



La septième syllabe

Dans cette histoire en trois époques, les Voyageurs, victimes de l'injustice et de la brutale ignorance des cités du Troisième Âge, vont aider un jeune idéaliste et un marin à exhumer une antique vérité, qui changera peut-être leur conception du Rêve et du Réveil. Mais le remède n'est-il pas pire que le mal ? Les belles et bonnes intentions des aventuriers ne causeront-elles pas de terribles ravages ? Le Cauchemar ne vient-il pas d'une seule chose, qui est de ne savoir demeurer en repos dans une chambre ? Comment les Voyageurs réagiront-ils aux conséquences de leurs actes ? L'auteur n'en sait rien, aux joueurs d'en décider.

Ce scénario convient à tout type de Voyageurs. Il est très souhaitable qu'ils soient plusieurs – idéalement cinq – et que l'un d'eux au moins soit haut-rêvant, avec au moins +4 en Hypnos, et intéressant qu'un autre connaisse assez le métier des armes pour devenir soldat. Un érudit capable de parler de littérature et de versification serait également bienvenu. Quelques compétences en natation, navigation, survie en sous-sol, en marais, en cité, écriture et sans doute escalade seront utiles. L'histoire est divisée en trois époques, qui peuvent être jouées l'une à la suite de l'autre, ou entrecoupées d'autres scénarios.

Première époque

Le grenier

Les Voyageurs sont assis dans une soupente, dans les combles de la maison de maître Yuss, étameur des faubourgs d'Arnsberg. Ils ont trouvé il y a trois jour, cloué sur la porte de leur chambre, une assignation à comparaître devant le Secret Tribunal Vehmique, en la Forêt Noire à l'ouest de la ville, pour faits de haut-rêve et complicité. Le tribunal Vehmique ne prononce d'ordinaire que deux sentences, l'acquittement ou la mort immédiate par pendaison. Aussi les Voyageurs, qui se savent coupables et ont vu de trop nombreux cadavres orner les branches d'arbres à l'écorce gravée des lettres ésotériques S.S.G.G., ont-ils pris le parti de se soustraire à cette robuste justice. Le marescalier Geverhardt II, prince-électeur du BRETO¹, veut purger son pays de la souillure égérisque de la sorcellerie et du haut-rêve, grand bien lui fasse : les Voyageurs ne demandent qu'à aller se faire pendre ailleurs, au sens figuré bien entendu...

Arbett Yuss, dont l'épouse fut pendue par la Vehme il y a trois ans à la suite d'une dénonciation calomnieuse, ne porte pas l'institution dans son cœur. Il est outré par les excès des tribunaux secrets et protège les fuyards au péril de sa vie.

¹ On trouvera de plus amples détails sur le Bien-Rêvant Empire Tolboéen Onirosique et son organisation dans le scénario *Primum Non Nocere*, du même auteur.

Le fait qu'il soit lui-même franc-juge initié, même s'il évite désormais de siéger, lui permet de glaner assez d'informations pour organiser l'évasion des accusés. Cette louable entreprise est risquée et si la trahison de l'étameur est découverte, il finira lui aussi pendu, sept fois plus haut qu'un condamné ordinaire. « Comme ça, je profiterai de la vue ! » plaisante-t-il.

Le soleil éblouissant du mois du Dragon chauffe les ardoises du toit et les Voyageurs suent à grosses gouttes. Deux autres désespérés sont entassés avec eux dans le réduit secret. Tous se tiennent immobiles et silencieux. Dans la Rue des Courgettes, en contrebas², ils entendent les appels des francs-juges qui perquisitionnent les maisons à la recherche des indéliçats qui prétendent échapper à la main impartiale du Droit et du Juste.

Trois grattements discrets contre la cloison. Le fils aîné de l'artisan, Mithann Yuss, fait glisser une planche et tend une outre d'eau au Voyageur le plus proche. « Les francs-juges vont fouiller la maison. Surtout, ne faites aucun bruit ou tout est perdu. Mon père vous fera sortir par la rivière cette nuit. » souffle-t-il avant de masquer précautionneusement l'ouverture.

² Dans ce faubourg populaire bâti hors les murs d'Arnsberg, au pied de la ville haute sur d'anciens marais drainés, les rues sont désignées par des noms de légumes, ce qui vaut son nom au quartier : le Potage.





Les francs-juges

Les francs-juges forment une confrérie fermée, qui assure le bon fonctionnement de la justice vehmique : ils recueillent et examinent les dénonciations, interrogent les témoins, dressent les actes d'accusation, assignent les suspects à comparaître, poursuivent les fuyards, jugent et exécutent les sentences. Tous ont été appelés au sien de la Vehme sur recommandation de francs-juges plus anciens et ont reçu une initiation. Ils se reconnaissent entre eux par des mots de passe et des gestes secrets et possèdent tous une dague dont la lame porte les lettres S.S.G.G. Les francs-juges sont tenus, sous peine de mort, au secret absolu sur l'instruction des affaires, les délibérations lors des procès et plus généralement le fonctionnement des cours vehmiques.

Ce secret n'est que très relatif car les francs-juges sont nombreux, très nombreux. Il semble qu'un peu plus du quart de la population adulte de la marescalerie d'Arnsberg en fasse partie. Chacun, noble ou roturier, homme ou femme, pourvu qu'il soit de bonne réputation et né du pays, peut être appelé. Évidemment tous n'assurent pas les mêmes fonctions et, des paysans mal dégrossis pourchassant les coupables aux francs-comtes, membres de la haute noblesse présidant les tribunaux, cette confrérie censément égalitaire est en réalité très hiérarchisée.

Pour l'heure, une cinquantaine de francs-juges ratissent la ville à la recherche des fugitifs, mystérieusement disparus de la Maison des Voyageurs après avoir reçu leur assignation. Ils frappent bientôt à la porte et après une conversation inaudible avec Arbett Yuss, cinq d'entre eux fouillent méthodiquement la maison.

L'un des deux fuyards coincés avec les Voyageurs verse silencieusement des larmes de terreur et de résignation. Le second, au bord de la panique, roule des yeux affolés et semble sur le point de hurler. Au Gardien des Rêves de faire monter la tension et de demander aux Voyageurs des jets de VOL/Discretion à -4. Mais sauf en cas d'échec total ou d'initiative stupide, les francs-juges finiront par passer à la maison suivante sans rien découvrir. La cachette aménagée par l'étameur est bonne.

La fuite

Mithann a apporté un peu de nourriture aux fugitifs, changé le pot de chambre et murmuré que le départ serait pour l'heure de l'Araignée. La lune nouvelle et le ciel devenu orageux devraient faciliter les choses. Le reste de la journée passe sans incident et les Voyageurs peuvent dormir un peu pour se remettre de leurs émotions. Leurs deux compagnons se murent dans un silence craintif. En fin d'après-midi, l'orage éclate. La pluie qui bat le toit au-dessus de leur tête apporte enfin un peu de fraîcheur.

À l'heure dite, Arbett Yuss vient chercher ses protégés. Après leur avoir recommandé un silence absolu, il fait sortir les fugitifs par la porte de derrière et les range en file, chacun agrippant d'une main nerveuse l'épaule de celui qui le précède. L'étameur prend la tête du convoi et son fils se place en serre-file. Le groupe s'engage, sans aucune lumière, dans les rues du faubourg.

L'obscurité est complète et seule une parfaite connaissance du quartier permet à l'étameur de retrouver son chemin à travers les ruelles et les arrière-cours du Potage. Les quelques mille pas qui séparent les Voyageurs de leur destination paraissent durer une éternité. Chacun doit jouer un jet d'AGI/Discretion à -4, plus un pour chacun des deux autres fugitifs (ils ont 12 et +2). Le Gardien des Rêves compte 1 point par échec, 2 par échec particulier et 3 par échec total.

La petite procession atteint enfin les lavoirs bâtis sur le bord de la rivière. Là attend un complice de l'étameur, qui fait monter les fuyards dans une barque à fond plat de maraîcher. De sa longue perche, il commence à éloigner l'embarcation de la rive. Soudain, cris et aboiements retentissent du côté de la ville ; des torches illuminent le lavoir. Les francs-juges ont repéré leurs proies.

Après un instant d'hésitation, Arbett Yuss serre son fils dans ses bras et lui souffle de fuir par les jardins. Puis il dégaine sa dague d'initié et avance sur les francs-juges pour les retarder pendant que la barque s'enfonce entre les potagers qui bordent le cours d'eau. Le veuf se bat comme un beau diable et poignarde trois de ses adversaires, mais il finit par être submergé et les Voyageurs assistent impuissants à sa capture.





L'instant précis de l'arrivée des francs-juges dépend de la furtivité du groupe pendant la traversée du faubourg et des points marqués suite aux jets de discrétion ratés.

⊖ 0 point : la barque est déjà hors de portée. Les poursuivants décochent au jugé quelques flèches qui ne toucheront personne.

⊖ 1 ou 2 points : un franc-juge a le temps de lancer une torche dans la barque alors que celle-ci s'éloigne. Tant qu'elle n'est pas jetée à l'eau et pour un maximum de 5 rounds, trois archers peuvent décocher leurs flèches sur les passagers.

⊖ 3 ou 4 points : un franc-juge saute dans la barque alors qu'elle s'éloigne de la rive et tente de s'emparer de la perche du batelier.

⊖ 5 points ou plus : 1d6+3 francs-juges arrivent au contact avant que les Voyageurs n'embarquent. Il faut les repousser et se désengager avant de fuir.

Les francs-juges

VOL12 RÊVE11

Mêlée13 Tir12 Lancer11 Dérobée12

Vie11 End24 +dom0 Prot.2

corps à corps, esquive, dague, lance 1m et arc+4
course, saut et vigilance+3, survie en cité+5

Ils sont une trentaine, résolus à appréhender les Voyageurs et leurs complices, et ont pris avec eux dix chiens de chasse (prendre les caract. des Lycans, p. 406)

Une fois que la barque a passé le tournant de la rivière, les francs-juges retournent vers la ville, sans doute pour chercher des chevaux. Les Voyageurs entrent dans le *gris rêve*. Jouer un jet de CHANCE pour ceux qui ont été capturés. En cas de réussite, ils ont pu s'échapper d'une manière ou d'une autre ; en cas d'échec, ils ont été pendus et se réincarnent pour la scène suivante.



L'assignation à comparaître.





Deuxième époque

Le rivage

Grisport est niché au creux d'une vallée, une échancrure découpée dans les hautes falaises de craie qui surplombent la Mer des Pertidions. Au fond coule une rivière sans nom, qui descend en gargouillant du plateau boisé. Les Voyageurs sortent du *gris rêve* sur le petit chemin qui longe la plage de galets, juste devant les premières maisons, des bâtisses de bois dont les formes arrondies révèlent qu'elles ont été construites à partir des coques de vaisseaux échoués. La fraîcheur de l'air matinal finit de les éveiller. Les embruns et un crachin glacé piquent leurs visages.

Le souffle du ressac et le crépitement des galets sont ponctués par les cris des goélands. Quatre pêcheurs à pied reviennent vers le village le long de l'estran, échangeant rires et plaisanteries. Ils portent sur l'épaule leurs longues piques aux fers encore dégoulinants de sang frais. Tous ont les traits poupins, le teint pâle et les joues rouges des gens du cru, les yeux clairs, le cheveu châtain et bouclé, la barbe clairsemée. En arrivant à la hauteur des Voyageurs, ils les saluent joyeusement. Ils traînent derrière eux un cadavre, une corde passée à travers ses chevilles percées, entre l'os et le tendon, qui laisse sur la sable mouillé une longue trace sanglante. Encore un naufragé...

Les pertidions

Grisport est tout ce qui reste d'un royaume insulaire au nom oublié, rattaché au début du Second Âge à l'Empire Armonéen. Pour des raisons que nul n'a jamais vraiment comprises, les gens du cru décidèrent un jour de se couper de l'Empire et de s'enfermer dans leur île. Les Armonéens observèrent avec incrédulité leur rapide descente dans la misère et l'anarchie. Le peuple ermite mourait de faim et de maladie pendant que ses princes se gobegeaient de vins fins et de fromages secs dans le secret de leurs palais. Le Réveil coupa irrémédiablement l'île aux falaises blanches des côtes armonéennes. L'étroit bras de mer qui la séparait du continent est désormais un vaste océan parcouru de multiples déchirures jaunes : la Mer des Pertidions.

Happées par des pertidions mauves sur des mers lointaines, de nombreuses nefes et carques viennent s'échouer sur les récifs du royaume oublié. Par le droit des choses gayves et choses épaves, Grisport s'approprie les cargaisons perdues, que nul ne vient lui disputer. Le village, qui a peu de ressources, connaît ainsi une relative opulence.

Les gens du cru craignent particulièrement les naufragés et, fidèles à une longue tradition, les pêcheurs à pied de Grisport les tuent dès qu'ils les trouvent. Leur peau est tannée pour faire des chaussures et des habits, leur graisse fondue pour faire des chandelles, leur viande et abats servis dans une sorte de tourte. Les gens du cru ne font, eux, jamais naufrage. Ils se perdent. Et ils perdent leur bateau. En arrivant sur la plage, le pêcheur perdu court aussi vite qu'il le peut vers la falaise, l'escalade par l'un des nombreux éboulis ou escaliers, et revient à Grisport par l'intérieur des terres.

L'arrière-pays est entièrement couvert de forêts et totalement désert. Des ruines rases et méconnaissables se découvrent parfois entre les racines. La seule curiosité est la Voie, une ancienne route envahie par la végétation, encore encombrée des restes pourrissants de milliers de charrettes dont le forgeron de Grisport récupère les pièces métalliques. Vers le nord, la Voie s'enfonce dans les terres ; vers le sud, elle aboutit au site d'un ancien port dont rien ne subsiste, huit lieues à l'est de Grisport.

Les aventuriers

Maintenant que les Voyageurs ont recouvré leur esprits, ils se souviennent qu'ils ont rendez-vous à la taverne pour une affaire d'importance. L'établissement est installé dans la coque d'une grosse nef marchande, qui a été sciée en deux par le milieu et dont les deux moitiés ont été dressées côte à côte, proue à droite, poupe à gauche, le pont tenant lieu de façade. Les fenêtres sont ornées de rangées de crânes humains et de pots de géranium alternés. Un enseigne de tôle peinte représente un pêcheur à pied, en bottes-sabots et pardessus de toile huilée, rose et joyeux, perçant





de sa pique un homme barbu allongé sur le sable. Autour de l'image s'étale le nom du mastroquet :
« À la bonne prise ».

Faute de Maison des Voyageurs – personne ne vient plus à Grisport de son propre gré – le tenancier s'est arrangé pour loger les étrangers dans de minuscules réduits de ce qui était autrefois le château avant.



Légende : portrait de Yehnkol Noštromo par U. Varnbüler.

Dans la salle aux poutres décorées de flotteurs de pêche en verre émeraude emprisonnés dans leurs petits filets de cordage tressé, deux hommes déjeunent en silence. Le premier, mince et blond, le visage étroit et allongé, les yeux bleus, mange sans grand appétit une omelette aux fines herbes. Il jette des regards dégoûtés à l'assiette de son voisin. Celui-ci, plus robuste, collier de barbe châtain et yeux gris vert, mange un ragoût sombre accompagné de petits pois vert vif, apparemment durs. Il hausse les épaules devant les reproches muets de son commensal. Le pichet de bière posé devant eux semble quant à lui faire consensus. Il s'agit de Mithann Yuss et du capataz Yehnkol Noštromo, que les Voyageurs se rappellent avoir déjà croisés à Grisport et avec qui ils ont à parler.

Mithann Yuss

Né à l'heure du ♄, 32 ans, beauté 11
TAI11 APP13 CONST13 FOR12 AGI14 DEX15
VUE14 OUIE12 ODO11 VOL15 INT16 EMP14
CHA14 RÊVE13
Mêlée13 Tir14 Lancer13 Dérobée12
Vie12 End27 +dom0 Prot.1

corps à corps, esquive, dague+2, saut, course, escalade, natation, équitation0, danse, séduction, jeu+3, comédie, commerce+4, survie en cité+5, en ext.+3, orfèvrerie, métallurgie+1, alch., bot., médecine0, astrologie, écriture, légendes+7

Âgé de 14 ans à peine quant les Voyageurs l'ont croisé à Arnsberg, Mithann Yuss a maintenant passé la trentaine. Après l'exécution d'Arbett, le franc-comte Sigesbert von Kronfurt s'est efforcé de ramener ses fils dans le droit chemin en finançant leurs études. Après sa licence de droit, Mithann a commencé à être hanté de rêves flous mais impérieux le poussant à percer les véritables causes du Réveil et de la persécution des haut-rêvants. Ses recherches ont fini par le mener sur ces côtes inhospitalières.

Yehnkol Noštromo

Né à l'heure du ♃, 34 ans, beauté 09
TAI12 APP11 CONST13 FOR15 AGI13 DEX13
VUE13 OUIE12 ODO14 VOL12 INT14 EMP15
CHA16 RÊVE12
Mêlée14 Tir13 Lancer14 Dérobée11
Vie13 End25 +dom+1 Prot.1

c. à c., esquive, dague, hache 1m, hache lancée+4 course, discrétion, saut, escalade+3, vigilance+5 bricolage, commerce, jeu+4, survie en cité, ext. forêt+3, navigation+8, acrobatie, astrol.+3, bot., chirurgie, légendes, écriture+1, zoologie0

Ancien marin au passé trouble devenu chef des débardeurs du port de Sulaco, le taciturne et courageux Yehnkol Noštromo a repris la mer à la suite de problèmes politiques. Il accompagne Mithann Yuss dans sa quête pour des raisons un peu vagues, sans doute parce qu'il n'a rien de mieux à faire.





Une dangereuse théorie

Les Voyageurs se souviennent vaguement être arrivés à Grisport en même temps que Mithann Yuss et le capataz Nostramo, par voie de terre. Le juriste est en effet convaincu que l'histoire qui se raconte au sujet du Réveil, son attribution aux excès des haut-révants du Second Âge, est fausse. Car comment des êtres rêvés par les Dragons, dotés des seules capacités que ceux-ci leur ont prêtées, pourraient-ils les éveiller ? A-t-on déjà vu un homme dépassé par les chimères qui peuplent son sommeil ? Non. Quand cela semble arriver, le mauvais rêve n'est pas une cause mais un symptôme. Le cause vraie est autre, autre part, plus profond et en dehors. Croirait-on donc que ces chimères des Dragons que sont les hommes pourraient Les réveiller ? Cela ne tient pas debout ! Pourchasser les haut-révants, c'est ainsi pourchasser une illusion, c'est ignorer la vraie cause. Et non seulement cette ignorance pousse-t-elle les bonnes gens à tuer cruellement des innocents, mais encore elle met le Rêve lui-même en péril. Les deux Réveils furent bien réels, et un troisième n'est pas impossible. Mais comment le comprendre, comment le prévoir et comment l'empêcher si la Vraie Cause n'est pas connue ? Il faut donc chercher. Chercher encore.

Telle est la théorie que Yuss a exposée voila neuf ans lors d'un dîner privé chez le franc-comte Sigebert von Kronfurt, conseiller échevinal d'Arnsberg, conseiller marescalaire, conseiller référendaire, membre des Petit, Grand et Médian Conseils près le prince-électeur, conseiller aulique, conseiller impérial immédiat, usw. Après s'être étranglé sur son potage, cet homme de bon conseil a convenu que l'idée était fort intéressante, mais fait observer que les bibliothèques de la marescalerie ne contenaient nul ouvrage assez ancien ou savant pour approfondir la question. Il a donc conseillé à Mithann Yuss de s'en aller chercher ailleurs, et d'entretenir le plus grand secret sur la teneur et les résultats de ses recherches.

Mithann Yuss a furtivement exploré les archives de Riina et – avec l'aide d'un ambigu fondeur de suppositoires de Magenbourg dont rien ne sera dit ici – certaine bibliothèque interdite et secrète datant du Second Âge. Il est arrivé à la conclusion que le premier Réveil cachait sans

doute la clef du second et que la cité gnome perdue d'Atarkalikaze, nexus de tous les savoirs du Premier Âge devait être la clef de la recherche de cette clef³. Or ses lectures ont révélé que le royaume perdu de l'île aux falaises blanches avait, au début du Second Âge grandi dans l'ombre des ruines de l'antique cité.



Légende : le conseiller Sigebert von Kronfurt.

Premières reconnaissances

C'est pourquoi les Voyageurs et leurs compères sont assis dans cette taverne douteuse, au cœur d'un village isolé peuplé d'anthropophages. Pendant que Yuss et Nostramo longeaient la côte déserte, les Voyageurs ont exploré la forêt qui l'est tout autant. Ils y ont passé deux mois, semble-t-il, et n'ont rien à en dire. L'écrasante monotonie des troncs, des branches et des feuilles, des brumes glaciales et des vêtements trempés, miséricordieusement noyée dans le flou du *gris rêve*. Les deux compagnons ont été plus chanceux : ils ont entendu parler d'étranges et anciennes formations rocheuses, en pleine mer au sud de Grisport.

