins du départ des gens qui ont disparu.

Laissez vos joueurs se démener afin de trouver un éventuel indice notamment en enquêtant sur chaque disparu. Lorsque ils auront bien mijoté, ils vont faire une rencontre fortuite mais essentielle dans cette aventure.

Si les joueurs venaient à enquêter du côté des tavernes de la ville, ils pourraient avoir vent de l'existence du prêcheur.

Le prêcheur

Les feux-du-ciel sont déjà hauts dans les cieux et chauffent fortement la grande place de Port MacKaer où le marché bat son plein.

Un attroupement de quelques centaines de personnes s'est formé sur l'esplanade de la grande halle marchande. Assez rapidement, les personnages sont pris dans un mouvement de foule convergeant vers cet attroupement. Avant d'avoir eu le temps de se rendre bien compte de la situation, les voici aux premières loges.

La raison de cet attroupement, c'est la présence d'un petit groupe de personnes étranges : elles sont vêtues de grande toges blanches parées de bijoux multicolores que les reflets des soleils rendent particulièrement mystérieux et attirants. A leur tête, il y a un homme de grande taille au visage austère. Il semble être un Gehemdal, sans doute parmi les plus athlétiques de son peuple. Malgré son apparence pour le moins spartiate, il se dégage de cet individu un charisme étonnant qui pousse les auditeurs à l'écouter attentivement, charisme qui passe notamment par un regard fascinant. Apparemment, l'homme semble parti dans un long prêche passionné et probablement passionnant au vu de sa large audience.

Malheureusement pour eux, les personnages n'arrivent que pour la fin du discours et ils ne profitent que de ses dernières phrases :

« Et bien oui, je vous le dis : cette terre existe et elle nous est accessible. Celui qui désire l'atteindre et

enfin rejoindre l'harmonie sait ce qu'il lui reste à faire. Dans moins de deux heures, nous partons vers la Terre des Dieux. »

A l'issue de ce discours, de nombreux cris approbateurs acclament le prêcheur. En moins d'une heure, une cinquantaine de personnes équipées de leur baluchon sont prêtes à partir pour le voyage.

Quettez la réaction de vos joueurs. Même s'il n'est pas nécessaire qu'ils partent avec ce groupe là, ils doivent être particulièrement intéressés ou tout au moins intrigués par ce discours. S'ils restent un peu sur place, ils peuvent s'informer d'avantage sur la situation : l'homme s'appelle Kermal, il s'agit d'un ancien Aventurier gehemdal. Au cours d'une expédition dans le Continent, il a trouvé une vallée extraordinaire où vivent les Dieux. Ceux-ci l'ont chargé de répandre leur bonne parole et d'inviter leurs fidèles à les rejoindre. Depuis, Kermal erre dans la région afin d'accompagner les fidèles jusqu'à cet endroit fabuleux. Ce n'est pas la première fois qu'il vient en ville (il serait déjà venu à deux reprises au cours de ce dernier mois). A chaque visite, les fidèles qui le suivent sont de plus en plus nombreux, d'autant plus que certains sont revenus témoigner au côté de Kermal.

Pour des raisons évidentes, ce sont surtout les Gehemdals qui sont partis, puisqu'ils sont à peu près les seuls à croire en l'existence des dieux.

Si les joueurs ne pensent pas au bout d'un moment à accompagner les fidèles vers la Terre des Dieux, un témoignage leur sera transmis selon lequel l'un des disparus qu'ils recherchent aurait été vu en compagnie de ces processions.

Il se pourrait que les personnages accèdent à Kermal afin de lui poser quelques questions. Il y répondra volontiers avec toute la foi que peut posséder un illuminé total. Il ne niera pas être pour quelque chose dans la disparition des membres de la guilde des personnages, mais il insistera sur le fait que ces disparus, s'ils sont venus avec lui ou un autre prêcheur, l'ont fait de leur plein gré.

La vérité sur cette triste histoire

Voilà, vos joueurs sont embarqués en direction de la Terre des Dieux afin de savoir où sont leurs compagnons. Mais de quoi en retourne-t-il ?