Hélas, les gens du cru refusent obstinément de les y mener : *les écubes*, car tel est leur nom, sont dangereux, hantés et infestés de naufragés. Seul un fou s'y risquerait ! Yuss et Nostramo ont tout

³ Comme de nombreux juristes, Mithann Yuss manie les métaphores et autres figures de style avec une grande maladresse.





de même fini par obtenir une barque et, un jour de beau temps, ont fait voile vers le sud. Le capataz s'est vite convaincu qu'il ne pouvait, avec pour seul équipage un juriste ignorant des choses de la mer, manœuvrer entre les écueils. Il fallait donc attendre le retour des forestiers. Impressionné par la détermination de Mithann Yuss et Yehnkol Nostromo, un pêcheur leur a donné un « charme de protection » trouvé sur la plage il y a bien longtemps. Depuis qu'il a l'objet entre les mains, le juriste piaffe d'impatience.

Les tablettes de corne

La relique que Mithann Yuss pose sur la table est constituée de dix-huit plaquettes de corne grandes comme la main, réunies en une ribambelle cliquetante par de petits anneaux de cuivre. Sur leur surface dépolie par le sel et le frottement du sable, on distingue encore de petits symboles régulièrement disposés dans un quadrillage serré, alternant avec des figures montrant un fouillis de courbes, volutes et lignes entrecroisées, parsemé d'étranges symboles ésotériques. Les marques semblent avoir été gravées ou brûlées dans la surface des plaquettes.

Un jet d'INT / Écriture à -4 permet de reconnaître dans les symboles alignés une version archaïque du syllabaire gnomique de Thrug, avec ses 396 signes figurant les sons combinant les 17 voyelles et 21 consonnes de la langue gnomique du Premier Âge⁴. Les figures abstraites peuvent quant à elles être identifiées (INT / Écriture à -8 ou INT / Draconic à -5) comme des exemples de retranscription allusive du langage des Dragons, visant à suggérer les signes draconiques révélant un sortilège particulier. L'art de ces tracés a été perdu lors du premier Réveil, les tablettes sont donc des antiquités de grande valeur, qui prouvent une très ancienne présence des gnomes dans la région : la trace d'Atarkalikaze.

Le texte indique que la formule gravée sur les tablettes permet d'invoquer des lapins utiles au navigateur, qui l'aideront à déjouer les pièges de la mer. Les deux comparses, qui ne sont pas haut-révants, attendent donc qu'un Voyageur familier de la voie d'Hypnos déchiffre ces graphes anciens et trouve ainsi le moyen de s'aventurer dans les

écubes en limitant les risques de naufrage. Le concours de marins supplémentaires aidera par ailleurs le capataz dans les manœuvres délicates que nécessite la traversée des récifs.

Le temps de l'étude, prélude à l'aventure, est donc venu. Déchiffrer les textes nécessite 8 pts de tâche (INT/Écriture à -7, périodicité 1 h^{dr}), Mithann Yuss pouvant aider pour cette étape. S'imprégner des signes portées sur les plaquettes se fait en utilisant les règles de méditation p. 215 (compétence : Écriture ; TMR : nécropole ; pas de condition : jet à -2 si les textes sont déchiffrés, à -10 dans le cas contraire ; les points de sorts ainsi obtenus ne peuvent être utilisés que par Hypnos, pour synthétiser le rituel d'invocation de [Lapins des Vagues](#)).

Pendant que leur compagnon rêveur scrute les tablettes tirées des eaux, les autres Voyageurs sont libres d'explorer Grisport, de longer les plages de galets – de préférence accompagnés, pour ne pas être pris pour des naufragés – ou d'aider Nostromo à préparer son bateau.

Le homard

Les barques tirées sur les galets ont un bien étrange aspect. Leur coque principale, de six ou sept pas de long, est complètement fermée, comme un gros tube aux extrémités en pointe recourbées, dans lequel on ne peut entrer que par une petite trappe. Deux longues perches la relient à une autre coque plus petite qui fait balancier, sur le côté droit. À gauche, les deux perches soutiennent une petite plate forme qui surplombe le vide et où est ménagé un abri couvert où deux ou trois marins peuvent se tenir assis. Entre les deux coques, les perches sont reliées par une sorte de filet de cordelettes aux mailles fines, ou par un plancher. Un unique mât soutient une voile en forme de pince de crabe, dont la base est fixée à l'avant de la coque principale et les deux doigts se dressent vers le ciel.

Coques, voiles et agrès sont d'une couleur bleue plus ou moins délavée, écaillée, accumulant les retouches et ajustements qui leur donnent un aspect de patchwork grossier et un peu terne. En s'approchant, les Voyageurs constatent que les coques sont constituées d'épaisses planches de bois dur, minutieusement jointes bord à bord et fermement cousues ensemble avec de solides

⁴ Soit une combinaison de 18 par 22, en prenant en compte les syllabes sans voyelle ou sans consomme.





cordelettes. Chacune des deux longues livardes qui donnent leur forme aux voiles est surmontée d'un crâne humain, lui aussi peint en bleu. Les gens du cru ne feront pas mystère du rôle apotropaïque de ces funestes ornements, destinés à écarter les naufragés.

On donne à ces esquifs le nom de homards et, contrairement à l'usage de nombreux rêves, ils ne sont jamais baptisés. Pour mener leur quête à bien, Mithann Yuss et Yehnkol Noštromo ont acquis un petit homard de cinq pas de long, qui transporte jusqu'à sept hommes et peut aisément être manœuvré par quatre, y compris un manieur de gaffe posté à la proue et chargé d'écarter les récifs. Avec ou sans l'aide des Voyageurs, Noštromo se chargera d'entreposer dans les cales eau, nourriture, accastillage et autres fournitures utiles. Un petit brasero de terre cuite et deux sacs de charbon de bois sont installés dans l'abri suspendu pour réchauffer les marins et faire un peu de cuisine. L'expédition est bientôt prête à prendre la mer, sous le regard résigné des gens du cru.

Les écubes

... sont à une demi-journée de navigation à peine au sud de Grisport. La mer est relativement peu profonde et aussi loin que porte le regard s'étendent les écueils, une accumulation de blocs d'un gneiss gris sombre rubané de stries blanches rectilignes, parfaitement cubiques, aux arrêtes érodées par les siècles. Les plus petites pierres sont grosses comme un dé à jouer, d'autres font plusieurs dizaines de mètre de côté. À l'horizon se dresse un cube gigantesque, posé de guingois sur le fond de l'océan.

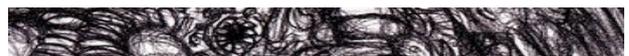
Les érudits (INT/Légendes à -5) se souviennent que le nom d'Atarkalikaze signifie en langue gnomique « la striée » ou « celle aux multiples rayures ». Un œil exercé (CHA/Maçonnerie à -3) remarquera que certains cubes incomplets portent les marques de sculptures : ici un tiers de chapiteau aux motifs végétaux, là le galbe d'une colonne. Comme si (INT/Maçonnerie à -5) une montagne abritant une vaste et riche cité souterraine aux exquises décorations avait été brusquement réduite en cubes et jetée au milieu des flots.

Les récifs grouillent de vie. Outre les algues, crevettes, coquillages et oiseaux de mer communs à tous les rivages, les Voyageurs pourront observer des scènes étranges.

Rencontres dans les écubes

Par ordre d'étrangeté :

- 1 Un naufragé allongé sur le flanc, teint buriné, yeux bleu intense, barbe blanche et drue de vendeur de beignets de poisson. Il agite la main et appelle au secours.
- 2 Quelques dizaines de gros phoques, de plus d'une brasse de long, vautrés sur un large écube à fleur d'eau. Parmi eux, 5 ou 6 marins naufragés, haves et hirsutes, allongés sur le flanc, qui appellent à l'aide à tour de rôle.
- 3 Un naufragé à plat ventre sur son écube, les bras le long du corps, les jambes jointes, le menton posé au sol. Il regarde les Voyageurs sans rien dire.
- 4 Un écube désert soudain recouvert par une vague en V, comme si une chose massive s'en approchait rapidement, juste sous la surface (INT/Navigation à -3). Quand l'eau se retire, elle révèle un naufragé allongé sur le ventre, qui regarde les Voyageurs, souffle bruyamment par le nez et appelle à l'aide.
- 5 Un naufragé en pleine mer, flottant en position verticale, la tête seule dépassant de l'eau. Il fixe un instant les Voyageurs puis se détourne et appelle à l'aide.
- 6 Un naufragé allongé sur le ventre, les bras le long du corps, le dos cambré et le haut du buste légèrement relevé. Il se propulse vers le bord de son écube en quelques brusques ondulations du bassin et plonge tête la première, dans un énorme éclaboussement.
- 7 Deux naufragés debout sur un écube, bras le long du corps, tête renversée en arrière, visage vers le ciel, se jettent violemment l'un sur l'autre, torse en avant, en hurlant à l'aide. Après plusieurs chocs, ils restent affrontés, poitrine contre poitrine, et essayent mutuellement de se repousser et de se mordre à la gorge. Le sang ruisselle.





Les marins de Grisport disaient donc vrai : les écubes sont infestés de centaines, peut-être de milliers de naufragés au comportement troublant. Disons-le tout de suite, il ne s'agit pas d'humains mais d'étranges pinnipèdes, cousins des sirènes.

Grands mangeurs de céphalopodes et de poisson, ils sont fondamentalement paisibles mais, suite à l'un de ces malentendus oniriques dont les Dragons ont le secret, mortellement dangereux. Surtout pour les barbus.



Légende : l'illusion dissipée, un naufragé des écubes révèle son terrible visage.

Les éléphaïrants de mer

On ne donne ici que les caractéristiques des mâles, les femelles ne présentant aucun danger.

TAI35 FOR20 CON17 PER13 VOL14 REV11
Vie26 End43 +dom+8 prot.7 (couche de graisse)
Vitesse au sol 4/- dans l'eau 12/24

bousculade	13	+5	+dom+12
(recul sous le choc, p. 132, avec un impact de 24)			
morsure	13	+4	+dom+10
esquive	06	+3	

Les éléphaïrants de mer mâles peuvent masquer leur véritable apparence sous une illusion, celle d'un naufragé, toujours le même pour un individu donné. L'illusion est autant visuelle qu'auditive, les rugissements de la bête étant perçus comme des appels à l'aide. Un JR à r-8 permet de déchirer le voile et d'observer l'animal.

Paranos le Moindre, dans *Les rivages de l'horreur, bêtes des zones littorales et bathyales*, livre XVIII, p. 1267 sqq. décrit ainsi les choses auxquelles sont confrontés les Voyageurs :

« Plus terribles encore sont les obscènes créatures que le vulgaire des Rêves qui ont le malheur de les subir nomme éléphaïrants. Cette sorte de phoque est d'une taille effrayante, car les femelles ont plus d'une brassée et demie de long et les mâles deux et demie, parfois trois. Ils sont enveloppés d'une couche de graisse très épaisse, qui peut aller jusqu'à vingt pouces chez les plus gros spécimens, et leur masse est considérable, les mâles adultes surtout dont la monstruosité adipeuse dépasse aisément les cinq tonnes. Les femelles, quoique très laides, sont fort placides. Mais les mâles sont agressifs les uns avec les autres, car ils tiennent comme les princes du levant une sorte de harem qu'ils défendent féroce-ment. Ces mêmes mâles





ont le museau gras et allongé en une courte et large trompe, qui leur pend ridiculement par devant la bouche ; et deux petites défenses coniques dans la mâchoire inférieure, qu'ils peuvent selon leur humeur laisser saillir de part et d'autre de leur face dégoûtante ou ranger dedans leur bouche, ce qui est bien mieux. Si on les tue, le bel ivoire de ces défenses est fort prisé, même si leur taille est médiocre.

« Le danger de ces créatures vient de ce que par une absurde adaptation, les Dragons leur ont permis de dissimuler leur révoltante apparence derrière une illusion, comme le font les sirènes : celle d'un pathétique naufragé. Il semble que ce tour n'est pas pour tromper les marins, dont les éléphantants n'ont cure, mais leurs congénères. Cette apparence inoffensive leur permettrait de s'approcher des femelles sans être repéré par leur rival. Mais si les mâles éléphantants sont systématiquement bernés par les illusions des autres mâles, ils ont appris et, au fil des générations, ont compris que toute créature d'apparence humaine est un rival déguisé et doit être vigoureusement repoussée.

« Voilà pourquoi ces brutes énormes sont si dangereuses et doivent être évitées à tout prix. Les bousculades et morsures de géants qui n'occasionnent à ces horreurs que des blessures superficielles sont pour le marin le plus robuste des sentences de mort. J'ai ainsi vu de mes yeux des hommes d'équipage descendus à terre pour secourir ces choses massacrés en un instant, la tête à demi arrachée d'un coup de dent ou leur corps désarticulé projeté d'un coup de jabot à plus de dix pas, jusque dans l'eau où ils se sont noyés. Les Dragons nous préservent de tels monstres et puisse le troisième Réveil les effacer à tout jamais de la face du Rêve. »

Au Gardien des Rêves de juger si les Voyageurs, au moyen d'un jet de Zoologie, peuvent savoir de quoi il retourne ou s'ils ne doivent se fier qu'à leur bon sens. Toujours est-il qu'une confrontation avec un éléphantant n'est pas nécessaire et n'apportera rien de bon. Elle n'aura lieu que si un Voyageur descend sur un écueil déjà occupé par un ou plusieurs mâles ou s'il a le malheur de s'aventurer au milieu d'un groupe de femelles juste avant que le mâle en titre ne revienne de la pêche.

La traversée infernale

La traversée des écubes est longue et dangereuse. Les monceaux de roches rayées forment un labyrinthe inextricable, plein de détours et de culs-de-sac. Les cubes affleurant sous la surface menacent à chaque instant de percer la coque. Le reflux des vagues se brisant sur les récifs imprime au homard des mouvements imprévisibles. Malgré tout le sang-froid et la précision de Nostramo, les Voyageurs et Mithann Yuss doivent courir d'un bout à l'autre de l'embarcation pour repousser de leurs gaffes les écueils les plus périlleux.

Pour ce passage, le Gardien des Rêves est invité à considérer que les jets de navigation de Nostramo sont réussis et que le homard ne subit que des avaries mineures, ou à faire interpréter le capataz par un joueur. Utiliser dans ce cas les règles de navigation p. 325-330. Le homard a les caractéristiques d'une barque classique. La difficulté intrinsèque des manœuvres est de $-1d4+6$, auxquels viennent s'ajouter les malus éventuels dus aux avaries et au manque d'expérience de l'équipage. En cas de choc, le $+dom$ des écubes est de $+5$, auxquels il faut ajouter le modificateur de vitesse (a priori réduite). Le groupe arrive à destination lorsque le capataz a accumulé 12 points de tâche sur ses jets de manœuvre, avec une périodicité de 30 minutes. Si les Lapins des Vagues sont invoqués, sa tâche sera grandement facilitée.

Le cube

L'enthousiasme presque enfantin du juriste grandit à mesure que le groupe se rapproche de sa destination. Quand le homard se trouve enfin au pied du cube, Yuss laisse déborder sa joie. Il n'y a plus aucun doute possible, ils ont retrouvé, contre toute vraisemblance, la cité perdue des gnomes. Il est vrai que le monument qui surplombe les Voyageurs ne laisse guère place au doute. L'énorme cube de gneiss de quelques quatre ou cinq cents pas de côté, aux trois quarts émergé, est criblé de couloirs, d'escaliers et de salles dont les contours ne doivent rien à la nature. Du homard, les innombrables ouvertures qui percent les faces du cube semblent inconfortablement basses et étroites : les occupants de ces demeures souterraines étaient assurément de petite taille.





Légende : les écubes de la ceinture extérieure, exposés aux assauts incessants de la houle, sont très dégradés.

Un jet de VUE/Navigation à -3 permet de repérer un large écube à fleur d'eau où l'on peut tirer le homard pour le protéger des vagues. De là, les Voyageurs peuvent rejoindre le pied du cube en pataugeant dans des flaques tranquilles, grouillant de petits crabes gris et tapissées d'anémones de mer aux couleurs ternes. Les éléphaïrants préfèrent les écubes extérieurs d'où ils peuvent facilement rejoindre la haute mer, ils ne perturberont donc pas les préparatifs.

Mithann Yuss, extatique, reste imprécis sur ce qu'il attend de l'exploration des ruines. La Vérité. La Preuve que sa théorie est exacte... Nôstromo reste à bord du homard pour éviter les mauvaises surprises. Les autres ramassent leur équipement et s'enfoncent dans les ténèbres de ce fragment d'Atarkalikaze.

Les premiers mètres de souterrain, où la lumière peut entrer, sont colonisés par les oiseaux de mer. Les Voyageurs doivent marcher sur la pointe des pieds entre les nids, au milieu des piailleries belliqueuses et des battements d'ailes furieux des volatiles dérangés dans leur couvée.

Les bâtisseurs du Premier Âge ont creusé la ville dans un énorme bloc de roche et partout se retrouvent les stries grises et blanches qui lui ont donné son nom. Ils l'ont évidemment construite à leur taille et la hauteur des galeries et des salles varie autour d'un mètre cinquante, deux mètres pour les halls les plus majestueux, un mètre pour les couloirs de service dénués d'ornements. Les explorateurs avancent donc le plus souvent courbés en deux. Espérons qu'ils ont eu le bon sens de se munir de lanternes, et non de torches dont le maniement dans ces espaces restreints serait malcommode.

Le cataclysme qui a détruit Atarkalikaze a jeté le cube à l'envers : les Voyageurs marchent sur les plafonds nervurés et les chapiteaux à feuilles d'acanthé, leur tête frotte les antiques pavements. C'est heureux car l'inclinaison du bloc donne aux couloirs une pente prononcée et dans les niveaux bas, l'humidité rend glissante la pierre. On ne décrira pas ici les mille merveilles de l'architecture gnome, la splendeur de leurs bas-reliefs ni les dentelles de pierre arachnéennes des fenêtres et des cloisons.





La bibliothèque

Après avoir arpenté les souterrains pendant un temps indéterminé, les Voyageurs finissent par trouver, vers le centre du cube, une série de grande salles, hautes et étroites, dont les murs sont creusés d'une multitude de petites alvéoles. Les plafonds voûtés sont emplis de petites plaquettes de corne identiques à celles du juriste. Ce sont des millions de pages de textes, de schémas et de graphiques qui gisent là en désordre, glissant et se brisant sous les pas des Voyageurs. Mithann Yuss, les yeux écarquillés, plonge à quatre pattes dans ce fouillis, attrapant fiévreusement une plaquette, puis une autre, et une troisième encore.

Les Voyageurs peuvent eux aussi explorer le fonds inépuisable de la bibliothèque d'Atarkalikaze. Comme celles qu'ils ont déjà examinées, les plaquettes sont couvertes de syllabaire gnomique de Thrug, les signes réguliers brûlés ou gravés dans la surface, alignés sur une grille à mailles carrées (comprendre les textes, souvent très bien conservés, nécessite un jet d'INT/Écriture à -7). Cependant, la vanité de ces recherches devient vite évidente : les pages non numérotées, non reliées, gisent pêle-mêle sur presque un mètre d'épaisseur et il est impossible d'en trouver deux qui se suivent. Un monceau de minuscules bribes de savoir, définitivement inutilisables. Le juriste continue à s'acharner, rejetant une page après l'autre sans vraiment savoir ce qu'il cherche.

Le scriptorium

En poursuivant leur exploration, les Voyageurs tombent sur une vaste pièce basse de plafond. Dans la pierre du sol sont taillées des petites tables de travail et des banquettes dont les arrêtes vives sont maintenant autant d'embûches qui guettent, rigoureusement alignées, les crânes des étourdis. Là aussi, le sol est jonché de plaquettes de corne, toutes d'épaisseur et de taille identiques, mais celles-ci sont généralement vierges. Il semble bien que les Voyageurs aient découvert un ancien scriptorium.

En fouillant le sol, ils trouveront d'autres objets. D'abord des baguettes métalliques de section carré, longues d'une douzaine de centimètres, dont l'une des extrémités, un peu plus étroite,

porte le relief gravé d'un des 396 signes du syllabaire, tracé à l'envers à la façon d'un caractère mobile d'imprimerie. L'autre extrémité, plus épaisse, est prolongée par une petite poignée de pierre que l'on peut saisir entre deux doigts.

Ensuite des cubes de pierre présentant en bas une fente où peut être glissée une plaquette de corne. Le cube est percé par le haut de trous carrés formant une grille régulière et serrée, chacun pouvant accueillir une baguette de manière à ce que le caractère gravé s'appuie sur la plaquette. Voilà donc comment les gnomes obtenaient un tracé aussi régulier...

Enfin des cubes un peu plus grands, percés de 396 trous carrés et présentant dans leur partie basse un tiroir métallique ajouré de petites aérations. Un œil exercé (VUE/Métallurgie à -4) remarquera que le métal a été longuement exposé à la chaleur, comme si le tiroir était destiné à contenir des braises ou un petit feu.

Les Voyageurs n'ont pas grand mal à reconstituer un attirail de copiste gnome complet : les pièces sont standardisées et quel que soit le lot d'origine, se complètent parfaitement, seule la recherche des 396 signes différents demande patience et rigueur. Mais la collecte et l'étude de cet appareillage sont interrompues par l'entrée en scène impromptue de l'unique habitant des ruines.