Loin dans le Continent, il existe deux petits royaumes abritant des peuples Lore dont le nom échappe au propos de cette histoire. Depuis de nombreuses années, ces deux royaumes sont en guerre, une guerre violente, excessive et totale. Actuellement, le conflit semble s'essouffler, faute de combattants ; aussi les deux belligérants sont parvenus à un accord : ils ont décidé de se battre par troupes étrangères interposées, le temps nécessaire pour que leur population se multiplie à nouveau. L'un de ces royaumes a décidé de recourir aux services d'une race de transients appelée Skyr pour jouer le rôle de sergent recruteurs.

Plusieurs Skyr sont donc en train d'errer dans le Continent afin de recruter des soldats dans une guerre qui leur sera étrangère. Au cours de leurs errances, un petit groupe de Skyr est rentré en contact avec les natifs des Rivages. Ils les ont étudiés minutieusement et se sont aperçus de la valeur martiale des Ghehdals. Il ne leur restait plus qu'à trouver un moyen de les engager. Après quelques semaines de recherches, ils ont mis au point un astucieux stratagème afin de piéger les natifs. Ce stratagème repose sur l'aspect gehemdal de la Quête des Origines, à savoir la religion. Grâce à leurs pouvoirs loomiques, les Skyr sont parvenus à faire croire à de nombreux natifs que la Terre des Dieux avait été trouvée. Rapidement, de nombreux Ghehdals puis d'autres natifs ont convergé vers une vallée « aménagée ». Largement drogués et bernés par des illusions, les natifs attendent sagement d'être assez nombreux pour partir vers le sanctuaire où vivent tous les dieux, en fait un champ de bataille dont ils n'auront pas fait le choix.

Les Skyr utilisent quelques natifs bien conditionnés pour recruter dans les havres et leur amener de nouveaux soldats. Les personnes que recherchent les joueurs font partie de ceux-ci.

Manque de chance pour les joueurs : ils vont faire partie de la dernière fournée, car quelques jours après leur arrivée, les Skyr ont prévu de retourner au pays.

En route pour la Terre des Dieux !

Le voyage vers cette terre merveilleuse dure environ trois semaines. A chaque village ou ville où les natifs sont implantés, le prêcheur fait son discours avec un succès variable. D'environ quatre-vingt au départ, le convoi comprend près de cent trente per-

sonnes au bout d'une semaine, lorsque elle pénètre dans des terres non colonisées.

Le voyage se passe relativement bien dans une ambiance assez détendue mais emplie d'espoir. Comme si cela était un signe des dieux, il n'est pas trop difficile, la route semblant s'ouvrir devant les pas des fidèles.

Profitez de ce voyage paisible pour décrire des paysages enchanteurs de plus en plus beaux et féériques, des compagnons de voyage sympathiques et débordant d'optimisme, en bref : endormez la méfiance des joueurs.

En fait un seul accident va venir ponctuer ce pèlerinage : à deux jours de l'arrivée, le convoi est attaqué par des bêtes sauvages à l'orée d'une forêt. Ces bêtes se nomment les Tshàxs, ce sont des sortes de gorilles argentés hauts de trois mètres possédant des défenses de cristal ainsi qu'une corne du même acabit sur leur front. Ils ont la particularité de haïr le loom vert et toutes les créatures qui en sont chargées (attention donc aux Ulmeqs).

Une tribu entière d'une douzaine de membres attaque la caravane et tout particulièrement le prêcheur et ses acolytes (ceux-ci sont enchantés par des sortilèges à base de loom vert).

Le combat sera violent et rapide, s'apparentant plus à une charge qu'à une réelle mêlée. Décrivez une furie destructrice et inattendue s'abattant sur un groupe dont la méfiance s'est endormie. Les joueurs devraient être aux premiers rangs des combattants, étant bien connu que les héros sont vigilants.

Si certains d'entre eux se maintiennent à l'écart, autorisez-leur un jet d'observateur difficile : une réussite leur permettrait de réaliser qu'ils s'attaquent tout particulièrement aux Ulmeqs, aux prêcheurs et éventuellement à ceux parmi eux dont le guilden constellé est bien chargé en loom vert.

A l'issue du combat, une demi douzaine de pèlerins ont périés et près d'une dizaine sont sévèrement blessés.

Il s'en suit une petite discussion agitée quant à savoir s'il faut ou non emporter les cadavres. De nombreux pèlerins insistent pour qu'on emmène les dépouilles des défunts jusqu'à la Terre des Dieux afin que ceux-ci les ressuscitent. Kermal refusera de les emmener et demandera à ce qu'ils soient mis en terre ou brûlés. Selon lui ils ont péri car leur manque de pureté leur interdisait l'accès à la Terre des Dieux.