Le scribe

Les premiers signes du Réveil l'ont surpris alors qu'ils transcrivait sur ses tablettes la *Drakogonie* d'Hésidukarmaštode la Chenue, chef d'œuvre de 12 663 hexamètres dactyliques transmis de bouche de gnome à oreille de gnome depuis les temps anciens. Pour la première fois, malgré les rouspétances de la Chenue⁵, le poème allait être fixé par écrit. Il fallait coûte que coûte finir ce travail avant l'accomplissement des funestes événements que, manifestement, l'avenir portait en son sein.

5 Avec cette manie de l'écriture, les jeunes n'entretiennent plus leur mémoire et se vautrent dans la paresse. Bientôt, ils ne vaudront pas mieux que des sauterelles qui oublient dès le premier bond le brin d'herbe qu'elles viennent de quitter. De mon temps, on connaissait sept mille vers par cœur à trois ans, douze mille à cinq ans, et on ne se plaignait pas. C'est toute la grande civilisation (*sic*) gnomique que ces scribouillards fagnants et dégénérés vouent au Néant.





Ainsi donc le scribe, fidèle au poste, besogna nuit et jour, imperturbable, sur son thrugographe à impression thermique (modèle F1), à travers les cris et la panique, les bouffées de ténèbres et les tremblements de terre. Une secousse plus formidable que les autres le jeta à bas de son banc. Alors que le scriptorium tourbillonnait devant ses yeux dans un nuage cliquetant de plaquettes de corne éjectées de leurs étagères, il vit avec effroi les 396 caractères de son thrugographe voler hors de leurs logements se disperser aux quatre vents. Il faut vite tous les ramasser et reprendre la transcription, avant que sa mémoire ne lui joue des tours et qu'il ne commence à faire des vers de travers. Plus que 7 824. Tout à sa tâche, le scribe oublia son nom, perdit la conscience du temps qui passait, ne remarqua même pas qu'un pavé descélé lui avait fracassé le crâne, répandant sa cervelle sur le sol. Heureusement, de braves gens sont là, pour l'aider à ramasser son matériel et finir sa transcription.

Le malheureux scribe est une entité de cauchemar non incarnée, prenant la forme d'un nuage d'un vert pâle, laiteux et légèrement luminescent, comme une vapeur de jade. Qui le regarde attentivement y distinguera la silhouette floue d'un gnome à la barbe flottante d'une longueur démesurée.

Le scribe (ECNI)

RÊVE 17, possession+4, vitesse 6m
terre d'attache : marais Bluants (B7)

Le scribe cherchera, sans penser à mal et sans bien réaliser ce qu'il fait, à posséder le Voyageur dont le DEXtérité est la plus haute et les points actuels de rêve les plus bas.

Sitôt qu'un Voyageurs est possédé⁶ il ramasse en toute hâte les caractères qui manquaient pour reconstituer un thrugographe complet, et un grand nombre de plaquettes vierges (il lui en faut 261). Si on lui en laisse le temps, il se mettra à la transcription de la *Drakogonie* avec une effarante rapidité, sortant un à un les caractères de leur bloc de chauffe pour les placer dans les trous de la matrice, remettant le premier en chauffe quand il a placé le quatrième et ainsi de suite. Hélas, en l'absence de feu dans le petit tiroir de métal, la

⁶ Cela est nécessaire à la poursuite de l'histoire, le Gardien des Rêves doit donc, au besoin, s'arranger avec les dés.

plaquette de corne ressort de la matrice aussi lisse qu'elle y était entrée et le possédé recopie en boucle la même page.

Pour imposer sa volonté et faire autre chose que de la thrugographie, le Voyageur possédé doit rejouer une possession en utilisant son score en VOL à la place de ses points de rêve. En cas de victoire, il reste possédé mais reprend le contrôle de ses actes pour 60 minutes.

Retour à Grisport

Alerté par les exclamations des Voyageurs, Mithann Yuss s'arrache à sa chimérique entreprise de tri des plaquettes et entre dans le scriptorium, juste à temps pour voir le scribe posséder sa victime. Il a déjà vu semblable phénomène lors de ses voyages et sait à quoi s'en tenir. Le comportement inattendu du possédé retiendra toute son attention : il ne s'agit pas ici de trembler de terreur, de grincer de colère ou de se lamenter sur son malheur, mais bel et bien d'écrire quelque chose. Curieux...

L'incident met pour l'instant fin aux recherches. Les Voyageurs voudront sans doute rentrer à Grisport pour aider leur compagnon : un exorcisme, à supposer qu'un haut-rêvant du groupe connaisse les sorts nécessaires, prendra plusieurs jours et il n'est pas question d'y procéder sur place. Mithann Yuss veut lui aussi ramener le possédé à Grisport, non pour détruire l'entité mais pour l'étudier. Il feindra de se rallier à l'opinion des Voyageurs si ceux-ci insistent pour délivrer au plus vite leur ami, mais insistera sur le risque de le faire dans des conditions aussi précaires, isolés dans ce cube dont ils ne savent rien.

Que ce soit en revenant sur leurs pas grâce à des jets d'INT/Survie en sous-sol réussis ou en regagnant une face du cube puis en descendant en rappel jusqu'au niveau de la mer, le groupe finit par rejoindre le homard. L'embarcation n'a pas bougé et Nostramo trompe son ennui, la main gauche posée sur la coque, doigts largement écartés, en plantant un couteau entre ses phalanges avec rapidité et précisions. Le temps de remettre le homard à l'eau et le groupe reprend la mer. Si les Voyageurs ont empêché le possédé de le faire, Yuss a emporté un thrugographe complet avec tous ses caractères.





Une fois le homard sorti des écubes, le retour à Grisport se déroule sans encombre. Le temps est beau, la mer calme et un vent venu du large ramène rapidement aux falaises blanches les membres de l'expédition et le huitième passager.

Les gens du cru sont fort occupés par une nouvelle épave : une perdition a craché une belle nef sur les récifs et les vagues déposent sur la plage des dizaines de naufragés. Les Voyageurs regagnent donc la taverne sans que l'on s'intéresse à eux.



Légende : un pêcheur à pied vient de trouver un naufragé. Il porte le casque de bois de ceux qui travaillent au pied des falaises.

La septième syllabe

Dès qu'ils sont lavés et revêtus d'habits propres, les Voyageurs – ou Mithann Yuss – s'installent dans la salle commune de la taverne pour étudier le thrugographe. Il est aisé (INT/Bricolage à -4) d'en comprendre le fonctionnement, surtout si le possédé a pu en faire la démonstration. Il suffit de remplir de braises le tiroir du bloc de chauffe pour que les baguettes rougissent et, une fois insérées dans la matrice, impriment leur caractère sur la tablette de corne glissée dans la fente. Le tout est de ne pas se tromper de signe et le laisser au contact de la corne juste le temps nécessaire, ni trop, ni trop peu. Si on les laisse faire, le juriste prépare l'installation et le possédé se met au travail, inscrivant une plaquette après l'autre dans une odeur de plus en plus prégnante de cheveux brûlés.

À la lecture des premières pages, il est aisé de reconnaître (INT/Légendes à -5) des phrases de certains passages de la *Drakogonie*. Si le texte lui-même est perdu, des fragments en subsistent à travers les œuvres de critiques et savants du Second Âge. Il devient vite clair que le possédé est en train de reconstituer, syllabe par syllabe, le texte complet dans la langue gnomique d'origine. Yuss, tout en admettant la nécessité d'exorciser le malheureux, souhaite le voir terminer son œuvre et usera de tous les arguments imaginables pour gagner du temps.

Il est possible que les Voyageurs soient d'un autre avis. D'abord parce que leur compagnon risque bien de se laisser mourir de faim et de soif, car le scribe n'a plus aucune notion des nécessités du corps et est complètement obnubilé par sa tâche. Sans s'en rendre compte, il poussera son hôte à l'épuisement, lui déniait même le sommeil.





Ensuite un érudit pourra objecter que les quelques passages de la *Drakogonie* qui ont survécu aux deux Réveils sont assommants et que leur versification est bancal. L'auteur ne s'y retrouve jamais dans le nombre de syllabes, de pieds, ni dans ses césures. Ses hexamètres ne tiennent notoirement pas debout. On voit donc mal ce que l'exhumation de ce pensum de poésie gnome mal foutue peut apporter.

L'issue de cette joute rhétorique importe peu, car le possédé aura dans tous les cas le temps de rédiger une bonne quantité de page. Le juriste se plonge dans la lecture après avoir demandé à Nostromo, qui s'exécute en soupirant, de veiller à ce que le bloc de chauffe soit toujours alimenté en bonnes braises. Les Voyageurs peuvent aussi consulter ces nouveaux écrits, ils feront alors (INT/Écriture à -7) les mêmes constats que Mithann Yuss :

⊗ cette histoire détaillée des Dragons du Premier Âge est en effet d'un ennui mortel et arrache des bâillements à ses lecteurs et auditeurs ;

⊗ les noms de Dragons, qui reviennent presque à chaque ligne, ont bien la longueur habituelle de 6 syllabes, mais au milieu est toujours placé le 396^e signe du syllabaire de Thrug, qui marque le son vide, avec la voyelle et la consonne toutes deux manquantes, un silence :

Narhuitla[]lashlishtom,
Masmavi[]mavili,
Zawémom[]fuldingtong,
Akarli[]karlikar,
Raswigo[]razaseltz,
Ashani[]shanishade.

Voilà qui est étrange. Et si... Mithann Yuss commence à scander des vers, marchant de long en large dans la taverne sous l'œil dubitatif du tenancier. Il s'y reprend à plusieurs fois, avec des variantes, en remplaçant la syllabe vide par une sorte de hmmm. « Oui, c'est ça ! » Il scande maintenant une page entière et les Voyageurs constatent (OUÏE/Musique à -3) que les vers boiteux d'Hésidukarmaštiode coulent maintenant avec une belle régularité, qui les rend encore plus assommants.

Le juriste se rassoit, les yeux écarquillés, sous le choc de sa découverte. Il se tourne vers les Voyageurs, hagard. « C'est si clair maintenant.

Les vers de la Chenue ne sont pas bancals. Ils sont parfaitement formés. C'est le nom des Dragons qui a été tronqué. Il n'est pas de six syllabes, en deux dactyles – long, court, court / long, court, court – comme en poésie gnome moderne, mais de sept syllabes, un dactyle, un spondée, un trochée – long, court, court / long, long / long, court. La première syllabe du spondée, la syllabe centrale du Nom, est omise. Vous comprenez ce que ça signifie ? » s'échauffe-t-il.

Il est probable que non. Nous parlons tout de même de réussir un jet d'INT/Écriture à -10. Mais il est possible qu'un Voyageur (et un joueur) particulièrement versé dans la versification antique arrive à la même conclusion. À défaut, le juriste poursuit sa démonstration.

« Cela signifie que, comme ceux des chimères :
Thlamaianémithlaïath, Kastelladodokatell
ou des autres entités de rêve :
Psilumalumilapsa

et sans doute des licornes – mais les licornes ne disent jamais leur nom – les noms des Dragons ont sept syllabes, mais qu'on ne prononce jamais la syllabe centrale. Les gnomes du Premier Âge le savaient, eux qui vivaient avec les Dragons. La métrique de ces vers le prouve ! Mais cela a été oublié ! Perdu dans les limbes des Réveils. »

Mithann Yuss, dépassé par son enthousiasme, hurle maintenant sa théorie : « Et pourquoi ne pas la prononcer ? C'est évident ! Quel meilleur moyen de réveiller quelqu'un que de l'appeler par son nom dans son sommeil ? C'est la cause de l'interdit, de l'impossibilité d'écrire ou de prononcer la septième syllabe. Ne jamais dire ou écrire le vrai Nom de peur de réveiller le Dragon. C'est si simple ! Et cela prouve que les haut-révants n'ont pas causé le Réveil. Ils n'y sont pour rien. Depuis le début du Troisième Âge on les torture, on les broie, on les pend, on les brûle, on les égorge. Pour rien. Sur un malentendu. Les Dragons ne se sont pas éveillés à cause de sortilèges ou d'invocations, mais parce qu'on a prononcé Leurs Noms. »

De bien profondes révélations... Aux Voyageurs de juger s'ils sont convaincus par les hardis raisonnements de Mithann Yuss, si leur vision du Rêve et du Réveil en est changée. Quoi qu'il en soit, ils ne tardent pas à entrer dans le *gris rêve*.





Troisième époque

Cette troisième partie du scénario est conçue comme un bac à sable. Les Voyageurs rencontrent une nouvelle fois Mithann Yuss, au beau milieu de l'utopie qu'il essaye de construire. Sa tâche est ardue et il demande aux Voyageurs, qu'il tient en haute estime depuis l'épisode des écubes, de l'assister. Les Voyageurs pourront au fil des jours prendre la mesure de la situation et, de mission en mission, d'événement en événement, décider de la marche à suivre. Il est conseillé au Gardien des Rêves de commencer par faire jouer les passages propres à renforcer l'attachement des Voyageurs à Yuss et à sa cause, avant d'introduire petit à petit des notes dissonantes, en prenant soin de jamais verser dans le manichéisme.

Table rase

Les Voyageurs sortent du *gris rêve*. Ils sont dans la salle des pas perdus de l'Hôtel de Basse-Ville de Tzerkheim, capitale du Palatinat du même nom. Les murs, les colonnes et les voûtes de la vaste salle gothique sont fraîchement blanchis à la chaux. Sous une fenêtre, la préparation mal mélangée s'est effritée, révélant une fresque où des personnages masqués, dont l'un de très courte taille et portant une longue barbe noire, pendent à un arbre une jeune femme bâillonnée, vêtue d'un sambenet et d'un caroché d'un vert pâle et terne, couleur des limbes et de l'oubli, qui la désignent (INT / Légendes à -4) comme une haut-révante. Des niches dans les murs n'abritent plus que des débris de pierre ou des statues récemment décapitées. Plusieurs portent au côté une dague frappée des lettres S.S.G.G.

Les Voyageurs se rappellent être venus à l'invitation de leur vieille connaissance, Mithann Yuss. Ils attendent une audience. Dans la salle patiente une dizaine de personnes, de toutes conditions mais aux habits modestes et sans faste. Plusieurs sont pieds nus et vêtus d'une simple robe blanche à la propreté douteuse. Cinq gardes portant des brigandines mal ajustées et des halberdes veillent au bon ordre. Ils sont très jeunes et ne semblent pas rompus au maniement des armes (EMP / Compétence de combat de mêlée à -5). Tous lorgnent les Voyageurs à la dérobée, avec une curiosité timide et admirative.

Après une courte attente, une porte s'ouvre brusquement à l'extrémité de la salle, bousculant le garde en faction. Trois hommes robustes la franchissent d'un pas décidé. Leur mise à la flamboyance outrée – pourpoint de velours éclatant, ouvert sur la poitrine et percé de larges crevés, révélant d'amples chemises de soie criarde enfilées

l'une sur l'autre, hauts-de-chausse bigarrés, bas de couleurs différentes, braguette démesurée brodée de fil d'or, bonnet à longues plumes de paon, de zyglute ou d'austruthe arc-en-ciel – tranchent avec la vêtue austère des occupants de la salle des pas perdus. Chacun porte au côté un kriegsmesser et un poignard. Le plus âgé, un vétéran grisonnant d'une cinquantaine d'années dont la manche déchirée dévoile un bras musculeux sillonné de cicatrices, toise les Voyageurs des pieds à la tête en passant devant eux, puis s'éloigne avec un renflement sceptique. Les deux autres traversent la salle sans regarder personne, absorbés par leur débat sur quelque affaire militaire.

Avec une déférence maladroite, l'un des gardes fait signe aux Voyageurs de s'approcher : c'est maintenant leur tour d'être introduits devant...

Le Conseil des Éclairés

La porte que le halberdier ouvre devant eux mène à une haute salle octogonale aux murs chaulés. Sous la voûte nervurée, dont la clef figure un Dragon endormi lové sur lui-même, s'ouvrent cinq hautes fenêtres par où la lumière se déverse en abondance, prenant les couleurs éclatantes des vitraux et les projetant dans toute la pièce. Un œil attentif y reconnaît la fondation de la ville gnome au flanc de la falaise surplombant les marais ; des Gnomes échassiers traquant des austruthes au plumage bleu ciel et doré, ou vermillon et vert pomme ; les ravages de la Bête Palude, sorte de gigantesque serpent blafard à tête de tortue, dont les cinq pattes aux serres acérées forment une collerette à la base du cou, bête qui s'insinue chaque nuit dans les cavernes des Gnomes pour les dévorer ; l'arrivée des hommes, menés par le prince ripuaire Ovthleyn et ses antrusions ; l'alliance des deux peuples et le Serment des Princes, pressant leurs fronts l'un contre l'autre en





signe d'indéfectible affection – le roi gnome Gauralufkaliruz est debout sur une borne de pierre ; la mise à mort de la Bête Palude ; la construction de Tzerkheim en haut et en bas de la falaise par des artisans des deux peuples unis ; l'institution du Palatinat par Olesleyn le législateur ; la signature à Riina de la charte attachant le palatinat de Tzerkheim au BRETO ; l'Empereur Yazohl von Gerlitz chaussant le Pfalzgraf Ogleyn VIII des poulaines d'or de prince électeur.

Sous cette illumination diaprée, la salle est nue, meublée seulement d'une quarantaine de chaises toutes simples entre lesquelles se tiennent les trente membres du Conseil des Éclairés, quinze hommes et quinze femmes de tous âges, pieds nus et revêtus d'aubes de lin blanc. Au milieu d'eux, Mithann Yuss, dont la robe est plus éclatante encore que les autres dévisage les Voyageurs avec une joie sincère. Il ouvre grand les bras et s'avance vers eux : « Ah, mes amis. Enfin vous voilà ! Quel jour heureux que celui de nos retrouvailles. »



Légende : le haut conseiller Berndt Knipperdolling, figure de proue du parti observantiste

Les autres conseillers observent les Voyageurs avec une réserve courtoise, les saluant d'un discret hochement de tête. Dans un coin, un secrétaire habillé de gris et de brun, une écritoire sur les genoux, prend les minutes de la réunion. Mithann Yuss narre comment les Voyageurs ont souffert de l'arbitraire de la Vehme, jadis à Arnsberg ; leur

héroïque traversée des récifs au large de Grisport ; l'exploration du cube aux mille pièges et le drame de la possession par une entité gnome maléfique, qui a cependant permis de découvrir la Vérité sur les Réveils. Ces héros qui se tiennent devant le Conseil, en particulier le Voyageur qui fut possédé par le scribe, sont ceux qui ont permis la survenue de l'Éclairement. Les conseillers se répandent en commentaires appréciateurs et remerciements, les plus enthousiastes leur donnent l'accolade.

Un homme de taille moyenne, à la barbe blonde soignée et au regard vert paisible, qui semble avoir un certain ascendant sur les autres, déclare que Tzerkheim s'honore d'accueillir les Maïeutes de la Parole Neuve. Selon la volonté des Dragons, manifestée dans les songes du Porteur de Parole et au nom de tous les autres conseillers, il offre aux Voyageurs l'hospitalité de la Cité Éclairée Altonirique de Tzerkheim. Malgré les difficultés que connaît la Ville Basse, chacun fera de son mieux pour qu'ils ne manquent de rien. Un concert de louanges et d'approbations feutrées suit cette déclaration. Mithann Yuss remercie le conseiller d'un léger signe de tête, les paupières baissées pour marquer son assentiment. « Voilà, conseiller Knipperdolling, qui est sagement parler. Mais nos hôtes sont sans doute meurtris par les affres du voyage. Souffrez donc que je vous laisse à vos travaux et les accompagne à leurs quartiers. »

Mithann Yuss entraîne les Voyageurs à sa suite, visiblement impatient de leur exposer...

L'utopie

... que lui et le Conseil essayent de faire vivre et prospérer dans Tzerkheim.

Après les révélations de Grisport, Mithann Yuss revint vers le Bien-Rêvant Empire, tandis que les Voyageurs suivaient leur chemin erratique et Nostramo s'embarquait pour les Rivages Désolés. Pendant treize années, il tenta de convaincre comtes, princes et barons, chassé de partout, surveillé par la Vehme, échappant de justesse à plusieurs attentats. Il obtint même une audience avec le BR Empereur TO Radolmus II von Ursenberg, toujours friand de secrets ésotériques et occultes. Après un entretien cordial où l'Empereur se passionna pour ses découvertes, Yuss fut raccompagné par un conseiller aulique renfrogné, qui proposa de lui acheter les précieuses tablettes





de corne pour une somme considérable, mais l'avertit que s'il persistait à prêcher ses billevesées, il se mettait en grand péril. Surtout depuis que la mort de l'influent Sigesbert von Kronfurt le privait de protecteur.



Légende : migration des yussites vers Tzerkheim.

Mithann Yuss refusa l'offre mais se fit prudent. Au cours de ses voyages, il réussit cependant à convaincre des gens du peuple, surtout parmi ceux qui avaient eu maille à partir avec les tribunaux vehmiques. Quelques-uns ici, d'autres là, finissant par faire une foule considérable. L'affaire prit une nouvelle tournure quand il arriva à Tzerkheim, il y a huit mois. Dans la Ville Basse, le ressentiment contre ceux de la Ville Haute était palpable : nageant dans l'opulence, main dans la main avec la Vehme qui n'hésitait pas à ébouillanter récalcitrants et fortes têtes sous couvert d'accusations de haut-rêve, les Hautains abandonnaient à sa misère le bas peuple qu'ils méprisaient. Les tensions entre le Vertreter, représentant du Pfalzgraf dans la Ville Basse, épaulé par les cinquante hommes de la garde palatine, et le Conseil Bas, dominé par le parti observantiste, étaient vives, même si elles restaient feutrées. Le peuple de la Ville Basse, mécontent, restait pourtant soumis. Mais les yussites, chassés de leurs villes, convergeaient vers Tzerkheim-la-Basse où ils étaient moins mal reçus qu'ailleurs. Peu à peu, leurs idées et celles des observantistes se mélangèrent.

Quand Mithann Yuss arriva en ville, il fut accueilli en sauveur par les observantistes et les yussites, entre lesquels il était déjà difficile de faire la différence. En une nuit de discussion fervente, Yuss et Knipperdolling, dans un état de veille hallucinée inspirée par les Dragons, formalisèrent le syncrétisme des deux doctrines : la Parole Nouvelle qu'ils proclamèrent dès le lendemain matin au peuple assemblé. La garde palatine prit peur et voulut rétablir l'ordre en dispersant la foule. Mal lui en avait pris : vingt des cinquante gardes furent battus à mort par la populace enragée, les trente derniers ne devant leur salut qu'à une fuite éperdue dans les marais.

Le conseiller Knipperdolling et les observantistes

En réaction au faste supposé de la Ville Haute, égoïste et irresponsable, les observantistes professent rigueur, économie, parcimonie, humilité et altruisme. Car assurément, le sommeil des Dragons est troublé par le spectacle de ces palais rutilants et vulgaires, dégoulinant de richesses mal acquises. Comment pourraient-ils dormir paisiblement quand Leurs songes sont gangrenés par des villes abandonnées au stupre et à la débauche, sans droiture ni morale, où les femmes paradent les coudes nus et où les hommes montrent leurs dents en mangeant ? Le bon rêvé est modeste, partage sa richesse avec ceux qui partagent ses convictions et cherche à guider les égarés vers la voie droite et l'observance des règles du bon comportement.

Convaincus que les Rêveurs abhorrent ceux qui troublent le rêve en massacrant Leurs créatures, les observantistes rouges refusent de faire couler le sang et sont végétariens. Les observantistes blancs assurent au contraire que les Dragons rêvent poissons, porcs et poulets pour qu'on les mange et ne rejettent pas les viandes blanches, cuisinées sans apprêt et en modeste quantité.

Berndt Knipperdolling, riche plumassier, est un observantiste rouge, sans doute sincère. Austère et rigide, mais diplomate, il a mis sa fortune au service de ses croyances. Il a soutenu nombre de jeunes observantistes tombés dans la misère, qui forment aujourd'hui le noyau de la garde alt-onirique, et a acquis une grande autorité au sien du mouvement, au point d'en être le dirigeant en fait, sinon en titre.





La Ville Basse s'est constituée en Cité Éclairée Altonirique, dirigée par un Conseil de trente membres choisis parmi les plus vertueux, relayé par des conseils de quartier. Tous les citoyens sont égaux, même si les plus sages guident légitimement les moins avisés. Les lois n'existent plus, seules prévalent les règles et recommandations édictées par le Conseil, inspiré par les Dragons dont Mithann Yuss, à travers ses rêves, porte la parole. Gloutonnerie, forfanterie et ostentation sont proscrites. Les femmes sont en tous points les égales des hommes⁷, sauf pour la guerre et l'élevage des enfants. Tous les mariages, reliques de l'Ancienne Parole, sont dissous et le Conseil, comme les conseils de quartier, peuvent former et rompre les unions, à la demande de l'un ou deux des unis ou par mesure d'ordre public. Pour les observantistes les plus pieux, ces unions peuvent d'ailleurs être multiples, car leur fréquentation fait voir de plus près le modèle d'immaculée pureté qu'ils présentent. La musique est interdite, de même que la danse, l'ivrognerie, les jeux d'argent et la prostitution. En revanche, les haut-révants, innocents du Second Réveil, sont les bienvenus, pourvu qu'ils suivent les règles et recommandations et utilisent leur art pour la protection et l'agrandissement de la Cité⁸.

Depuis des siècles déjà, les Gnomes étaient objet de suspicion. Leurs services et les pierres de leurs carrières sont bien trop onéreux et qui sait ce qu'ils manigancent dans l'ombre de leurs grottes inaccessibles ? Et puis, leurs galeries ne montent-elles pas jusqu'aux palais des Hautains, à qui ils amènent leurs rapports et dénonciations ? [La Ville Gnome](#) était donc bien avant l'Éclairement un quartier fermé et mal considéré. Depuis que l'on sait qu'ils ont causé les deux Réveils, la situation empire. On n'a rien contre les Gnomes eux-mêmes, bien entendu. Ils ont après tout participé à la fondation de Tzerkheim. Mais leur savoir des Noms, hérité du Premier Âge, l'Ancienne Parole qu'ils n'ont pas oubliée, recèlent un péril absolu, inconcevable : celui du bouleversement et de l'anéantissement du Rêve dans son entier.

7 On notera à cet égard la stricte parité des conseils. Dix-huit femmes sont nommées au Conseil, afin d'assurer que quinze puissent siéger en permanence, y compris quand l'une ou l'autre est indisposée.

8 Cette bienveillance est toute théorique car avant l'arrivée des Voyageurs, aucun haut-révant ne s'est révélé. Soit les tribunaux vehmiques ont bien fait leur travail, soit leur confiance envers les Éclairés n'est pas totale...

Il est donc prudent et salutaire de les soumettre à la plus soigneuse surveillance ; de confisquer et détruire leurs écrits, surtout les plus antiques ; et d'interroger leurs savants et leurs anciens pour apprendre s'ils savent quelque chose de leurs ancêtres du Premier Âge et des noms des Dragons qui leur étaient familiers.

Mithann Yuss, Porteur de Parole

Comme [plus haut](#) avec :

TAI12 APP16 EMP15 RÊVE14 Vie13 End28
équitation+3, séduction, comédie+6, Légendes+8
survie en extérieur+4

tête de dragon : don d'appivoiser les animaux

Maintenant âgé de 46 ans, Mithann Yuss est plus que jamais persuadé de l'importance de la Vérité découverte dans les ruines d'Atarkalikaze. Au cours de ses voyages à travers le BRETO, il a appris à imiter le chant des oiseaux, messagers des Dragons, qui viennent se poser sur sa main. Cette marque d'approbation des Grands Rêveurs le conforte dans sa croyance. Même si sa foi a plusieurs fois vacillé, l'entrée dans Tzerkheim-la-Basse, l'accueil du peuple, le renversement de l'ordre ancien en quelques jours et l'Éclairement l'ont renforcée au-delà de tout doute. Chaque soir, il participe aux débats du Conseil, entend et mesure les problèmes de la Cité puis se couche après un repas léger. La nuit lui apporte les réponses et lors de la séance du matin, il fait connaître aux conseillers les révélations que les Dragons lui ont murmurées en songe. Nouvelle preuve de ces faveurs d'au-delà du sommeil, les Dragons rêvent pour lui chaque matin une aube absolument immaculée, qui démontre à tous la pureté préternaturelle de celui qu'ils ont fait vaisseau et porteur de Leur parole.

Ce dernier miracle est en fait l'œuvre de Berndt Knipperdolling, qui pénètre chaque nuit, dans le plus grand secret, dans la chambre de Yuss et remplace la robe de la veille par une autre, neuve, parfaitement identique et fraîchement nettoyée. Cette pieuse tricherie qui participe, pense-t-il, de la volonté des Dragons, renforce l'attachement des Tzerkheimiens à l'Éclairement et assoit aux yeux des sceptiques la véracité de la Parole Neuve. Yuss ne soupçonne rien de tout cela et, quoique les Voyageurs puissent en penser, les deux compères sont absolument sincères.





Instruments des Dragons

Hélas, poursuit Mithann Yuss, l'Éclairement ne va pas sans difficultés. Nombre d'habitants ont fui la ville plutôt que d'abandonner l'Ancienne Parole. Même s'ils ont en partie été remplacés par des yussites venus de tout l'Empire, on manque de certains artisans : il n'y a ainsi plus de barbier dans les murs, ce qui est pour le moins fâcheux.

Les observantistes et les yussites font peut-être le tiers de la population, mais les autres n'adhèrent pas tous à la Nouvelle Parole. Certains se plient aux règles édictées par le Conseil de mauvaise grâce mais sans faire de problèmes. D'autres protestent, ou pire, fomentent le rétablissement de l'ordre ancien. Une Garde Altonirique a été instituée pour défendre la Cité mais elle ne compte que quarante membres, la plupart très jeunes et inexpérimentés. Les conseils de quartier veillent au grain et les convaincus dénoncent au [Chuchoteur](#) les menées scabreuses des traîtres, mais les Éclairés ne contrôlent la Ville Basse qu'en surface.

Les Gnômes, plutôt que de renoncer à leurs anciens savoirs, se sont endurcis et entêtés. Ils se retranchent dans leurs terriers, rejettent tout ce qui vient du Conseil et l'on peut redouter, si on les pousse à bout, qu'ils ne prononcent les Noms.

Enfin, le Pfalzgraf dans son palais de la Ville Haute a tout appris par les gardes palatins et les artisans enfuis. Persistant dans ses fausses croyances et acoquiné avec la Vehme dont il est franc-comte, il compte bien écraser la Cité Éclairée Altonirique et a levé une armée contre elle avec l'aide de quelques États voisins. Observantistes et yussites ne sont pas sans défense, car des mercenaires et soldats convaincus par la parole de Mithann Yuss ou achetés par l'argent de Knipperdolling et de ses amis ont choisi de défendre leurs idées. Leur chef, Jij Yednoko, yussite de la première heure, est un homme intègre et un excellent capitaine, mais ses effectifs ne représentent qu'une fraction de ceux que la Ville Haute a amassés. Les appels lancés à la population n'ont attiré qu'un petit nombre de volontaires, tous novices dans l'art de la guerre.

Le travail des maraîchers est perturbé par les pillages et les combats. L'approvisionnement de la Ville Basse est problématique. Heureusement que les observantistes mangent peu...

Bref, on ne sait plus où donner de la tête tant la Cité Éclairée Altonirique est menacée de toutes parts. Pour la protéger, le Conseil a besoin d'agents courageux, inventifs, qui ne soient pas empêtrés dans le réseau de rancunes et de complicités qui entrave les Tzerkheimiens de longue appartenance. Des gens pleins de ressources mais honnêtes et loyaux, à qui l'on pourra sereinement s'en remettre pour les missions les plus ardues. Les Voyageurs, qui ont jadis si bravement favorisé la résurgence de la Vérité, sont tout désignés.



Légende : Jij Yednoko, qu'une blessure a privé de son œil droit.

Il ne saurait être question de solde ou de salaire dans une entreprise qui n'a d'autre objectif que la Vertu et la recherche du Bien. Mais il est entendu que le Conseil et la Garde Altonirique feront tout leur possible pour que les Voyageurs soient dans les meilleures conditions pour accomplir ce qu'on attend d'eux. En fait, tant qu'ils respectent facialement les règles et se gardent des extravagances et provocations, ils peuvent obtenir tout ce qu'ils veulent – dans la limite de ce que peut offrir la ville. Ils sont dispensés des règles somptuaires et sont logés gracieusement dans des appartements vastes et aérés, simplement mais confortablement meublés, au cœur de l'Hôtel de Basse Ville.





La Ville Basse

... abrite quelques six mille habitants, entassés dans l'étroit espace délimité par la muraille et la falaise qui coupe Tzerkheim en deux. Bien que quelques maisons construites sur le sommet des remparts disposent d'escaliers de bois menant hors les murs, la seule entrée d'importance est la barbacane Południe, qui ouvre sur la route du sud. L'on voit encore dans les rues quelques bâtisses de pierre aux sculptures usées datant du Second Âge mais les maisons sont pour la plupart de bois et d'un torchis auquel le mélange de glaise blanche des marais et de déchets végétaux issus de l'industrie teinturière donne un aspect typique, rose marbré de rouge. Les constructions à trois ou quatre étages ne sont pas rares et, le sol marécageux n'offrant qu'une assise médiocre aux fondations de pierres, beaucoup penchent dangereusement, au point qu'elles semblent parfois n'échapper à l'effondrement qu'en s'appuyant l'une sur l'autre, formant quelquefois au-dessus d'une rue étroite une arche triangulaire étayée par de robustes entretoises.

Le long des remparts sont installés boulangers, cuisiniers et deux forgerons, leurs foyers adossés à la muraille de pierre pour limiter les risques d'incendie. Les chemins de ronde sont noirs de suie et les gardes qui les arpentent souvent incommodés par la fumée. Entre la barbacane et le portail de la Ville Gnome se déroule la Rue de la Plume. Pour le plus grand agrément des nobles et courtisans de la Ville Haute, les plumassiers y trient et arrangent les plumes ornementales d'oiseaux des marais: ibis pourpres, spatules rosées, zyglutes, aigrettes indigo et surtout les austruthes, grands oiseaux coureurs dont la parure vivement colorée rappelle celle des aras.⁹

⁹ L'austruthe écarlate a le corps rouge, les ailes rayées de rouge, bleu, vert et jaune et le contour des yeux blanc strié de noir ; la champ-de-blé le dos bleu ciel et le ventre jaune doré, le tour de l'œil noir brillant ; l'austruthe à front de feu le corps d'un dégradé de verts et le front jaune orangé ; l'austruthe poignardée est blanche, avec un tache écarlate, plus foncée au centre, à l'emplacement du cœur ; l'austruthe arc-en-ciel le corps gris perle, les ailes couvertes de plumes blanches et noires alternées et une queue de longues et fines plumes irisées. Marginalement moins stupides que les zyglutes, les austruthes pensent à baisser la tête quand elles entendent le vrombissement d'une libelle. Elles semblent mal adaptées aux marais et n'ont pas les pattes palmées, mais leur serres et leur bec crochu leur permettent d'escalader les troncs des fougères arborescentes.

Le Croisement des Teinturiers, avec ses caniveaux qui semblent charrier du sang et sa fontaine, est le centre d'une industrie teinturière célèbre dans tout le BRETO. Des paludiers récoltent à la lisière des [Marais de Blaikhenknascht](#) les mousses et les prêles pourpres dont les sucs, par de méticuleuses opérations alchimiques au secret jalousement gardé, donnent des teintures couvrant toutes les nuances de rouge, de pourpre et de violet, que les drapiers s'arrachent.

Parmi les bâtiments anciens, on distingue :

- le Lazaret des Égarés, qui s'organise autour d'un patio carré planté d'arbres et où l'on soigne les victimes d'égarement, c'est à dire des différentes fièvres de marais qui troublent momentanément ou durablement l'esprit.
- l'Hôtel de Basse-Ville où se réunit le Conseil et où logent les Voyageurs, avec sa façade à arcades et ses trois escaliers monumentaux.
- la Vertreterie, haute maison-tour de dix étages.
- L'ancienne caserne de la Garde Palatine, long édifice avec réfectoire, dortoir, et salle d'armes.

Occupée par la Garde Altonirique depuis l'Éclaircissement, la caserne est bordée au nord par la sombre Rue des Murmures. La muraille de pierre nue, rectiligne et aveugle, de la caserne contraste avec les cloisons délabrées, tout aussi dépourvues d'ouvertures, des maisons misérables qui lui tournent le dos. Cet urbanisme anarchique tout en recoins et en encorbellements ménage mille cachettes obscures. Au milieu de la venelle, le mur de pierre s'orne d'un bas-relief figurant un personnage de profil, courbé en avant, le visage à moitié caché par la capuche de son ample manteau, jetant un regard en coin au spectateur. La bouche masquée par sa main gauche en coupe semble chuchoter un secret honteux. Les doigts de sa main droite saisissent avec délicatesse un objet plat – sans doute un lettre – qui n'est pas figuré : à sa place, entre le bout des phalanges avides, une fente s'ouvre dans la pierre, prête à recevoir la missive qu'on voudra y glisser. Les Voyageurs ont sous les yeux le Chuchoteur, qui recueille depuis des temps immémoriaux les rapports et dénonciations anonymes des bons citoyens de Tzerkheim. Même si la ruelle semble toujours déserte, le Chuchoteur ne chôme pas.





Aux armes !

Au cours de leurs tribulations dans Tzerkheim en pleine guerre civile, les Voyageurs auront affaire à des combattants plus ou moins expérimentés, de la populace excitée redoutable surtout par le nombre jusqu'aux lansquenets et reisläufer les plus couturés et retors, en passant par divers gardes et miliciens. Le peuple en armes se bat avec ce qui lui tombe sous la main et n'a souvent qu'une seule arme. Quand ils s'attendent à un combat – bataille, patrouille, escorte etc. – les gardes et soldats portent leur arme principale¹⁰ et un katzbalger ou kriegsmesser (épée dragonne) et une dague comme armes secondaires. Dans le cas contraire, ils ne portent que ces dernières.

Le peuple en armes

TAI10 RÊVE10 Mêlée10 à 12 Tir 10 Dérobée10
Vie10 End20 vitesse 10 Prot. 0 à 2 +dom0
corps-à-corps, esquive, dague+2
épée 1m, masse 1m, lance 1m ou arc+1
survie en cité, course, saut, escalade, vigilance,
discrétion+2

Les gardes et milices

TAI11 RÊVE11 Mêlée11 à 13 Tir 12 Dérobée11
Vie11 End21 vitesse 10 Prot. 0 à 4 +dom0 ou +1
corps-à-corps, esquive, dague et bouclier+2 ou 3
bouclier, épée 1m, course, escalade, saut+3
survie en cité, discrétion, vigilance+3

arbalète	12 à +3 ou 4	+dom+3
arme d'hast	12 à +3 ou 4	+dom+4 ou +5
lance 1m	12 à +3 ou 4	+dom+2 ou +3

La soldatesque

TAI12 RÊVE11 Mêlée13 à 14 Tir 13 Dérobée13
Vie13 End23 vitesse 10 Prot. 4 à 6 +dom+1
corps-à-corps et dague+3, bouclier, esquive,
épée 1m, course, escalade, saut+4
survie en cité, marais, discrétion+4 vigilance+5

arbalète	13 à +4 ou 5	+dom+3
arme d'hast	13 à +4 ou 5	+dom+5
épée 2 mains	13 à +4 ou 5	+dom+6

¹⁰ Parmi zweihänder (double-dragonne), pique ou autre arme d'hast, lance et bouclier ou arbalète.

La Ville Gnome

Au premier regard, elle se limite à une seule et large rue bien rectiligne, longeant le pied de la falaise et buttant à l'ouest et à l'est sur l'enceinte fortifiée. Là, deux grosses tours adossées à la roche commandent, hors les murs, les douves et le glacis défensif. Elles surveillent aussi, par une série de meurtrières prenant le quartier en enfilade, les allées et venues de la gent gnomique. On n'y accède que par le chemin de ronde, à cet endroit protégé de murs crénelés des deux côtés, intérieur et extérieur.

La Tour du Levant est embellie de la statue d'un jeune enfant surplombant la douve et guettant le lever du jour. La Tour du Ponant s'orne, au-dessus du fossé, d'un vieillard de pierre appuyé sur sa canne, qui scrute le soleil couchant, la main gauche en visière contre son front ridé. Aux créneaux pendent par de fortes chaînes onze cages de fer forgé où les criminels gnomes sont abandonnés à la faim et à la soif, pour l'édification de leurs congénères.

Les bâtiments sont tous de bonne pierre, anciens et décrépits. Leur rez-de-chaussée, où les gnomes font leur commerce, ont de hauts plafonds sous lesquels les hommes peuvent se dresser bien à leur aise. Leurs deux ou trois étages sont en revanche à la taille de leurs occupants, et font rarement plus d'un mètre et demi de haut.

Du côté de la ville, les maisons sont serrées les unes contre les autres, laissant la place à un unique portail ouvrant sur le Rue de la Plume, que les gardes verrouillent chaque jour du crépuscule à l'aube. Les lois de Tzerkheim défendent aux Gnomes de ménager la moindre ouverture sur la Ville Basse. Aussi les murs sud des maisons côté ville sont-ils aveugles, et toutes les portes et fenêtres tournées vers le nord, face à la falaise. Si la blancheur du calcaire renvoie, par beau temps, un peu de luminosité vers les intérieurs, ceux-ci restent sombres et froids. Ce côté de la rue est donc réservé aux entrepôts et aux logements des plus miséreux parmi les Gnomes. On y trouve aussi la taverne du ghetto, à l'enseigne du Chien Battu. Dans les étages, d'antiques et élégantes passerelles de maçonnerie – dépourvues de garde-corps pour des raisons de sécurité évidentes – enjambent la rue et rejoignent des ouvertures creusées dans la falaise.