Ce petit incident a pour but d'éveiller les suspicions des

joueurs. S'ils ont des fourmis dans les fourreaux, il est possible de leur faire rencontrer d'autres adversaires.

L'arrivée au pays des merveilles

Au terme du voyage, le convoi arrive enfin dans un endroit qui semble issu de ses rêves les plus agréables : une magnifique vallée perchée dans les montagnes. Cette vallée est emplie d'une végétation luxuriante, colorée et agréablement parfumée. Des oiseaux et des papillons aux teintes multicolores volettent harmonieusement dans le paysage. L'endroit dégage une impression de sérénité et de bonheur à émouvoir le plus cruel des Ashragors. A de nombreux endroits la roche semble avoir été remplacée par d'énormes blocs d'or incrustés de gemmes. Au fur et à mesure qu'ils s'enfoncent dans la vallée, le convoi croise d'autres fidèles qui ont tous l'air d'être en pleine extase. Ils ont laissé tomber armes et armures pour des toges blanches nettement plus en harmonie avec le paysage. Certains semblent se nourrir de fruits juteux et succulents tandis que d'autres s'abreuvent du plus fin des nectar.

Tout ceci semble trop beau ! En effet, puisqu'il ne s'agit que d'une illusion. Les Skyr's utilisent en fait leur capacité. La vallée n'est pas aussi idyllique mais grâce à quelques plantes qu'ils ont implantées, l'air est rempli de petites spores. Ces spores agissent comme une drogue hallucinogène. Ainsi la vallée reflète le rêve collectif du Paradis que peuvent avoir en tête la majorité de ses occupants. Les spores ont pour autre effet d'abaisser la volonté de ses occupants (en terme de jeu chaque action demandant un effort de volonté de la part du personnage voit son niveau de difficulté augmenter de un par jour passé dans la vallée). De plus, chaque jour qui passe renforce l'émerveillement du personnage qui découvre de nouveaux détails émerveillants et agréables.

Lorsque les Skyr's jugeront que tout le monde possède la volonté d'un légume ébouillanté, le camp sera levé et les malheureux rêveurs auront la joie de faire ce qu'on leur demandera de faire au sein d'une merveilleuse armée.

Dans le même ordre d'idée, les Skyr's prennent l'apparence que l'on veut bien leur prêter, à savoir des humains très beaux à l'aspect parfait. Cependant,

n'oubliez pas la faiblesse des Skyr's : ils ont des capacités réduites durant la nuit, ce qui les force à paraître selon leur aspect naturel durant le temps où les feux-du-ciel se reposent. Ainsi, les Skyr's ne se montreront pas la nuit.

L'idée de quitter la vallée ne viendrait même pas à l'idée de ses invités, après tout on y est si bien.

Les nouveaux arrivants sont accueillis sur le perron d'une sorte de temple (avec des colonnes du plus pur style parthénon, en fait un réseau de cavernes sur la paroi de la vallée). Quatre divinités viendront à leur rencontre et leur souhaiteront « Paix et Harmonie dans le meilleur des mondes ». Ensuite, les divinités soigneront les blessés d'une simple imposition des mains (une simple illusion).

Des grains de sable dans une belle mécanique

Voilà les joueurs lâchés au sein même du jardin d'Eden. Tant de bonheur ne peut qu'éveiller leur suspicion, même si l'endroit semble de plus en plus plaisant.

S'ils s'en rappellent encore, ils vont se mettre à la recherche des disparus qui ont motivé leur venue en cet endroit. Cette recherche prendra plus d'une journée, d'autant plus qu'une irrésistible envie de flâner et de paresser semble grandir en eux.

Rapidement, ils devraient faire quelques observations :

- La diminution sensible de leur motivation et de leur énergie au fur et à mesure que le temps passe.
- L'amorphisme ambiant, notamment chez ceux qui sont arrivés le plus tôt dans la vallée.
- La forte imprégnation de l'endroit en loom vert.
- Les spores qui bien qu'agréables semblent omniprésents dans la vallée.
- Le temple semble déserté par les fidèles : ils n'ont pas envie de rentrer dedans car ils ne veulent pas déranger les dieux. C'est à l'intérieur qu'est stocké le matériel dont se sont délestés les différents arrivants dans la vallée au moment où ils ont senti que cela était pesant et incongru.
- Des conversations répétées avec les différents natifs révéleraient qu'aucun ne connaît le nom des divinités, ou plutôt qu'aucun ne peut avancer le même nom. Plus curieusement, les noms semblent corres-

pondre aux convictions de la personne interrogée.

- Un autre phénomène marquant consiste dans le fait que ceux qui sont là depuis plus longtemps semble entrevoir des détails savoureux que les nouveaux arrivants ont peine à distinguer.

- Un détail des plus importants semble être la nature du jardin qui n'est pas en accord avec la vision gehemdale du paradis. Cependant, si les personnages s'en préoccupent, on leur signalera que les seules connaissances de ce paradis sont basées sur des légendes.

- Enfin, détail troublant, les dieux ne sont pas visibles la nuit. Si l'on s'approche trop près du temple de jour, il y en aura toujours un pour s'interposer (mais il faudra réussir un jet de résistance à la magie du loom vert de difficulté impossible pour l'agresser, avec le risque d'être submergé par les fidèles). La nuit, seuls les premiers arrivants essaieront d'interdire l'accès du temple : ils sont six et constituent l'essentiel des précheurs dont l'esprit est contrôlé par les Skyr.

Le cas d'Arthis de Vior

Arthis de Vior est un docte venn'dys. Comme de nombreux représentants de sa Maison, il ne croit pas à la magie. Ce manque total de croyance est d'ailleurs une véritable obsession chez lui. Il a consacré l'essentiel de son existence à essayer de prouver que la magie n'existait pas. Sa conviction est tellement forte (et souvent aveugle face aux évidences) qu'il a développé une prodigieuse résistance à la magie.

Lorsqu'il a entendu parler de cette histoire de Terre des Dieux, il a été intrigué et s'est donc mêlé à l'un des convois. Heureusement pour lui, il est cependant insensible à l'effet des spores, ce qui le rend très éclairé quant à la situation réelle de la vallée.

Arthis voit la véritable apparence des Skyr et commence à comprendre ce qui se passe. Sa peur d'être découvert et lapidé par des fidèles fanatiques l'a conduit à se terrer dans les recoins les plus forestiers de la vallée. Il sait que seul il ne pourra s'enfuir de la vallée et une curiosité extrême le pousse à rester. Si les joueurs arrivent à entrer en contact avec lui, il pourra être très utile car sa perception n'est pas altérée. Il n'essaiera de rentrer en contact avec eux que si leur comportement atteste qu'ils sont suspicieux et peu affectés par les spores.

Il a l'apparence d'un homme d'une cinquantaine d'années à la peau ridée et au cheveux gris et hirsutes. Il est particulièrement maigre, ce qui accentue sa grande taille (près d'un mètre quatre-vingt quinze). Il est vêtu d'un uniforme rouge et vert d'explorateur venn'dys.

Si les joueurs ne sont pas rentrés en contact avec Arthis au bout d'une journée, un événement imprévu va se dérouler : l'un des fidèles remarque quelque chose dans les fourrés. Cette chose ressemble à un démon haut de deux mètres à la peau rouge et verte. Une paire de cornes et une énorme mâchoire garnie de crocs d'obsidienne ornent son visage cruel au regard empli de haine. Pas de doute, il s'agit bien d'un démon. L'alerte est donnée et rapidement, l'un des dieux lance la traque (il restera en retrait car il espère profiter de l'occasion pour déterminer les meilleurs combattants. Au besoin, il offre une nuit enchantée avec le dieu/déesse de l'amour à celui qui lui rapportera la tête du démon).

Commence alors une traque mouvementée et disputée dont les joueurs devraient sortir vainqueurs. La victime bien sûr, c'est Arthis, l'apparence de démon n'est qu'une simple erreur de perception liée aux spores et aux convictions de quelques fidèles déjà bien atteints. Espérons pour les joueurs (et pour Arthis) que leur méfiance soit déjà éveillée. Curieusement, ce démon ne fera que se défendre et essaiera de parler dans une langue incompréhensible. Autant préciser que jamais Ashragor ne vit de démon semblable auparavant.

L'enfer dans la vallée des dieux

A force de s'interroger, les personnages vont finir par s'intéresser au temple. S'ils ont étudié correctement les dieux, ils pourront savoir qu'il est préférable d'y pénétrer de nuit. Seuls six fidèles en garderont l'accès mais ils ne devraient pas poser trop de problème.