Côté falaise, les maisons orientées plein sud sont plus prisées et mieux entretenues. Elles semblent sans profondeur, leurs façades à pignon saillant à une toise à peine devant la roche. Derrière est creusée la véritable Ville Gnome, labyrinthe d'appartements troglodytiques, de vastes halles, de couloirs finement décorés, de tortueux goullets et exigus colimaçons. Les habitations sont proches de la paroi, s'ouvrant sur le jour par d'audacieux balcons, de magnifiques oriels et d'arachnéennes jalousies de marbre s'étagant sur plus de dix niveaux. Entre les logements sont huit jardins suspendus, salles largement évasées sur le vide, au sol creusé de profondes rigoles que les Gnomes emplissent d'un riche terreau où ils cultivent quelques légumes.

Dans les profondeurs, les carrières d'où ont été tirées les pierres de la Ville Basse et de ses remparts rejoignent un réseau de grottes naturelles qui feront le bonheur des amateurs de stalagmites, stalactites et autres spéléothèmes. Un puits et des conduites de captage assurent que la Ville Gnome ne manque jamais d'eau¹¹. L'essentiel des ouvrages de pierre date du Second Âge (INT ou VUE / Maçonnerie à -4) et même s'ils sont entretenus, le temps a fait son œuvre. Nombre de balcons ou plafonds semblent sur le point de s'effondrer. Les souterrains ne sont pas cartographiés et au fil des générations, les Gnomes ont perdu le souvenir des salles et passages les plus profonds. Le conflit avec les adaptes de Yuss les force cependant à chercher refuge plus loin de la surface et à redécouvrir le domaine de leurs lointains ancêtres.

La ville haute

La falaise calcaire qui clôt au nord la Ville Basse surplombe les toits de plus de cent toises. En levant la tête, on distingue le muret festonné de mâchicoulis qui couronne la paroi rocheuse, puis les hôtels particuliers avec leurs élégantes arcades et leurs balcons ouvragés où l'on aperçoit parfois de petites silhouettes enveloppées de brocards. Du sommet de la barbacane Południe qui défend l'accès sud de la ville on peut voir, derrière les

¹¹ Par une amusante frivolité toponirique décrite plus loin, le puits et les conduites captent, l'un par le bas les autres par le haut, les eaux des Marais de Blaikhenknascht, qui s'étendent tant au sud de la Ville Basse et qu'au nord de la Ville Haute.

tuiles colorées des opulentes demeures qui bordent la falaise, les tours jumelles de la Grande Halle, où siège le Conseil Palatin. Leur silhouette pittoresque est reconnaissable entre toutes : deux hautes tours blanches carrées, coiffées de toits pointus d'ardoise sombre aux huit clochetons, quatre à la base, quatre à mi-pente.

La Ville Haute est le domaine de la haute bourgeoisie, l'aristocratie et l'administration du Palatinat de Tzerkheim. Le Pfalzgraf y a son palais, les Gnomes un Vorsitzender chargé de défendre leurs intérêts et la Vehme y pourchasse les haut-révants, généralement mis à bouillir en place publique dans un gros chaudron de bronze.

De tout cela, les habitants de la Ville Basse n'ont qu'une vision imprécise, nimbée de fantasme et de mystère. Car l'escalier qui reliait les deux moitiés de Tzerkheim s'est effondré lors du Réveil et la ville est irrémédiablement coupée en deux. Les Hautains, comme on les appelle en bas, transmettent leurs Mandements et Commandements sur des feuilles de papier filigrané roulés dans de légers tubes de roseau, lancés dans le vide lorsque les cloches de la Grande Halle sonnent midi. Les manants fixent le petit parachute de toile rouge qui descend lentement vers les toits et se battent pour l'amener au Vertreter Diepold Zlatawa. En échange de ses bons services, le messager reçoit le salaire traditionnel d'un repas chaud – avec gras et viande – un verre de brandevin et deux deniers.

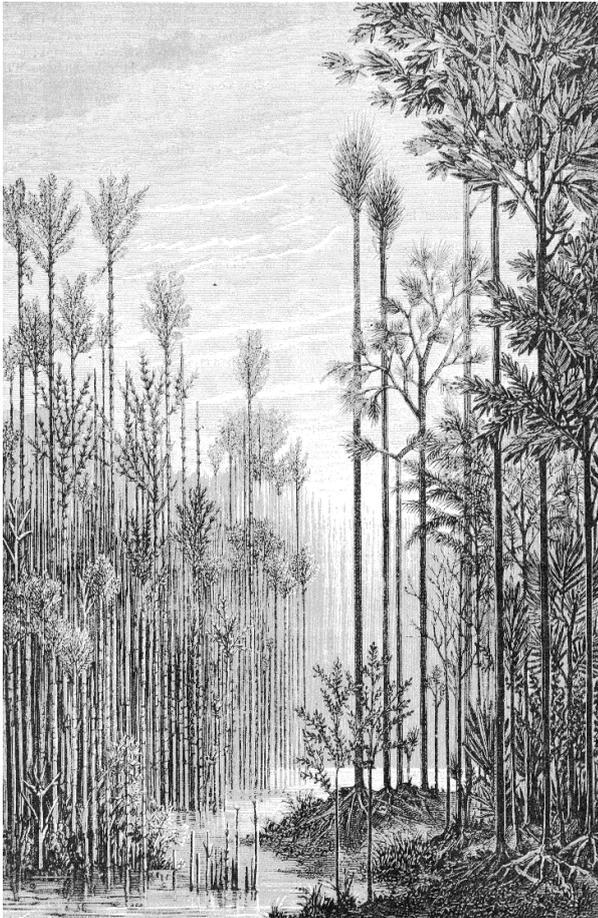
Par un caprice des Dragons, le rêve du Palatinat de Tzerkheim se replie sur lui-même. Personne ne sait plus si cette bizarrerie est né du Réveil ou s'il en a toujours été ainsi. Toujours est-il qu'en sortant de la Ville Basse par la porte Południe et en voyageant droit vers le sud, on aperçoit à l'horizon, après trois journées et demie de marche, les tours à huit clochetons de la Grande Halle, puis les murailles de la Ville Haute, qui se trouve donc à la fois au-dessus de la Ville Basse au nord et en face d'elle, au sud.

Tout serait ainsi pour le mieux si dans la plaine ne s'étendaient les Marais de Blaikhenknascht, une vaste étendue d'argile blanche détremmée, criblée de mares et de fondrières où foisonnent mousses invraisemblablement épaisses, vertigineuses prèles arborescentes et fougères démesurées, aux teintes amarante, pourpre et cramoisies. Cette étonnante végétation grouille





de libelles (p. 407), de mouches grosses comme le poing et de salamandres molles et rosâtres. Sans parler des moustiques longs comme le doigt dont la piqûre laisse sur la peau une enflure de la taille d'un demi melon. Des dizaines d'espèces d'oiseaux de toutes formes et couleurs peuplent la lisière du marais se gobergeant d'insectes gros et petits et de délicieuses salamandres. Ils se font rapidement plus rares vers l'intérieur, car les ailes des libelles les fauchent sans merci.



Légende : les prêles pourpres arborescentes sont typiques du Marais de Blaikhenknascht.

Le marais a été drainé et mis en maraîchage au pied des murailles et l'on peut progresser presque une demi-journée sur une bonne route pavée. Au-delà, le chemin se poursuit sur une antique jetée, souvent effondrée ou engloutie sous une vase livide. Les récolteurs de prêles pourpres, utilisées pour la teinture, restent en lisière. Les chercheurs de plumes s'aventurent un peu plus loin. Mais à part les coursiers portant des missives d'importance vitale, nul ne traverse les marais. Tout cela a changé depuis le début de...

La guerre

Sur le rapport des gardes palatins enfuis et après avoir secrètement consulté le Vertreter Zlatawa, le Pfalzgraf Jarmin XI Knaschtrockner envoya une petite troupe à travers les marais pour rétablir l'ordre. Arrivé sur les lieux, le capitaine Kernkauer, pourtant dur à cuire, jugea préférable de se replier en bon ordre car les yussites et observantistes de la Ville Basse, quoique désorganisés, formaient une troupe motivée et nombreuse à laquelle son maigre détachement ne pouvait se mesurer. Contrarié, Jarmin XI fit précipiter du haut de la falaise vingt-sept des yussites venus de Magenbourg qui, s'étant perdus, étaient arrivés dans la mauvaise moitié de Tzerkheim¹². Seize autres sont détenus dans les geôles palatines, dans l'attente de leur jugement.

Depuis des années, les vaticinations de Mithann Yuss et les élucubrations de ses disciples agaçaient les grands du BRETO. Les demandes d'assistance de Jarmin von und zu Tzerkheim reçurent donc un accueil empressé : enfin, on allait écrabouiller une fois pour toute ces enquiquineurs illuminés et les combats ravageraient les domaines d'un autre prince. On regretta toutefois que l'approvisionnement en plumes d'austruthe soit menacé.

Le Markgraf Detlef Grūxhoef zum Magenburggau dépêcha le baron Vosso Vitzthum, chef de guerre renommé, à la tête de huit cents lansquenets. Le BR Empereur TO Ludbrecht Alkibiades von Weissenberg lui adjoignit, pour sa protection, quatre cents hommes de sa Garde Trabante et fit envoyer une compagnie de sapeurs lertoviens, au cas où. Ładomierz Aukštias, qui a ses bases outrerêve, dans la capitale de la République Pullitve mais dont les estafettes parviennent toujours, on ne sait comment, à apprendre la nouvelle d'une probable guerre, arriva par la déchirure jaune de Passau pour proposer les services de six cents cavaliers lourds et légers. Le Vizgraf Zarmdt von Niterlân vint en personne avec ses cent treize Ploederer – infanterie montée sur des zyglutes grises et spécialisée dans le combat en marécage – et trente chariots destinés à emporter le butin de

¹² Un pour chaque Garde Palatin mort pendant l'émeute ou la traversée des marais. Les vingt-sept condamnés avaient pour l'occasion été revêtus d'une ample chemise de toile rouge. Aux optimistes qui lui avaient apporté les cadavres dans l'espoir de recevoir un salaire, le Vertreter rétorqua que ce message-là était manifestement adressé au Conseil, et que c'était auprès de lui qu'il leur fallait réclamer leur repas.





plumes sur lequel il compte bien faire main basse¹³. En comptant une dizaine de troupes plus petites, ce sont presque trois mille hommes qui viennent ainsi s'ajouter aux quatre cents de la milice bourgeoise de Tzerkheim et aux cent de la Garde Palatine.

Face à ces forces considérables, Jij Yednoko peut tout juste aligner huit cent observantistes et yussites ayant exercé le métier des armes et convenablement équipés, une milice de mille citoyens pleins de bonne volonté, cent vingt chercheurs de plumes familiers des marais et une bande de deux cents Reisläufer mercenaires qui se trouvaient là par hasard et que l'argent de Knipperdolling a convaincus de la justesse de sa cause.

Heureusement pour la Cité Éclairée, les alentours de la Ville Basse se prêtent mal aux grandes batailles rangées. L'absence de faubourgs rend difficile l'approche de la muraille, le sol spongieux et détrempe interdit la sape et rend les tranchées d'approche impraticables. Les étendues cultivées sont fractionnées par les canaux de drainage qui obligent à mille détours et interdisent d'organiser les formations de combat.

Dans un premier temps, les deux armées ont tenté de contourner l'adversaire à travers les marais. Les chercheurs de plumes de la Ville Basse, confiants dans leur connaissance supérieure du Blaikhenknascht, raillaient les gobeurs de vase du Niterlân et se délectaient de commentaires à double sens sur leurs tout petits oiseaux. Mais après une semaine de corps-à-corps horriblement brutaux dans la boue froide, Jij Yednoko préféra arrêter le massacre de ses troupes et abandonner le marécage aux «égorgeurs fangeux». Vitzthum n'en tire pas grand profit car les fondrières se sont avérées absolument infranchissables par ses autres troupes. Le marais n'est plus que le point de départ de coups de mains audacieux mais rares et de tentatives d'infiltration par les potagers, que les bas-Tzerkheimiens contrent, la peur au ventre. Fort heureusement, les hommes du Vizgraf Zarmdt passent le plus clair de leur temps à chasser les austruthes et à rançonner les contrebandiers, au plus grand agacement du Pfalzgraf.

13 Le Niterlân, pays bourbeux d'estuaires et de marais, est réputé pour ses crevettes, ses poissons de vase et sa culture du cresson, mais ses oiseaux sont notoirement petits et ternes. Grisâtres. Marronnasses dans le meilleur des cas.

Les affrontements se concentrent désormais en deux lieux. D'abord la jetée assez étroite qui porte la route du sud. Des colonnes de piquiers soutenues par des arbalétriers s'y affrontent à intervalles irréguliers, avec des pertes importantes mais sans réel gain tactique.

Ensuite l'Héritage de Vosfeld, une étroite plaine cultivée, dont une heure draconique suffit à parcourir la longueur et une seizaine de minutes la largeur, qui s'étend au pied de la falaise, une demi-lieue à l'est de la Tour du Levant. Bien que la cavalerie d'Aukštias puisse s'y déployer, le Conseil rechigne à en abdiquer le contrôle car il espère récolter les blés qui y mûrissent.



Légende : Vosso Vitzthum.

Bien que moins nombreuses, les troupes de la Cité Éclairée sont soutenues par l'espoir faire prospérer leur utopie et la conviction que le sort qui leur est réservé en cas de défaite est peu enviable. Les combats sont donc acharnés. Les plus rouges des observantistes s'y adonnent sans état d'âme ni restriction : faire couler le sang des créatures rêvées par les Dragons est une chose, purger Leur songe de l'impiété et du cauchemar qui s'y infiltrent en est une autre.





Légende : Ce qui nous attend.



L'ennemi intérieur

La Drè'n'drètsika¹⁴, vieille société tzerkheimienne transcendant les limites des guildes et recrutant parmi les nobles et bourgeois du Palatinat, a connu diverses fortunes. Sous le BR Empereur TO Jens-Armin der Dritte, Vierte und Fünfte, Kurfürst, Pfalzgraf von und zu Tzerkheim, Hochstützraht zu Tzerkenstein usw., dit Jarmin le Discontinu, lui-même membre de la 33A, la société rivalisait avec la Vehme pour le nombre de ses initiés et obtint un privilège d'Accréditation Impériale – et neuf A par la même occasion. Sous le règne de Malgauß-Ohflax der Erste und Letzte, Erzherzog von Baad-Hut, dit l'Intermiscé, les 33Aer acquirent le vilain surnom de « mangeurs de saucisses » et une série de censures temporaires de grégation, qui ne manquèrent pas de déstabiliser l'industrie tripière de l'Empire¹⁵.

Restée solidement implantée à Tzerkheim malgré le Réveil, la Drè'n'drètsika s'était recentrée sur son objet initial et désintéressée de la politique.

L'ascension des Éclairés a une nouvelle fois rebattu les cartes. Sans que l'on sache vraiment dire qui est à l'origine du désaccord, la 33A est désormais fermement – et secrètement – engagée dans la résistance au Conseil ; lequel a déclaré impurs les tripes et abats et impie leur consommation, prohibée sous peine d'une lourde amende et de pendaison en cas de récidive.

Les troupes de Vosso Vitzthum tentent comme il se doit d'étrangler le ravitaillement de la Ville Basse. Elles tolèrent cependant, encouragent même en sous-main, une contrebande nocturne de tripes et abats pour ravitailler leurs alliés de la Drè'n'drètsika. Les rôles des assiégeants et des assiégés s'en trouvent fort embrouillés :

14 Antique et Auguste Assemblée Accréditée – Avec l'Aval Avéré et Attesté des Autorités Auliques Auxiliaires Assermentées – des Aimables Amateurs Avertis d'Authentique Andouillette Artisanale à l'Ancienne, d'Alléchante Andouille Agréablement Assaisonnée et Autres Avenants Abats Adéquatement Accommodés pour l'Admirative et Avantageuse Appréciation des Acquéreurs Avisés. Cette dénomination est parfois abrégé en 33A. La graphie ancienne « AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA », jugée malcommode, n'est plus en usage.

15 La politique intérieure du BRETO était alors fort confuse et intriquée et les interventions de la 33A dépassaient souvent le simple champ gastronomique.

entre denrées licites et victuailles interdites, on finit par ne plus savoir qui fait entrer quoi en cachette de qui, quel camp doit intercepter quel passeur, ni qui doit prendre livraison de quels colis. Tous sont finalement bien contents que les limpides combats du jour mettent fin aux indémêlables trafics de la nuit.

Les juges cachés

Qu'en est-il de la Vehme et de ses francs-juges ? S'ils ne furent jamais aussi nombreux qu'à Arnsberg, les initiés de la Ville Basse étaient tout de même quelques centaines au commencement des troubles, presque la moitié étant par ailleurs observantiste du courant blanc. Dans un premier temps, les francs-juges se contentèrent de contrer les arguments des yussites, au besoin en les saisissant au cœur de la nuit dans leurs abris de fortune pour leur faire prendre un peu de hauteur. Les initiés observantistes s'efforçaient de contenir les excès des plus virulents et de trouver un compromis préservant l'ordre établi : on pouvait dans le même temps traquer les haut-révants pour prévenir le danger d'un nouveau Réveil, améliorer la condition des plus pauvres et garantir que le recours aux pendaisons et ébouillantages soit juste et mesuré. L'initiation de francs-juges en plus grand nombre calmerait sans doute les choses.

La diffusion des idées yussites et l'Éclairement rendent intenable la position des modérés, qui ne peuvent à la fois rendre le haut-rêve coupable de tous les maux et le laver de toute faute. Les uns révélèrent aux yeux de tous leur appartenance à la Vehme, brisèrent publiquement leur dague marquée des lettres S.S.G.G. et abjurèrent leurs erreurs passées. Certains allèrent jusqu'à dénoncer d'autres initiés. Ils furent enlevés la nuit même et l'on retrouva leurs corps trois jours plus tard, pendus aux pignons des plus hautes maisons de la Grand' Place après de longues tortures, ce qui rappela aux convertis les vertus de la discrétion. D'autres adhérèrent à la Parole Neuve avec moins de panache, sans rien dire de leurs loyautés passées. Les derniers la rejettent en leur fort intérieur, et ne souhaitent rien tant que la fin du régime des Éclairés. Ils peinent à s'organiser en groupes efficaces, incapables qu'ils sont de dire qui de leurs anciens camarades partage leur rancœur. Un maigre réseau, cloisonné à l'extrême, commence toutefois à se constituer.





Événements et rencontres

Proposés ici sans ordre précis, ces événements viendront animer le séjour des Voyageurs à Tzerkheim et dans ses environs. Le Gardien des Rêves choisira à sa fantaisie l'ordre et le moment de leur survenance. Il peut inventer et ajouter autant d'événements qu'il lui plaît. L'idéal est, si les Voyageurs prennent fait et cause pour l'une des factions en présence, de jouer un événement de nature à remettre en question leur jugement moral.

Un brave homme assassiné

En gravitant autour du Conseil, les Voyageurs ont fait la connaissance de Janis Schwinga, un jeune garde altonirique. Schwinga a tout juste vingt-quatre ans et n'a pas d'opinion arrêtée sur les conflits qui déchirent le Palatinat. Il n'entend pas grand-chose à ces histoires de Réveil et de Noms. Il n'a rien pour ni contre les Gnomes. Il craint les haut-révants comme tout le monde, de la vague crainte superstitieuse d'avant les Éclairés, mais sans tenir à les tuer s'ils ne font rien de mal. Il aimerait bien que la paix revienne.

Il ne s'est pas engagé dans la Garde Altonirique par conviction. Mais il faut bien manger et en ces temps troublés, les emplois sont rares. C'est un bon compagnon, franc et serviable, même si les soucis qui l'accaparent le rendent un peu distant. Il a invité les Voyageurs à souper dans sa maison, où ils ont rencontré son épouse, Éliah, que les séquelles d'une terrible brûlure au bras droit ont contraint à quitter son emploi de blanchisseuse, et ses deux enfants âgés de trois et quatre ans. Modeste hospitalité, mais offerte de bon cœur.

Un matin, les Voyageurs trouvent le cadavre de Schwinga au détour d'une ruelle, dans le quartier qu'il devait patrouiller. Ses blessures ne laissent guère de doute (INT / arme de mêlée à -5 ou INT / Chirurgie à -3) : un puissant coup de taille au jarret, porté par derrière, l'a amené à terre, où il a été brutalement égorgé avant de pouvoir se ressaisir. C'est l'œuvre d'un Gnome nuitamment infiltré dans la Ville Basse.

Les Voyageurs retrouveront-ils les meurtriers ? Vengeront-ils leur éphémère ami ? Plaideront-ils devant le Conseil la cause de la veuve invalide et des deux orphelins, désormais sans ressources ?

La ronde des pendus

Depuis l'enlèvement et la pendaison des bavards (voir [Les juges cachés](#)), les initiés de la Vehme ne faisaient plus parler d'eux, au point que les yussites se croyaient débarrassés de leur pesante menace. Mais un matin, un couple de brave gens au-delà de tout soupçon ne parvient pas à ouvrir les volets de sa chambre, comme si un objet pesant dessus depuis l'extérieur les rabattait lourdement, les maintenant fermés. Un pendu. Deux autres le lendemain matin ; puis un nouveau deux jours après. Petit à petit, une sinistre habitude s'installe.