L'intérieur du temple est vide, tout au moins en apparence : le temple semble avoir quatre ouvertures, chacune donnant sur l'extérieur. Chaque ouverture revient à passer par l'entrée : c'est juste une histoire de perception. Un jet de perception difficile (n'oubliez pas les malus) réussi ou l'aide d'Arthis permet de se rendre compte de l'illusion et ainsi d'accéder à un passage donnant sur une petite caverne.

Cette caverne est particulière : elle est entièrement recouverte de lichen vert phosphorescent parcouru de

temps à autre de grandes fleurs ressemblant à des nénuphars. Quatre SkyrS sous leur forme naturelle se reposent dans la pièce durant la nuit. Le manque de lumière les affaiblit particulièrement, ce qui fait qu'ils ne devraient pas être trop difficiles à vaincre. Leur destruction provoque la fin de l'illusion globale de la vallée, ce qui a pour effet de rendre à ses occupants leur état initial et permet de quitter la vallée. Au cas où les joueurs fuiraient le combat, tout n'est pas perdu : ils sont immunisés aux illusions de la vallée et peuvent s'en enfuir. Cependant, les SkyrS s'en iraient le lendemain, emportant des centaines de malheureux vers un sombre et funeste destin.

Épilogue

Si les personnages réussissent à déjouer les plans des SkyrS, ils peuvent rentrer triomphalement vers leur point de départ, emmenant avec eux les rescapés de la vallée. Leur guilde mais aussi celles qu'ils ont aidées grâce à cette aventure sauront les remercier par une généreuse récompense (selon votre jugement).

Cependant, les SkyrS n'ont peut-être pas dit leur dernier mot et puis, qui sait quelle méthode le deuxième royaume utilise pour son recrutement ?

* *

*

LES INTERVENANTS

Les SkyrS (transientes des forêts)

Les SkyrS sont des humanoïdes mesurant environ un mètre soixante avec une corpulence massive. Ils semblent être entièrement couverts d'humus. Leur système sanguin ressort en surface dans ce qui paraît être des lianes et des nervures. Leurs bras se terminent pas des griffes de bois coupantes comme des rasoirs. Ils n'apparaissent que rarement sous cette apparence : en effet ils possèdent plusieurs capacités magiques, dont celle de paraître tels qu'on a envie de les voir.

Ils peuvent aussi accélérer la croissance des végétaux et créer des plantes émettant des spores hautement hallucinogènes telles que décrites dans ce scénario.

Étant d'origine végétale, les SkyrS sont sensibles à la lumière : le manque de radiations solaires les engourdit et les empêche d'utiliser les pouvoirs masquant leur apparence.

Très intelligents, ils ont mis leur capacités de séduction au service de certains peuples du Continent.

Le cœur d'un Skyr est une sorte de tubercule contenant de 1 à 3 points de loom vert qui peut être récolté si on le plante en terre.

Note : de nuit, les caractéristiques des SkyrS sont diminuées de 2 points.

Agile 5 / Fort 3 / Observateur 5 / Résistant 5

Charmeur 7 / Rusé 5 / Savant 3 / Talentueux 2

Art guerrier (ag+fo+ta) 3 / Art étrange (ch+ru+ob) 5

Vie : 20 / 10 / 5 • Armure : humus (armure naturelle) 1d3+2 • Arme : griffes de bois 1d6+2

Compétences : Bagarre 3, Esquive 3, Griffes 5, Histoire et légendes 6, Séduction 8, Empathie 7, Maîtrise 5, Pouvoir 5, Sens 5.

Les Tshàxs

La corne d'un Tshàxs peut être réduite en une fine poussière qui, calcinée, dégage 1 point de loom rouge.

Agile 5 / Fort 7 / Observateur 3 / Résistant 12

Art guerrier 4

Vie : 40 / 20 / 10 • Armure : cuir argenté (armure naturelle) 1d6+1

Arme : piétinement 7 / 4d6 ; défense 6 / 1d6+4

Les premiers fidèles

Ces fidèles sont ceux qui défendront l'accès au temple. Ils sont totalement contrôlés par les Skyr ; aussi seront-ils fanatiques.

Agile 4 / Fort 3 / Observateur 2 / Résistant 4

Art guerrier 3

Vie : 15 / 7 / 3 • Armure : aucune • Arme : 2 (Dague)

Compétences : Esquive 3, Dague 2, Bagarre 3

Équipement : Les fidèles proches du temple ont conservé des dagues. Ils n'ont pas de protection.