Si les Voyageurs mènent l'enquête, ils font les constats suivants :

- ⊗ sur les vêtements des pendus est épinglé un morceau de papier ou de tissu portant les initiales S.S.G.G. ;
- ⊗ les façades contre lesquelles ils sont accrochés sont toujours celles de maisons occupées par des yussites récemment arrivés à Tzerkheim. Les précédents occupants ont fui l'Éclairément, ont été chassés, arrêtés ou contraints par un conseil de quartier d'héberger ces nouveaux venus sans logis (APP / Survie en cité à -3) ;
- ⊗ les pendus ont été battus et ligotés avant qu'on leur passe la corde au cou (VUE / Chirurgie à -2) ;
- ⊗ les pendus ont participé à la mort des gardes palatins lors de l'émeute des premiers jours ; ont aidé à l'arrestation d'opposants aux Éclairés, par des renseignements ou en assistant physiquement la Garde Altonirique ; sont mêlés à la défenestration du Vertreter Zlatawa (CHA / Vigilance à -3 si les Voyageurs ont participé à ces événements et sont en mesure de reconnaître une des victimes ou APP / Surv. cité à -5 s'ils interrogent le voisinage).

Le message est limpide : la Vehme est toujours là et traite comme des criminels ceux qui collaborent avec le nouveau régime.





Le vol des tablettes

Pour étayer ses révélations et mieux convaincre les foules, Mithann Yuss a gardé avec lui les tablettes de corne inscrites à Grisport par le scribe. L'Éclairement et le triomphe de la Nouvelle Parole ont rendu ces reliques moins nécessaires. De surcroît, la conseillère Ezelkaak a souligné le risque qu'elles représentent : si les Noms des Dragons n'y sont pas écrits dans leur entier, qui sait quels souvenirs les vers antiques pourraient éveiller si un gnome y posait les yeux. Le Conseil convint qu'il était sage de soustraire les tablettes aux regards. Elles furent donc placées dans un coffret de bois de fer recouvert de plaques de plomb, sur lesquelles un artisan habile grava une théorie de petites figures – roi, paysanne, chevalier, notaire, observantiste etc. – hurlant de terreur, bouche béante et mains plaquées sur les joues. Le coffret fut enfermé dans un coffre fort de bon acier à quatre serrures, lui-même enfermé dans une pièce verrouillée et sans fenêtre au centre de l'Hôtel de Basse-Ville. On respira mieux.

La salle du coffre se trouve non loin des appartements des Voyageurs. Une nuit, l'un d'entre eux (qui est encore éveillé à l'heure de l'Araignée, est moins fatigué que les autres ou a la meilleure combinaison OUIE / Vigilance) entend des bruits suspects dans le couloir : un faible gargouillis, suivi d'un choc mou étouffé et de glissements, le claquement tenu d'un objet en bois posé sur le carrelage puis des cliquetis presque imperceptibles.

Si les Voyageurs sont discrets, ils ont le temps de distinguer une large traînée sanglante en travers du couloir, menant à une forme allongée faisant un renflement au bas d'une tapisserie : le cadavre du garde altonirique de faction, tué de deux coups de poignard dans le dos. Sa hallebarde est posée au sol le long du mur. Au delà de l'angle du couloirs se font entendre de discrets bruits métalliques accompagnés de chuchotements anxieux. Les Voyageurs les plus perspicace pourront en tirer trois enseignements : des cambrioleurs brutaux se sont introduits dans le bâtiment ; ils en ont après les tablettes ; ils ne sont pas très malins. En passant le coin, les Voyageurs tombent nez à nez avec un groupe de deux Gnomesses et trois Gnomes vêtus de sombre, le visage noirci à la suie. L'une essaye de crocheter la serrure de la salle du coffre tandis que les autres se disputent frénétiquement à voix basse. Aucun ne fait le guet.



Légende : plutôt mourir que de se rendre.

Activistes gnomes

TAI08 RÊVE10 Mêlée10 à 11 Tir 11 Dérobée12
Vie09 End17 vitesse 10 Prot. 1
corps-à-corps, esquive, bricolage et discrétion+2
course, escalade, saut, vigilance+3
survie en sous-sol, en cité+4, serrurerie+5
flair politique et planification -5

épée gnomo 12 à +2 +dom+2

Deux des activistes sont prêts à mourir pour assurer le succès de leur mission. Armés d'épées gnomes et d'une hargne inépuisable, ils ne se rendront jamais. Ils feront tout pour retarder les Voyageurs et laisser à leurs complices le temps d'entrer dans la salle verrouillée, crocheter les quatre serrures du coffre fort, dérober la boîte plombée et s'enfuir. Ce qui ne peut arriver que si les Voyageurs oublient de donner l'alarme et se battent lamentablement mais dans le plus grand silence... La troisième s'entêtera à ouvrir le coffre même si tout est perdu. Elle mourra les armes à la main. Les deux derniers essaieront de fuir par les toits ou les rues enténébrées. Leurs courtes jambes contrarieront cette tentative.





À moins que les Voyageurs ne décident de rester couchés, cette tentative de cambriolage se solde donc par un échec cuisant. Qui aura cependant des [conséquences dramatiques](#). Jusqu'ici, le Conseil se défiait des Gnômes mais, pour l'essentiel, les laissait en paix. Après tout, on ne savait pas avec certitude s'ils ignoraient les Noms, si leurs archives cachées en conservaient la trace ou si un fâcheux souvenir d'archétype les avaient rappelés à la mémoire de quelque poète ou musicien. Dans le doute, on s'abstenait donc de créer une situation désespérée où ils se sentiraient contraints de les prononcer. Les activistes renversent ce fragile équilibre, en prouvant que les Gnômes veulent prononcer les Noms de toute façon, mais qu'ils ne les connaissent pas. Pour l'instant.

L'aède muselé

Sur les marches d'une maison abandonnée de la Tzerkengasse, près de la Tour du Levant, un Gnome en haillons joue tristement un air de vielle. L'instrument, visiblement fracassé puis rafistolé, sonne horriblement faux, mais il est clair (OUÏE / Musique à -3) que les discordances ne sont dues qu'à son l'état déplorable et que le gnome est un musicien doué. Il fredonne, bouche fermée les paroles de ce qui semble être un chant très long et si personne ne le dérange, le récital durera toute la journée.

Si les Voyageurs s'approchent de trop près, le vieux gnome leur lance un regard haineux. S'ils cherchent à lui parler, il écarte brusquement sa vielle et, furieux, pousse des cri inarticulés en montrant du doigt sa bouche ouverte. Sa langue, tranchée il y a peu et pas encore cicatrisée, se réduit à un moignon à vif derrière des lèvres gonflées. C'est là l'œuvre de la Garde Altonirique, qui a été avertie de l'existence de cet aède versé dans l'antique poésie gnomique et s'est assurée qu'il ne puisse en aucun cas provoquer un nouveau Réveil en prononçant les Noms. Il est vital en effet, pour la sûreté et la stabilité du Rêve, que l'Ancienne Parole soit étouffée.

Si l'altercation se prolonge, quelques pierres de fronde fusent depuis les balcons, lancées par des tireurs aussitôt disparus. S'ils portent la main sur l'aède, celui-ci cherche à les frapper de sa petite dague (10 à +2, +dom0). Mais une fois passée la surprise du premier coup, il ne présente pas de réel danger.

Les Souilleurs

Les Éclairés et ceux qui les suivent ont choisi de revêtir une longue robe de tissu blanc, boutonnée jusqu'au cou et aux poignets, qui manifeste leur modestie. Sauf Mithann Yuss, à qui les Dragons rêvent chaque matin une robe neuve immaculée, les Éclairés ont fait vœu de ne pas la changer ni la laver tant que durera le combat contre la Ville Haute et le Pfalzgraf. Quand leur Urbs Altonirica aura été instituée, ils pourront enfin s'adonner au luxe de revêtir des habits neufs. En attendant, la propreté de leur vêtement reflète celle de leur conduite et, plus profondément, de leur rêve ; ils portent ainsi sur eux, aux yeux de tous, leur probité et leur pureté. Et l'un ne manque pas de scruter les tâches de l'autre ni de les flétrir et réprouver.

Ne pas adopter l'aube altonirique est signe d'une adhésion trop tiède à l'Éclairement. Et quand il s'agit de remodeler le Rêve, la voix des tièdes est sans portée. Mais adopter l'habit sans en maintenir la blancheur, c'est risquer de s'exposer comme une mauvaise personne et de tomber plus bas encore. Un tiers des bas-Tzerkheimiens a sauté le pas et porte le blanc.

De mauvais plaisants ont résolu de tirer parti de cette mode. Avec de courtes sarbacanes de bureau, des chenapans projettent des globules de boue dans le dos des observantistes. Des réticents à la Parole Neuve lancent comme par mégarde des baquets d'ordure sur les yussites. Des trublions les bousculent comme par inadvertance pour les faire choir dans le caniveau. À plusieurs reprises, des observantistes rouges ont été roués de coups de fémurs de bœuf ou de porc tout sanglants, tirés d'on ne sait quelle boucherie clandestine, par des rebelles plus violents – sans doute des 33Aer ivres. Un malandrin a nuitamment disposé des seaux de lisier dans la charpente de la grange où se réunit le conseil de quartier de la Halle aux Lupils et, au beau milieu de la séance, a tout fait basculer en tirant sur une corde.

Ces exactions semblent viser un unique objectif : rabaisser les Éclairés et leurs suivants en souillant les aubes blanches auxquels ils tiennent tant. La crainte s'installe. Les porteurs de blanc ne vont plus par les rues qu'en lançant tout autour des regards méfiants. Les plus aisés se font escorter de serviteurs armés de grands boucliers d'osier tendus de toile huilée.





Au-delà de l'inconfort de ces attentats qu'un observateur naïf pourraient juger carnavalesques et bon enfant, c'est l'autorité du Conseil qui est moquée, la hiérarchie de pureté des porteurs de blanc qui est chamboulée et en fin de compte la Nouvelle Parole elle-même qui est raillée. Il a donc été décidé de sévir. Détenir une sarbacane, couper des branches de sureau, cueillir des roseaux ou sortir ses déchets de jour est puni de dix coups de bâton ; la bousculade de vingt ; le croche-pied de trente ; l'aspersion d'eaux usées de quarante, de sang ou viscères de cinquante. Toutes ces peines sont applicables sur le champ en cas de flagrant délit. Après un long débat il a été accepté que les victimes de ces souillures volontaires échangent leurs aubes altoniriques avec celles de membres de conseils de quartier, qui en reçoivent une neuve pour prix de ce sacrifice.



Légende : les attentats aveugles des souilleurs.

La Garde Altonirique fait respecter ces nouvelles règles avec intransigeance et cherche à identifier des réseaux de complicités. Malheureusement, s'il est aisé d'appréhender des garnements suivant de mauvais exemples, les batteurs d'os s'arrangent pour prendre la fuite au moment critique et les enquêtes chez les bouchers n'ont rien donné.

Selon leurs sympathies actuelles, les Voyageurs sont témoins de l'une de ces deux scènes :

☉ quatre hommes masqués ont entraîné dans une venelle une porteuse de blanc sur qui ils font pleuvoir des coups d'os frais où sont encore accrochés des lambeaux de viande et de tendons. Leur compare, la bouche et le nez dissimulés par un torchon sale, menace les passants attroupés d'un seax d'immondices. Nul garde à proximité.

☉ quatre gardes altoniriques ont surpris un gamin armé d'une brindille suspecte et veulent lui infliger dix coups de bâtons bien mérités. Comme il crie et se débat, les gardes l'assomment de coups de pied et de poing pour le faire tenir tranquille. Une petite foule de porteurs de blanc se réjouit du spectacle.

Le retour des vaincus

Que ce soit sur la jetée de Blaikhenknascht, dans le marais ou dans la plaine de l'Héritage de Vosfeld, les troupes de Jij Yednoko ont subi un revers. Une partie de ses troupes a été encerclée et capturée. Trois jours plus tard, un petit groupe approche de la barbacane Poludnie en titubant. Les quelques cinquante hommes qui le composent sont nus et sans armes. Leurs avant-bras ont été tranchés juste en dessous du coude, les moignons grossièrement cautérisés au fer rouge.

Ces rescapés sont introduits devant le Conseil, et racontent leur histoire. Au plus fort de la bataille, un corps de miliciens volontaires qui avait été placé en réserve a retourné sa veste et s'est jeté sur l'arrière du dispositif de Yednoko. Sans doute s'agissait-il d'un groupe de 33Aer et de francs-juges rebelles, qui avaient longuement préparé leur défection. Les troupes de Vitzthum se sont engouffrées dans la brèche ouverte par les traîtres et ont pu encercler une partie des troupes restées loyales à l'Éclairement. Les quelques Reisläufer prisonniers ont pu choisir entre mourir et changer d'employeur ; pas un n'a hésité et qui peut dire quelles précieuses informations ils ont pu révéler à l'ennemi. Les chasseurs de plumes sont de l'autre côté du marais, vers la Ville Haute, où ils doivent sous la menace collecter des plumes pour le Pfalzgraf. Les miliciens ont quant à eux été renvoyés à leurs foyers eux dans l'état que l'on sait, pour encombrer la Ville Basse d'inutiles bouches à nourrir.





Les bombardements

Des chocs sourds et craquements retentissants se font entendre. Les forces de la Ville Haute ont monté entre les palais de la corniche quatre trébuchets, dont on peut apercevoir depuis le haut de la barbacane les courtes verges, qui pivotent brusquement, envoyant dans les airs de lourds boulets de pierre qui dessinent de hautes et gracieuses paraboles avant de s'écraser presque à la verticale sur les toits de la Ville Basse, pulvérisant les ardoises, fracassant les charpentes, défonçant les planchers.

Si les dégâts matériels sont limités et les victimes peu nombreuses, ce bombardement sape le moral des bas-Tzerkheimiens, qui subissent ces frappes tombées du ciel sans pouvoir répliquer. Certains redoutent que la Ville Haute n'ait l'idée d'utiliser des projectiles incendiaires. D'autres rétorquent, amers, que le Pfalzgraf hésite à faire griller ses partisans, encore nombreux au pied de la falaise.

Les tirs semblent ajustés de manière à survoler la Tzerkengasse sans endommager ses maisons. Et de fait, les boulets les plus courts tombent au ras du portail de la Ville Gnome, mais jamais plus près de la paroi. Le ressentiment des observantistes envers les Gnomes n'en est que plus vif.

Les affamés

L'un des Voyageurs, qui n'est pas connu comme un haut-rêvant, est abordé par un pauvre homme tenant par la main un jeune enfant. L'homme est visiblement mal nourri et l'enfant est secoué d'une toux sèche. Le mendiant s'appelle Doon Scharvek. Il est veuf et exerce le métier de cordonnier. Ses affaires n'étaient pas vraiment florissantes avant l'Éclairement mais la prise de pouvoir de Yuss et Knipperdolling l'a réduit à la misère. Terrifié par l'éventualité d'un troisième Réveil amené par les haut-révants, il s'inquiète de la popularité des idées de Mithann Yuss et voit en la Parole Neuve une folie. Mais il a hésité à risquer la traversée du Blaikhenknascht avec son fils. La guerre l'a piégé au milieu de la Cité Altonirique.

Yussites et observantistes réservent leur clientèle et leurs aumônes à ceux qui partagent leurs idées. Il n'a aucun secours à attendre de sa guilde, dont les membres ont fui la ville ou se sont ralliés aux

observantistes. Il n'a jamais été initié de la Vehme et est trop pauvre pour avoir jamais pu participer aux banquets de la 33A. Bref, Scharvek n'est membre d'aucun réseau qui pourrait le secourir. Comble de malchance, un boulet a écrasé sa minuscule échoppe.

Il n'attend pas grand'chose des Voyageurs : étant proches du Conseil, ils peuvent certainement lui trouver du travail et un nouvel emplacement. Pourquoi pas réparer les souliers des gardes altoniriques ou de l'armée : ces gens-là marchent beaucoup. À défaut, un peu d'argent ou quelques vivres feront l'affaire.



Légende : Doon Scharvek et l'un de ses derniers clients.

Aux Voyageurs de voir ce qu'ils veulent faire pour ce cordonnier indécis. Le faire entrer dans les bonnes grâces de la Garde Altonirique ou de la milice est difficile, car on se souvient que Scharvek a dit beaucoup de mal des yussites et de leurs théories. Les observantistes fervents assureront, le plus sérieusement du monde, que les mains de ce bouilleur de haut-révants souilleraient leurs chaussures et leur donneraient des verrues. Ils verront d'un très mauvais œil la sollicitude des Voyageurs à l'égard de Doon Scharvek et trop d'insistance les rendra soupçonneux. Les mercenaires en revanche se fichent éperdument des opinions de qui raccommode leurs souliers et pourraient constituer une bonne clientèle.





L'attentat

Les Voyageurs ont déjà reçu plusieurs missions du Conseil et sont devenus des personnages en vue. L'un d'entre eux – dont la renommée est la plus grande, ou notoirement haut-rêvant – est alors victime d'une tentative d'assassinat. En plein jour et au milieu de la rue, un homme s'approche de lui pour présenter une requête, ce dont le groupe a désormais l'habitude. Il pose sa main gauche sur le bras droit de sa cible et commence une phrase : « S'il vous plaît, seigneur... » puis tente de la poignarder de sa main droite, armée d'une dague et jusqu'alors dissimulée sous sa cape.

L'assassin

TAI12 RÊVE13 Mêlée13 Dérobée11
Vie13 End26 vitesse 12 +dom+1 Prot. 1

corps-à-corps, esquive, discrétion+3
course, saut, vigilance+3, survie en cité+4

dague 13 à +4 +dom+2 (+3 si demi-surprise)

Sauf à réussir un jet d'EMP / Vigilance à -6, le Voyageur est en demi-surprise. L'assassin porte sa première attaque à -2. En cas de réussite, elle ne peut être qu'esquivée ou parée au corps-à-corps, dans les deux cas avec un malus de 4 lié au fait que l'assassin tient le bras droit de sa cible. Une éventuelle particulière est passée en rapidité, le second coup étant porté à 0, part. en force. Si la victime est sonnée par le premier coup, elle est en mauvaise posture... l'assassin s'acharnera sur elle jusqu'à obtenir une blessure critique.

L'assassin ne prendra la fuite que si le Voyageur pris pour cible est mort ou inaccessible. Il ne se rendra pas, mais peut être assommé ou maîtrisé. Il s'agit d'un homme pauvre et mal considéré par son conseil de quartier, mais qui n'avait jamais commis d'acte de cette sorte auparavant – ce peut être Doon Scharvek si les Voyageurs lui ont refusé tout secours. Au Gardien des Rêves de décider qui est derrière cet attentat : la 33A, qui n'a pourtant pas l'habitude de ce genre d'action ; la Vehme, qui préfère cependant pendre ses condamnés dans les règles ; un conseiller auquel les Voyageurs ont causé du tort ; des observantistes radicaux lassés par leurs écarts de conduite ; les Gnômes ; des espions de la Ville Haute ; à moins qu'il ne s'agisse d'un tueur isolé...

Toujours est-il qu'il sera très difficile de remonter la piste. Les commanditaires, si commanditaires il y a, ont raconté à l'assassin ce qu'il fallait pour le pousser à l'action et ne lui ont pas donné de second rendez-vous : nul ne s'attend à ce qu'il survive à sa tentative.

Si l'assassin est pris vivant, le Conseil voudra en faire un exemple. Après un procès à charge, il sera roué, écorché puis brûlé en place publique.

Le porteur de blanc déchu

Une procession de porteurs de blanc défile dans les rues de la Ville Basse, exhortant les habitants à rejoindre leurs rangs, à observer strictement les règles édictées par le Conseil et à œuvrer, par leur obéissance et leur exemplarité, à la diffusion de l'Éclaircissement. Un groupe de mercenaires au repos, dont plusieurs blessés, les regarde passer avec un air blasé. Des miliciens harassés des combats de la veille grommellent que si ces bonnes âmes tiennent tant à propager leur doctrine, elles n'ont qu'à rejoindre leurs rangs et remplacer leurs frères d'armes dont les corps ont coulé dans les marais.

Soudain, l'un des processionnaires glisse et s'étale dans le caniveau. Quand il s'assoit pour reprendre ses esprits, tous peuvent voir son aube et son visage couverts de boue puante. Les mercenaires pouffent. Les miliciens lèvent les yeux au ciel. Le reste de la procession explose en une tornade de cris d'indignation et de fureur : les Dragons ont, par cette chute spectaculaire, fait apparaître au grand jour l'impureté et la trahison de celui qui se prétendait leur soutien et leur égal. Une observantiste hurle que cette croupissure cauchemardesque contrefaisant la forme humaine doit sans délai être mise à mort. Le boueux, qui ne semble pas réaliser ce qui lui arrive, balbutie de vagues excuses. Il va de soi que les porteurs de blanc ne peuvent mettre eux-mêmes ces menaces à exécution, de peur de salir à leur tour leur habit. Si les Voyageurs ne font rien, des gardes altoniriques – dispensés du blanc en raison des contraintes pratiques de leur charge – emporteront le malheureux.

Le Gardien des Rêves peut choisir une version plus dramatique de l'incident : un gros boulet fait éclater une charpente et le porteur de blanc a le ventre transpercé d'un gros éclat de bois (blessure grave). Il saigne abondamment. Si les Voyageurs ne font rien, il mourra sans secours.





Le poing des Dragons

La diffusion des idées yussites à travers le BRETO doit beaucoup à un libraire de Tzerkheim : Mazaïa Jahan. Pendant l'apostolat de Mithann Yuss, Jahan et ses apprentis¹⁶ agencèrent avec minutie leurs caractères de plomb, étalèrent inlassablement leurs encres, manœuvrèrent sans relâche leurs presses à imprimer et multiplièrent à l'infini les pamphlets, lettres et transcription de discours de Yuss. Des colporteurs et Voyageurs acquis à la cause distribuèrent ces écrits sous le manteau, dans tout l'Empire et au-delà, de sorte que quand Mithann Yuss arrivait dans une ville, sa pensée s'était déjà diffusée dans le peuple. Bien souvent, la Vehme avait aussi pendu quelques lecteurs, agaçant les bonnes gens et leur faisant attendre avec plus d'impatience encore la venue de Yuss.



Légende : Mazaïa Jahan dans son atelier d'imprimerie.

Mazaïa Jahan prit d'abord l'impression des écrits de Yuss comme une commande parmi d'autres, introduite par Knipperdolling et financée par des mécènes inconnus. Les Dragons – qui avaient déjà l'habitude de parler à Jahan, lisant à son oreille les textes qu'il composait sur sa galée – devinrent plus bavards, déclamant les prêches de Yuss, les accompagnant de subtils commentaires.

¹⁶ Melkor, Hoffman et Mattijs.

Par déférence, Mazaïa Jahan commença à leur répondre, ce qui ne laissa pas d'étonner ses apprentis et sa famille, qui le voyaient dialoguer avec de mystérieux interlocuteurs que lui seul pouvait entendre. Depuis l'Éclairement, les ordres des Dragons se sont faits plus précis. Il enveloppe sa robuste carcasse d'une robe noire, toujours poussiéreuse, qui tombe jusqu'au sol et lui donne l'allure d'un bloc de granit en marche. Il a divorcé de son épouse, trop sceptique sur sa relation avec les Rêveurs et lui a abandonné leurs enfants. Puis a selon les nouvelles règles épousé deux filles très jeunes, frêles et falotes, qui le suivent partout et dont les silhouettes forment avec la sienne un contraste frappant les imaginations. Il discute plusieurs fois par jour avec les Dragons, qui l'interrompent à tout moment pour lui donner leurs instructions.

Instructions énergiques et péremptoires : Mazaïa Jahan est celui qu'ils ont choisi pour défendre l'Éclairement contre ses ennemis intérieurs et extérieurs : le Poing des Dragons. L'imprimeur a donc enrôlé une vingtaine de sbires, les poigneurs, vêtus comme lui de robes noires usées et armés de lourds bâtons ferrés. La petite troupe sillonne les rues, débusquant les impies, les tièdes et les hypocrites, les francs-juges et les Drè'n'drètsikAer à qui ils infligent sur le champ la punition prescrite par les Dragons. Il va sans dire que cette bande armée, menée par une brute féroce parlant avec des êtres invisibles, appréhendant arbitrairement les citoyens en pleine rue pour leur asséner, sans rime ni raison apparente, un vigoureux sermon, une amende considérable ou une rude bastonnade, inquiète.

Les Tzerkheimiens pâlissent, la Garde Altonirique évite d'intervenir. Le Conseil, alerté par la mise à mort impromptue de deux citoyens apparemment sans histoire, a fini par convoquer Jahan. Devant ses sauvages protestations de dévotion et fidélité, les Éclairés ont convenu de laisser les poigneurs exercer leur justice expéditive, en recommandant au libraire de s'en tenir aux sentences des Dragons, sans les adultérer par sa propre sévérité. Il est vrai que si les poigneurs apeurent les citoyens, ils ont le mérite de dissuader les dissidences, et que les Rêveurs semblent signaler au zèle de Jahan nombre d'initiés de la Vehme. Beaucoup ont été tués ou estropiés par les coups de ces gardes noirs, qui se heurtent néanmoins à une résistance tenace : sept poigneurs ont été trouvés pendus.





L'opinion de Mazaïa sur les Voyageurs dépendra de leur propre attitude. S'ils dévient ostensiblement des règles et recommandations des Éclairés, s'opposent à lui en public ou contestent la véracité de ses voix, celles-ci le pousseront à devenir un adversaire résolu. S'ils choisissent au contraire de louer son zèle et de le conforter dans ses lubies, il les portera aux nues et les érigeria en parangons de sain comportement.

Mazaïa Jahan

Né à l'heure de la \mathcal{U} , 54 ans, beauté 09
TAI18 APP14 CONST15 FOR15 AGI12 DEX15
VUE08 OUIE12 ODO11 VOL15 INT11 EMP13
CHA11 RÊVE10
Mêlée13 Tir12 Lancer13 Dérobée07
Vie17 End33 +dom+3 Prot.1

corps à corps, esquive+2, dague, épée 1m 0
saut, course, escalade, natation0, équitation+2
séduct., vigilance, jeu+3, comédie, commerce+4,
survie en cité+6, en ext.0, orfèv., métall., serr.,
alch.+3, bot., médecine0, astrologie, écriture+7

Même si les Dragons n'y sont absolument pour rien, Jahan entend vraiment des voix, et il a avec elles des conversations animées, souvent devant des témoins. Il les interroge sur la peine à infliger à tel inobservant, sur la démarche à suivre avec tel suspect, plaide parfois pour la clémence, discute leurs décisions, négocie, intercède. Nul autre que lui n'entend les réponse qu'il reçoit. D'ordinaire, la balance finit par pencher du côté de la sévérité.

Pour les poigneurs, prendre les caractéristiques des [miliciens](#). Ils sont armés de masses à 2 mains.

Au fil des semaines, les agissements du Poing des Dragons deviennent de plus en plus erratiques. Sans en référer au Conseil, il proclame sur la Grand' Place que les Rêveurs ont ordonné le massacre des inobservants. Fort heureusement, Jahan a de justesse réussi à Les convaincre de leur laisser une journée pour quitter la ville, sans rien emporter avec eux que leurs vêtements et un sac. Comme un forgeron – dont la bonne mine laisse supposer qu'il est membre de la 33A – s'emporte contre ce nouvel abus, Jahan se résigne, après un bref entretien avec les Dragons, à le faire saisir par les poigneurs pour le mettre immédiatement à mort.

Sous les yeux horrifiés de la foule, il s'y prend à cinq fois pour trancher la tête du pauvre homme hurlant de douleur. Dans la nuit, presque deux cents Tzerkheimiens terrifiés se faufilent hors les murs pour se placer sous la protection du Pfalzgraf, au grand dam du Conseil et de Jij Yednoko. Les transfuges sont longuement interrogés et disent tout ce qu'ils savent sur l'état des défenses. Yednoko et Knipperdolling commencent à trouver Mazaïa Jahan bien encombrant mais le Conseil reste divisé et les Dragons n'envoient à Mithann Yuss aucun songe permettant de trancher.

Si les relations entre les Voyageurs et les hommes en noir sont tendues, le Gardien des Rêves peut juger qu'un conseiller les contacte discrètement pour comploter la mort du Poing des Dragons. S'engager dans cette voie est fort risqué : outre que Jahan a le soutien d'une partie de la population, et s'attaquer à lui reste une trahison tant que les Dragons n'ont pas prononcé sa disgrâce et approuvé sa mort par la voix du Porteur de Parole. Les Voyageurs doivent donc éviter à tout prix de se faire prendre...

Au moment où le Conseil ne sait plus quoi faire pour modérer son ardeur, Mazaïa Jahan reçoit de ses voix une ultime injonction. Il doit chevaucher seul au devant de l'armée ennemie. Par la grâce des Rêveurs, un seul coup de son épée défera les armées de la Ville Haute et assurera la victoire de la Cité Éclairée Altonirique. Si nul ne l'arrête, Jahan met ce projet à exécution dès le lendemain et chevauche vers la jetée de Blaikhenknascht à la tête de quatre poigneurs spécialement fervents. Un moment interloqués, les hommes de Jarmin XI envoient à sa rencontre un détachement de quarante cavaliers pullitves. Sous les yeux de la populace amassée sur les remparts, l'un d'entre eux éventre Jahan d'un coup de lance avant de lui trancher la tête. Les quatre poigneurs qui le suivaient sont promptement massacrés.

Le lendemain, Mithann Yuss révèle au Conseil que les Dragons lui avaient sept jours auparavant dit en rêve qu'ils rejetaient Jahan en raison de son orgueil et de sa lâcheté. Ils lui avaient dévoilé sa fin prochaine, jusqu'au détail du flanc ouvert d'un coup de lance. Knipperdolling confirme que Yuss lui avait confié ce secret et juge que les Dragons ont renforcé et purifié la Cité par cette mort. Aux Voyageurs de juger s'ils croient cette histoire. En ville le soulagement est palpable.





Courants d'air

Le Conseil s'inquiète chaque jour davantage des complots et manigances des ennemis de la Cité Éclairée. L'audace assassine des francs-juges rebelles et les brutales impudences des 33Aer semblent sans limite et les faibles forces de la Garde Altonirique sont impuissantes à les déjouer. Une fois encore, les Dragons inspirent à Mithann Yuss les mesures appropriées.

La vastitude lumineuse du grand air est le domaine où croît et s'épanouit la Vertu, tandis que le Vice grouille et pullule dans l'étroitesse obscure et malsaine des lieux renclos en secrets. Il est donc juste et salutaire que les Tzerkheimiens laissent désormais, de jour comme de nuit, la porte de leur demeure entrouverte et qu'ils se gardent de jamais fermer leurs volets. Les gardes altoniriques et les observantistes fervents pourront ainsi, en cas de doute ou par simple vigilance, entrer dans les foyers pour écarter tout soupçon.

Pour contrarier les banquets secrets des mangeurs de saucisse, où s'ourdissent leurs lamentables méfaits, les repas seront dorénavant pris en commun sur de grandes tables dressées dans les rues et sur les places. Pour que les règles et recommandations édictées par le Conseil des Éclairés se diffusent mieux parmi le peuple, elles seront lues à haute voix pendant les repas par un membre du conseil de quartier local. Les vivres, boissons et victuailles sont par voie de logique conséquence déclarés biens communs et doivent être remis aux conseils de quartier.

Si les Éclairés de tous poils, exaspérés par les réticences de leurs voisins, approuvent ces changements, le reste des Tzerkheimiens est bougon et circonspect. Le Vertreter prétend être cloué à son lit par un terrible lumbago et soutient que s'il se consent bien volontiers à laisser ouverte la porte de ses appartements, il ne saurait en aller de même des accès aux étages inférieurs de la [maison-tour](#), qui sont des locaux administratifs relevant du seul Pfalzgraf et contenant des documents précieux et secrets. En gage de bonne volonté, il laisse néanmoins pendre de sa fenêtre une mince corde de lin destinée à faciliter l'ascension des gardiens de la Vertu Éclairée. Aucun ne risque cette dangereuse escalade jusqu'au cinquième étage.

Quant aux 33Aer, ils banquettent plus tard et plus frugalement, après le souper communautaire.

Les renforts

Avant même l'Éclairement, l'atelier de Mazaïa Jahan imprimait des lettres et petits opuscules invitant les yussites de tout l'Empire à rejoindre Tzerkheim-la-Basse dont, par maint signe extraordinaire, les Dragons avaient montré et prouvé qu'elle verrait l'éclosion d'un Âge nouveau et du renouvellement du Rêve. Bienheureux alors ceux qui, par leur observance des justes doctrines, resteraient dans Leur souvenir, quand le Réveil précipiterait dans l'Oubli le reste des hommes.

Ces prophéties apocalyptiques, associées à la Parole Neuve portée par Mithann Yuss, avaient attiré dans la ville de nombreux BRETONiens. Le siège somme toute assez poreux que les troupes coalisées font subir à la Cité Altonirique n'a rien changé à l'activité des imprimeurs. Jahan étant accaparé par son nouveau rôle, Melkor, Hoffman et Mattijs produisent des centaines de feuillets invitant le peuple à former une vaste armée pour venir au secours des assiégés. Des chercheurs de plumes se chargent de faire franchir les lignes ennemies à cette littérature, que des complices diffusent alors dans les villes et villages. Au grand déplaisir de Vosso Vitzthum, les princes alliés ont secrètement décidé de laisser faire. La Vehme tire parti de cette fébrilité eschatologique pour débusquer les candidats à la pendaison. Les lanciers montés de la veuve-régente Guilze d'Arnsberg et une bonne part des houzards de Ładomierz Aukštias se chargent de repérer et exterminer les groupes mal coordonnés qui tentent de rejoindre la bataille. Rares sont ceux qui parviennent jusqu'à la barbacane Południe.

Un matin, les Voyageurs entendent une clameur du côté des remparts. Une foule de citoyens se presse sur le chemin de ronde. En contrebas, hors de portée d'arbalète, les [gardes trabants](#) de Weissenberg forcent des captifs entravés à s'aligner en un rectangle de dix rangées de vingt, face au rempart. Une forte troupe se tient en réserve pour décourager les sorties. Le capitaine de la Garde, un gaillard à cuirasse noire et casque à queue de homard, clame : « Fous de la Basse-Ville, vous vouliez des renforts ? Les voici ce matin devant vous. » Et sur un signe de sa main, vingt de ses hommes s'emploient à égorger les yussites l'un après l'autre. La coalition a décidé, avec quelque succès, de saper le moral des Éclairés.





Légende : Peu avant le début de la guerre. Un Gnome (représenté à taille humaine, comme le veut la tradition) vient de tuer un Éclairé. Un garde palatin le désarme avant qu'il ne soit revenu de sa stupeur.





Les missions

Les Voyageurs ont donc accepté d'être les Instruments des Dragons. Au même titre que Mithann Yuss est le Porteur de Leur Parole, les Voyageurs sont la Main, ceux qui la mettent en œuvre. Les observantistes, yussites et éclairés de toutes nuances en viennent à croire que les Rêveurs inspirent leurs actions et à les regarder avec révérence, pour peu qu'ils donnent le change et s'abstiennent de contredire publiquement les doctrines du Conseil. Ce respect se renforcera à chaque mission réussie, le succès des Voyageurs étant la preuve que les Dragons les favorisent et les inspirent bel et bien. Mais à mesure que leur renommée grandit, ils font une cible de plus en plus évidente pour les opposants à l'Éclairement.

Le Conseil tient séance

Ce statut privilégié leur donne accès au Conseil. Il se déroule chaque jour à peu près de la même façon. Au début de l'heure de la Sirène, les trente conseillers et Mithann Yuss se retrouvent dans la grande salle octogonale. Jij Yednoko se joint à eux quand il n'est pas retenu sur le champ de bataille. Yuss, toujours vêtu d'une aube immaculée, loue les Rêveurs pour les songes qu'ils lui envoient et les progrès de la construction de la Cité Éclairée Altonirique qu'ils favorisent. Les conseillers rendent grâce aux Dragons en répons.

Puis un conseiller désigné pour suivre les affaires intérieures – souvent Berndt Knipperdolling – relate les événements survenus en ville depuis la précédente réunion. Jij Yednoko fait de même pour les développements de la lutte contre les armées de la Ville Haute. Viennent alors les rapports particuliers des conseillers chargés d'une inspection ou d'une autre et les comptes rendus des Voyageurs sur les missions qui leur ont été confiées.

Mithann Yuss remercie les rapporteurs et s'avance au milieu de la pièce pour conter ses songes de la nuit, en particulier les réponses inspirées par les Rêveurs aux interrogations de la veille. C'est à ce moment que les recès du Conseil (voir plus bas) sont entérinés et deviennent des décisions définitives. Leurs menus détails sont réglés et l'un des conseillers – à moins que ce ne soit les Voyageurs qui en reçoivent la mission – est chargé de la mise en œuvre de chaque décision.

C'est enfin le tour des requêtes de Yednoko pour les troupes et des débats sur les nouveaux sujets et propositions. Pour chaque discussion aboutie est formulé un recès, projet de décision sur lesquels les Dragons se prononceront la nuit même, au travers des rêves du Porteur de Parole...

Les travaux durent ainsi jusqu'à début ou mi-Faucon. Les Voyageurs ne sont pas censés prendre la parole si on ne la leur donne pas, ni formuler leurs propres propositions. Ils peuvent cependant faire porter leurs idées par un conseiller qu'ils auront réussi à convaincre. Ils ne seront du reste pas les seuls à agir ainsi.

Si les conseillers sont en théorie tous égaux, Berndt Knipperdolling préside de fait l'assemblée, distribuant la parole, demandant compléments et clarifications, consultant ceux qui ne se sont pas exprimés et proposant des motions de synthèse. Il ne formule presque jamais d'avis personnel, garde toujours une apparence de neutralité, de modeste sagesse et de bienveillance, mais les Voyageurs peuvent déceler (EMP / Comédie à -4) que ses interventions modèlent très adroitement les débats, peut-être jusqu'à en décider l'issue.

Mithann Yuss, quant à lui, ne prend pas part aux discussions. Ses rêves confirment presque toujours les recès pour lesquelles Knipperdolling a élaboré une énonciation consensuelle, avec çà et là de menues altérations et ajouts dictés par les Dragons.

Si le Conseil et le Porteur de Parole ne se contentaient pas, par la volonté des Grands Rêveurs, de mettre en forme et appliquer la Parole Neuve telle que la lumière de l'Éclairement leur permettent de la distinguer, on pourrait donc penser que les deux compères manipulent les conseillers pour faire passer les décisions qu'ils prennent à deux. Le Gardien des Rêves pourra maintenir le doute sur la sincérité de Yuss et Knipperdolling mais le fait est que s'ils décident de presque tout en accord l'un avec l'autre, ce n'est que le résultat de leurs efforts convergents pour mettre en œuvre la Parole Nouvelle et créer la Cité Éclairée Altonirique, malgré des conseillers qui ne sont pas nécessairement à la hauteur de cette utopie.





En reconnaissance

Les hommes de Jij Yednoko ont fort à faire pour défendre la ville contre les troupes coalisée, bien plus nombreuses. Les volontaires pour assurer les tâches auxiliaires sont donc toujours bienvenus. L'une des missions qui peut leur être confiée est la reconnaissance du terrain et la surveillance des mouvements ennemis. Hélas, nombreux sont les citoyens peu sûrs qui en ont profité pour fuir ou même rejoindre le camp du Pfalzgraf. Si leur défection purge la Cité de possibles traîtres, elle est tactiquement désastreuse. Yednoko a donc besoin d'hommes à la loyauté indiscutable et les Voyageurs, familiers de la nature et de la vie sauvage, peuvent lui être d'une aide précieuse.

Le premier front sur lequel ils peuvent partir en éclaireurs est celui du marais de Blaikhenknascht. Depuis les affrontements des premières semaines, les chercheurs de plumes font cruellement défaut et les rares qui acceptent de risquer une rencontre avec les Ploederer du Niterlân ne suffisent pas à suivre les mouvements des Hautains. Voici donc les Voyageurs barbotant furtivement dans la vase blanche, à la recherche de campements cachés ou de regroupements hostiles.

Pour chaque période de 60 mn dans le marécage, tirer un jet de rencontre dans la table ci-dessous. Trouver son chemin demande un jet d'INT / Survie en marais à -6 par période. Ressortir du Blaikhenknascht demande autant de jets réussis que de périodes passées à s'y enfoncer ou s'y perdre.

Table des rencontres dans les marécages	
Sur 1d20 :	
1-2	De grosses mouches et menus moustiques.
3	Un embarras de colossales prêles pourpres tombées dans la vase, pourrissantes et méphitiques. La boue violacée teinte peau et vêtements.
4	Un fourré impénétrable de fougères et de prêles géantes, aux stipes noirs couverts de moisissures écarlates aux spores toxiques M2 \ P 5 mn \ D1 \ -4 \ élix. des gnomes +10.
5	Une zyglute décapitée, sa tête est tombée dans une flaque un peu plus loin. 50 % de chance plumes de la queue prélevées.
6	1d6+2 libelles curieuses (p. 406). Le plus sûr est d'attendre au sol, immobile, leur départ.
7	De petits serpents d'eau livides, dont la tête cuirassée évoque celle d'une tortue.
8	Un gros arthropode aux pinces barbelées pourchassant de petites salamandres roses.
9	Trois austruthes chamarrées agrippées sur les troncs de fougères arborescentes.
10	Sur 1d3, un troupeau de spatules rosées, un vol d'ibis pourpres ou une colonie d'aigrettes bleues.
11	Une impressionnante nuée d'hirondelles se gobergeant de moustiques.
12	Un nuage de moustiques géants, enc. à +4 (sur la table des coups non mortels) pour les piqûres, à moins de rester immergé les 2d4 rounds de leur passage.
13	Des soldats morts pourrissant dans une fondrière, restes d'un combat récent, déjà dépouillés de leurs armes et de leur bourse.
14	Cinq cadavres nus sur un tapis de mousse violine. Ils portent des marques récentes de coups de bâton sur le dos et les épaules, et des entailles profondes, mortelles, causées par des libelles. Le Voyageur au meilleur score en VUE / Survie en cité se souvient avoir croisé l'un deux dans la Ville Basse.
15	Quinze cadavres d'austruthes bien alignés, complètement plumés. Les filets, cuisses et sot-l'y-laisse ont été prélevés.
16-17	Deux trafiquants (sur 1d6 : 1-2 de plumes ; 3-4 d'andouillettes et abats pour la 33A ; 5-6 de vivres pour les assiégés).
18-19	Un détachement de 8 Ploederer.
20	Un malheureux infesté de champignons mangeurs de chair qui lui font une peau vermillon, couverte de festons fongiques et guipures sporulantes. Éperdu de douleur et affolé par le mycélium qui lui ronge la cervelle, il attaque à vue et se bat jusqu'à la mort (12 à +1, à mains nues, ni parade ni esquive, Vie07, End15). VOL à -4 pour ne pas être glacé d'horreur pdt 1 rd, en <i>demi-surprise</i> . Laisser redouter la contagion.