Arthis de Vior

Arthis ne combattr pas, il ne sait pas le faire.

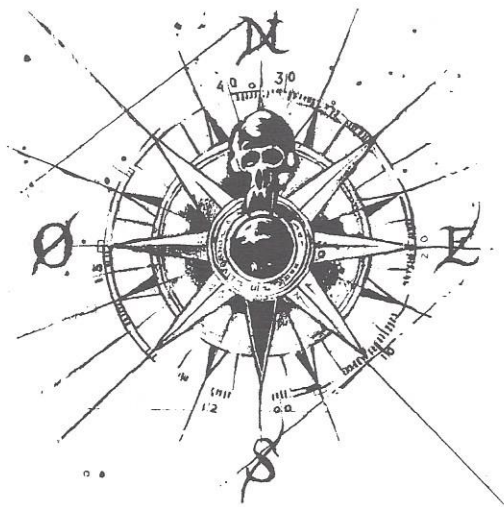
Agile 3 / Fort 2 / Observateur 5 / Résistant 2

Charmeur 2 / Rusé 4 / Savant 6 / Talentueux 3

Art guerrier (fo+ré+ch) 2 / Art étrange (ta+ru+ag) 2 (8 pour résister à la magie) / Art guildien (ru+ob) 4

Vie : 8 / 4 / 2 • Armure : aucune • Arme : aucune

Compétences : Il possède les compétences d'un docte (voir livret de création d'un personnage) majorées de 2 points ainsi que la compétence discrétion à +4.



- La Terre des Dieux -

Dernières nouvelles du Sénat de la Constellation

*Maîtres et Maîtresses, Sénateurs, mes amis,
voici les informations que nous avons pu soutirer des plus hautes instances, afin d'éclairer les lanternes
des guildeiens sur les prochaines parutions dans la gamme Guildes.*

♦ Les suppléments chez MultiSim ♦

• Le LOOM

Il est sorti et il est absolument indispensable ! Ce volume contient sans doute la plus grande quantité de texte jamais écrite dans un supplément : tout ce que vous voulez savoir sur la magie de Cosme, les Arts Étranges, les phylums de toutes les couleurs de Loom, comment apprendre et inventer des sorts, des objets magiques, des règles sur les créatures loomiques, des précisions sur Nocte etc. Ce supplément remplace et augmente tout ce qui traite de la magie dans la boîte de base, et apporte des centaines de sortilèges supplémentaires.

• La Campagne du Nouveau Monde (Mars 97)

Le mystère plane sur cette très longue campagne qui sera dévoilée en plusieurs parutions, au moins cinq, et sur deux ans environ ! Il s'agit d'une série que nous voulons analogue à La Campagne impériale par exemple : une aventure de grande envergure dont l'issue changera le monde de Cosme, avec possibilité d'intercaler d'autres scénarios entre chaque partie, sans contrainte de garder vos personnages prisonniers de la campagne en cours. Chaque volume comprendra une partie scénario et une partie source (une Contrée, une ville etc.) adaptée au scénario. Cette campagne révélera au fur et à mesure certains des secrets les plus importants de la Quête des Origines : les idéaux des Maisons, les afflictions des natifs (Felsins et Venn'dys notamment), l'explication des Locus etc. La première partie comprend la description détaillée de la Contrée de Gillian, et le scénario parlerait de certain... démon, à ce qu'on dit.

• L'Atlas (Mai 97)

Il s'agit de la compilation de rapports rédigés par les services du Sénat, décrivant des Contrées du Continent sous tous leurs aspects : peuples, géographie, implantation des natifs et activités des guildes, locus, transients etc. Ce premier volet de l'Atlas décrira les Contrées du bord du Continent : la Couronne stellaire, la Corne de sagesse, les Baronnie rouges, l'Empire du Noir Couchant, entre autres. Il sera accompagné de cartes somptueuses réalisées par Jean-Marie Noël et publiées en couleurs.

• Le futur en deux mots

La prochaine Maison décrite sur le modèle des Venn'dys devrait être les Ashragors. Les Carnets pourpres volume 2 sont en préparation. Deux Atlas suivront le premier et s'approcheront du centre du Continent.

• Les romans aux Éditions Mnémos

L'Épreuve de l'Astramance, le premier tome du cycle des Carnets de la Constellation de Stéphane Marsan, était épuisé pour la deuxième fois depuis quelques mois. Enfin réimprimé, il est de nouveau disponible depuis le mois de janvier. Les deux tomes suivants, La Cathédrale des cimes et Les Miroirs de Cosme, sont également disponibles dans les grandes librairies (FNAC etc.) et les boutiques de jeux.

Un nouveau cycle, signé du même auteur, est annoncé pour le printemps. Il aurait pour personnage principal Iwan Shamir, qui apparaissait déjà dans le premier cycle. Il se déroulera plusieurs années après les événements racontés dans Les Miroirs de Cosme, et se concentrera sur les ambiances liées à la Scabare : tavernes, prince corsaire et complots à la clé. D'autre part, Mnémos recherche des manuscrits de romans dans le monde de Guildes (et toute œuvre originale en fantasy, fantastique contemporain, épouvante etc. en général d'ailleurs). Si vous vous sentez l'âme d'un Stevenson, n'hésitez pas à nous contacter.

Guildes

la quête des origines

Magazine Officiel

Scénarios,
Aides de jeux,
Rapports de Guildes,
Comptes rendus
d'explorations,
Personnages célèbres...

VALEUREUX AVENTURIERS DES GUILDES !

Vous qui avez attendu trop longtemps sur le quai, à regarder partir les navires vers le mystérieux Continent.

Et vous qui menez déjà des expéditions et faites des découvertes au péril de votre vie et pour la gloire de votre Maison.

● **TERRA INCOGNITA** vous est directement destiné ! ●

Cette revue est entièrement dédiée au jeu de rôle **GUILDES**. Elle est le résultat de nombreuses missions sur les Rivages, sur le Continent et dans Cosme tout entier.

Vous y trouverez régulièrement les carnets de voyage de fameux Aventuriers, les études des doctes sur les paysages, les peuples et les créatures du Continent, les récits des exploits de guildes célèbres, des informations sur tout ce qui vous concerne directement en tant que membres des guildes...

Enfin, une foule de renseignements et d'idées afin de mieux incarner les Aventuriers des guildes, et mieux créer et gérer les aventures qu'ils vivront.

Terra **Incognita** Dans ce numéro

Édito

RIVAGES

Nouvelle - La croix du Nord

Scénario - Petits meurtres entre amis

Les noms ashragors

AVENTURE

La Guilde Rubiconde

Personnalités

CONTINENT

Da Hyaz Tiarian - Contrée de Trys

Le Relais de la croisée des chemins

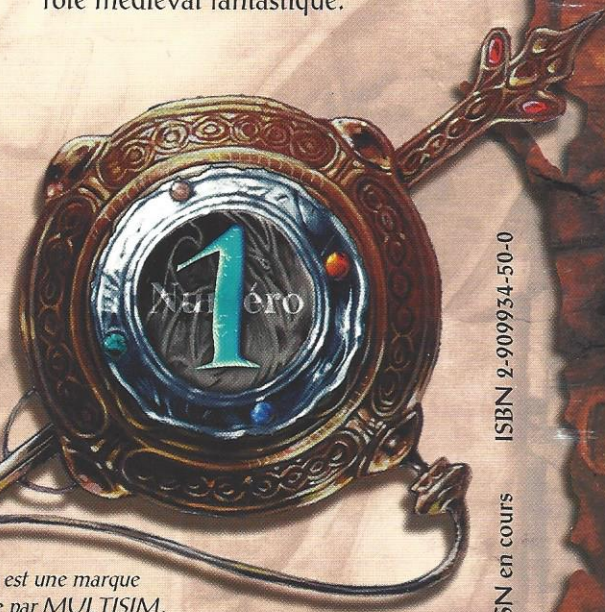
Le peuple Caprin

Bestiaire

Scénario - La Terre des Dieux

News - les publications Guildes

Terra Incognita s'adresse également à tous ceux qui parcourent les mondes imaginaires du jeu de rôle. Les scénarios, les royaumes, les civilisations, les animaux, les sortilèges etc. peuvent convenir à tous jeux de rôle médiéval fantastique.



Guildes est une marque
déposée par MULTISIM.

TERRA INCOGNITA est publié par MULTISIM s.a.r.l.



MultiSim

Prix : 35 F ttc

ISSN en cours ISBN 2-90934-50-0