Les Voyageurs ne trouveront pas de troupes coalisées dans la bourbe du Blaikhenknascht : comme on l'a dit plus haut, le baron Vitzthum l'a abandonnée aux [contrebandiers](#) et aux Niterlâner, les seconds extorquant les premiers et prévenant, très théoriquement, les infiltrations. Les Ploederer flanquent par ailleurs les troupes hautaines lors des combats sur la jetée, pour éviter qu'elles ne soient prises à revers par les chercheurs de plumes, tout en tentant de créer eux-même une semblable ouverture.

L'attitude des Ploederer vis à vis des Voyageurs dépend de la manière dont ceux-ci se présentent. S'ils ont assez de marchandise pour passer pour des trafiquants, ils leur suffit de s'acquitter d'une contribution volontaire d'un dixième de sa valeur, avec un minimum d'1 sol par personne, 5 s'il s'agit d'écrits yussites. Les plumes seront quant à elles purement et simplement confisquées. S'ils se présentent comme des réfugiés ou des transfuges, les hommes des marais les escortent jusqu'à la jetée après les avoir délestés de leurs armes et de 10 sols chacun – ou, à défaut, de toutes leurs possessions – puis les confient à une patrouille qui les mènera sous bonne garde au camp des Hautains. Autrement, ils traitent les Voyageurs comme des espions et cherchent à les éliminer.

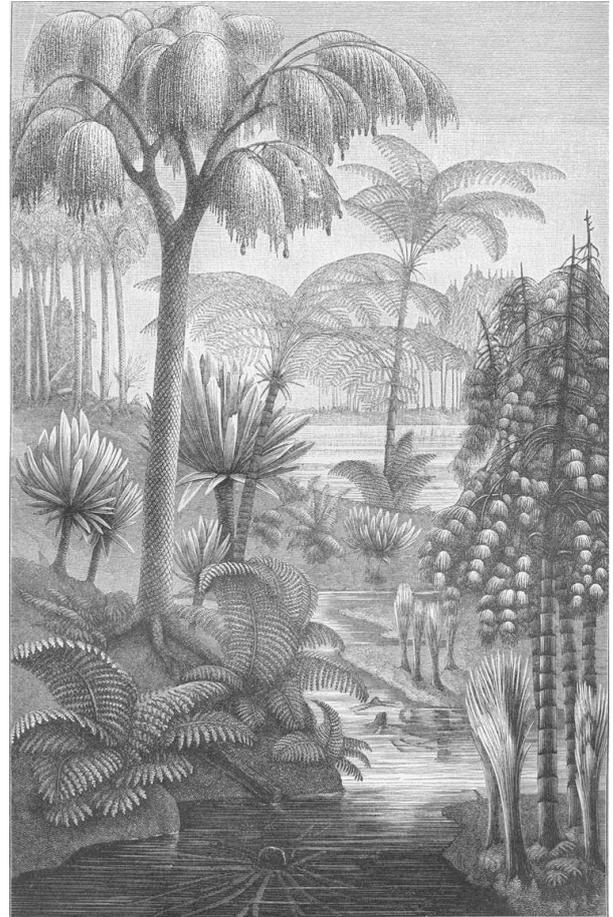
Les Ploederer du Niterlân

TAI11 RÊVE12 Mêlée13 à 15 Tir 13 Dérobée12
PER14 CHA 12 Vie12 End24 +dom+1 Prot. 1 à 3

corps-à-c., esquive, dague, lance 1m et javelot+5
course, saut+4, botanique, zool.-2, srv. en ext.+3
surv. en marais, natation, discrétion, vigilance+6

Les Ploederer progressent toujours par sept ou huit, dans une formation dispersée couvrant un large terrain, communiquant entre eux en imitant divers chants d'oiseaux (un jet d'OUÏE / Survie en marais ou Zoologie à -7 permet d'identifier le ramage d'espèces absentes du Blaikhenknascht). S'ils n'anticipent pas un conflit, trois Ploederer viennent à la rencontre des Voyageurs, les autres restant dissimulés à proximité, prêts à intervenir. Ils évitent le combat frontal, profitant du terrain pour frapper par surprise, d'abord à distance avec leurs javelots (chacun en porte trois, +dom+2), puis au corps à corps. En combat rapproché, ils tentent d'attirer leur adversaire sous l'eau pour le poignarder plus à leur aise.

Si les Voyageurs croisent des trafiquants, ceux-ci veulent simplement mener leurs affaires sans être dérangés. Ils peuvent le cas échéant échanger des renseignements sur des patrouilles proches.



Légende : les Ploederer, presque invisibles au cœur du marais.

Le Gardien des Rêves pourra évidemment, sur tout jet de Survie en marais raté, convoquer des boues traîtresses menaçant d'engloutir les imprudents ou des trous d'eau où ils risquent de se noyer. Les fièvres brune (p. 350), jaune ou de tout autre coloris peu engageant sont également un risque à prendre en compte.

Fourrageurs et maraudeurs

S'ils ne s'engagent pas dans le Blaikhenknascht, les Voyageurs peuvent assister les hommes de Jij Yednoko en patrouillant l'Héritage de Vosfeld ou en volant nourriture et fourrage dans les terres impériales qui s'étendent plus à l'est. Il leur faudra en ce cas aller à cheval et se cacher des chevaux-légers pullitves qui pourchassent à travers le pays maraudeurs et yussites infiltrés.





L'Héritage de Vosfeld lui-même ne comprend aucun village mais une dizaine de fermes isolées. Sa moitié occidentale est couverte de champs de blés finissant de mûrir, séparés par des talus servant également de chemins. De vieux arbres isolés se dressent çà et là. La moitié orientale est découpée en parcelles plus petites par des haies basses. Une partie des récoltes a été couchée par les combats mais l'essentiel est encore debout, attendant la moisson. Du côté de la ville, des [carrés de chariots](#) abritent les sentinelles de Jij Yednoko. Plus l'on progresse vers l'est, plus les patrouilles sont fréquentes, aussi les Voyageurs feraient-ils bien de se faire discrets.

Au-delà de l'Héritage, la falaise descend petit à petit vers la plaine, qui s'élargit aux dépens du marais. Les haies se font plus hautes, jusqu'à former un véritable bocage. Les cultivateurs habitent trois villages : Tzerkweiler, Ramsbach et Altdorf-am-Graubach, tous trois entre les mains des troupes du Pfalzgraf et abritant une petite garnison. Les incursions des Éclairés ne vont pas aussi loin et, ne seraient les larcins des yussites cherchant à rejoindre la Ville Basse et traqués par la cavalerie, la vie serait parfaitement paisible.

Aux Voyageurs de doser leur audace. Ratisser l'Héritage est modérément risqué et il leur sera assez facile de rapporter leurs prises à Tzerkheim toute proche. Dénombrer les troupes coalisées et observer leurs mouvements demande la plus grande discrétion car en cas d'échauffourée, les Voyageurs ont toutes les chances d'être en large infériorité numérique.

S'enfoncer dans les terres du Pfalzgraf pour dérober, incendier les récoltes ou, plus difficile encore, voler des bêtes demande une témérité et un sang-froid à toute épreuve. Le retour vers Tzerkheim à bride abattue avec des chevaux chargés de sacs de grain est loin d'être acquis, y ramener du bétail sur pied au nez et à la barbe des hommes de Ładomierz Aukštias relève de l'exploit. Au Gardien des Rêves de régler les détails de cette expédition.

Pour chaque h^{dr} passée dans la plaine, faire un jet sur la table ci-contre. Une fois les Voyageurs sortis de l'Héritage de Vosfeld et entrés dans les terres d'Empire, ignorer les résultats inférieurs à 11. Pour le combat monté, voir les règles proposées [plus loin](#).

Table des rencontres dans la plaine

Sur 1d20 :

- | | |
|-------|---|
| 1-4 | Rien que la route qui poudroie et l'herbe qui verdoie. |
| 5 | 1d4 cochons échappés, qui profitent de leur liberté nouvelle. |
| 6 | Une grange vide, habitée par 2d4 chats. Devant la porte, le cadavre pourrissant d'un paysan. |
| 7 | Des chiens affamés se disputant la carcasse encore fraîche d'une vache (la viande reste consommable). |
| 8 | Un chêne centenaire dont les branches ploient sous le poids de 4d6 pendus. |
| 9 | Deux ânes, qui observent discrètement les passants depuis l'ombre d'une haie. |
| 10-11 | Les ruines d'une ferme incendiée. Par chance le fenil, isolé par un mur de pierre, n'a pas brûlé. Une bonne quantité de foin et 3d6 canards, oies et poulets. |
| 12 | Une harde de 3d8 chevreuils visitant les champs déserts. |
| 13 | Une chaumière isolée, à demi brûlée. Un paysan et ses quatre enfants s'y cachent en attendant le départ des Voyageurs. |
| 14 | Un chien de garde esseulé, cherchant de la compagnie. |
| 15 | Un vol de gros corbeaux se repaissant des cadavres de cinq soldats. |
| 16 | Un groupe de 3d6 yussites égarés, pauvrement armés, en route pour Tzerkheim. |
| 17 | 3d4 cheveu-légers pullitves emmenant un troupeau de 5d6 vaches. |
| 18 | Une furtive patrouille de 2d5 cavaliers. 20 % de chce Bas-Tzerkheimiens, 80 % Hautains. |
| 19-20 | Un détachement de 2d8+8 cavaliers lourds pullitves en mission de nettoyage. Ils attaquent à vue si les Voyageurs n'arborent pas le brassard vert vif des chevaucheurs hautains. S'ils portent le brassard, ils subissent néanmoins un interrogatoire serré. |

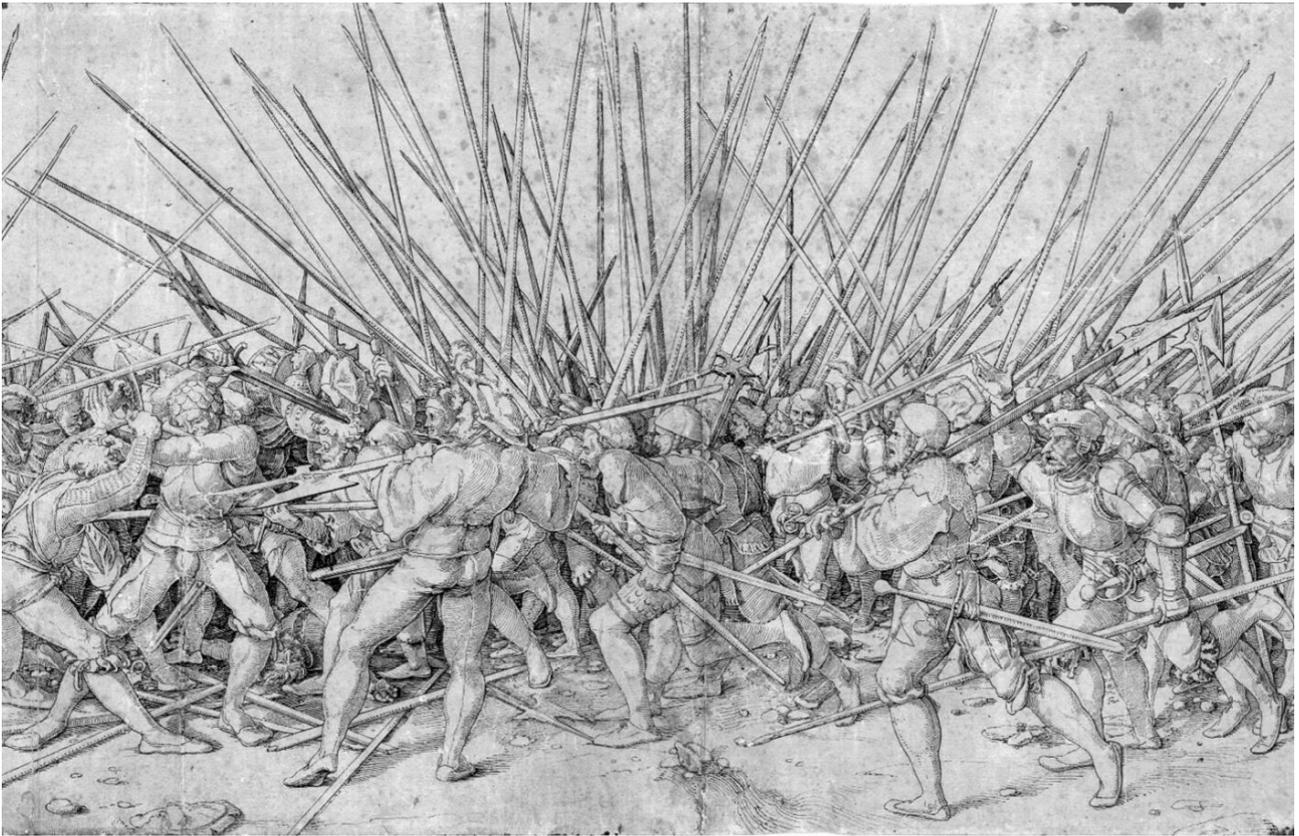




Trafiquants et contrebandiers

Ces occupations interlopes ont été évoquées plus haut à maintes reprises. Si les troupes hautaines contrôlent la chaussée de Blaikhenknascht et quadrillent l'Héritage de Vosfeld, les marais blancs se prêtent mal à une surveillance resserrée et le siège de la Ville Basse est d'une efficacité toute relative. Les nuits bruissent des chuchotements et des discrets clapotis des audacieux qui, par appât du gain ou par conviction, font passer dans un sens ou dans l'autre vivres, armes, propagande, et

secrets volés, réfugiés, déserteurs, transfuges et espions. Certains passeurs optimisent les sorties en faisant leur contrebande à l'aller et au retour, parfois au bénéfice de factions opposées. Les deux camps organisent des patrouilles et postent des sentinelles mais, même au plus fort du conflit, le combattant doit penser au lendemain, aussi la corruption sape-t-elle l'efficacité de ces mesures préventives. On murmure aussi que des voies souterraines, [par la Ville Gnome](#) et [par les carrières](#), permettent de contourner les murailles en toute discrétion. On verra plus loin ce qu'il en est.



Légende : combat sur la jetée de Blaikhenknascht.

Que ce soit sur ordre du Conseil ou à la demande d'une autre faction, qui souhaite intercepter un chargement crucial, assurer son passage, démasquer un traître ou un garde corrompu ; que ce soit de leur propre initiative et par intérêt personnel, les Voyageurs participent à ce jeu nocturne du chat et de la souris.

Tout peut commencer à une étroite poterne proche de la Tour du Ponant, d'où l'on rejoint le marais ; à la grille basse ménagée au sud-est et par où le ruisseau chargé d'ordure qui traverse la ville s'écoule vers les canaux extérieurs ; ou sur le

chemin de ronde, près d'une corde accrochée à un merlon sous l'œil d'un milicien complice.

Suivront les déplacements furtifs de trou boueux en tranchée noyée, d'étier en canal, l'avancée prudente dans le marais l'écoute attentive des bruits de la nuit, le guet à la lumière pâle de la lune, les mots de passe murmurés et les rencontres ambiguës où nul ne sait qui est ami ou ennemi, les poignées de main soulagées et les coups de poignard inattendus. Au Gardien des Rêves de déterminer, avec force jets de Discrétion et de Vigilance, comment les Voyageurs s'en tirent.





Exploration des carrières

Hors les murs, à l'ouest de la Tour du Ponant, les anciens Tzerkheimiens ont exploité des carrières creusées dans les profondeurs de la falaise. Elles sont abandonnées depuis le Réveil et nul ne saurait décrire leur tracé. Les recherches dans les archives n'ont rien donné de concluant. Le Conseil s'inquiète fort de cette situation et Jij Yednoko exige que l'on enquête sur cette possible faille dans les défenses de la Ville Basse. Après une séance matinale où Mithann Yuss affirme avoir vu en rêve « les doigts effilés des Dragons tâtonner dans d'obscurs conduits blancs », les Voyageurs se préparent à l'exploration des carrières.

Une fois qu'ils se sont convenablement équipés, on les amène, la faveur de la nuit, à la poterne proche de la Tour du Ponant. Après leur avoir donné un mot de passe pour leur retour, le capitaine de la Garde Altonirique referme le battant derrière eux. De là, il suffit de longer le mur jusqu'au pied de la falaise puis la falaise elle-même jusqu'aux premières entrées. L'exploration peut alors commencer.

Les carrières forment deux réseaux distincts. Le plus proche, qui est aussi le plus étendu, a quatre larges entrées, la plus orientale à cent pas à peine de la tour. Le second a trois entrées. Toutes sont encombrées d'éboulis et de fourrés épineux qui, au fil des ans, ont trouvé à s'enraciner dans les premiers mètres de couloir, là où la lumière du jour peut pénétrer. Plus loin vers l'ouest, les restes d'une rampe, autrefois utilisée pour hisser les blocs de pierre jusqu'au plateau et à la Ville Haute, barrent le paysage. La moitié supérieure s'est effondrée et de l'amas de terre et de roches, juste au pied de la falaise, saillent les débris d'une incompréhensible machinerie gnome.

Si un passage vers la Ville Gnome et de là vers l'intérieur de la Ville Basse existe, il est sans doute situé dans le réseau le plus proche, c'est donc par là que les Voyageurs devraient commencer leurs recherches. Les carrières sont une suite de larges cavités aux parois rectilignes, où se voient encore les traces des burins, et d'amples galeries par où les pierres étaient acheminées vers l'extérieur. Les espaces vastes et aérés, ponctués d'imposants et solides piliers carrés, les murs de craie blanche tranchent avec l'étroitesse angoissante des corridors abandonnés de la Ville Gnome. Les

murs sont détremés, l'atmosphère fraîche est saturée d'humidité. De petits stalactites d'une blancheur éclatante se forment sur les plafonds. Les salles les plus basses ont été transformées en bassins limpides par la lente percolation de l'eau à travers la roche.

L'orientation dans les carrières est facilitée par la disposition régulière des salles et couloirs (jets d'INT / Survie en sous-sol à +1, -3 sans lumière) et si les Voyageurs ne perdent pas le nord, ils devraient retrouver la sortie sans difficulté. En cartographiant avec méthode la section la plus orientale des carrières, les Voyageurs devraient comprendre sans peine qu'il n'existe aucun passage vers la ville. Le réseau s'enfonce d'un huitième de lieue vers le nord et s'est étendu considérablement à mesure que l'on extrayait les pierres des tours et palais de la Ville Haute, mais l'entrée la plus proche de la Tour du Ponant marque en fait la limite de son extension vers l'est : aussi loin que l'on y pénètre, le réseau ne se rapproche pas davantage de la Ville Basse. Mis à part de rares outils oubliés et des squelettes plus ou moins anciens aux os curieusement brisés et dispersés, les Voyageurs ne trouvent rien de spécial dans ces souterrains. L'exploration serait en définitive assez facile et plaisante si l'endroit n'était infesté de chrasmes (p. 401).

Escalade jusqu'à la ville haute

Le conseiller Lærschedl et Kiesyehirn exposent au Conseil une nouvelle idée. Inspirés par les savoir-faire et l'ouverture d'esprit nécessaires à leur commerce, le tailleur et la boulangère ont su faire un pas de côté et considérer la situation militaire d'un œil neuf. Si les escarmouches dans les palus, les combats sur la jetée et les manœuvres dans la plaine ne donnent aucun résultat décisif, peut-être un assaut frontal par la falaise permettra-t-il de prendre les Hautains au dépourvu.

Sous le regard consterné de Jij Yednoko, les deux stratèges exposent les détails de leur plan. Une poignée d'hommes déterminés pourrait escalader nuitamment la falaise, emportant avec eux une courte chaîne, une poulie et l'extrémité d'une drisse suffisamment robuste. Une fois arrivés en haut, il leur suffira de neutraliser les sentinelles, sans doute peu nombreuses car la Ville Haute n'attend certainement pas une attaque de ce côté.





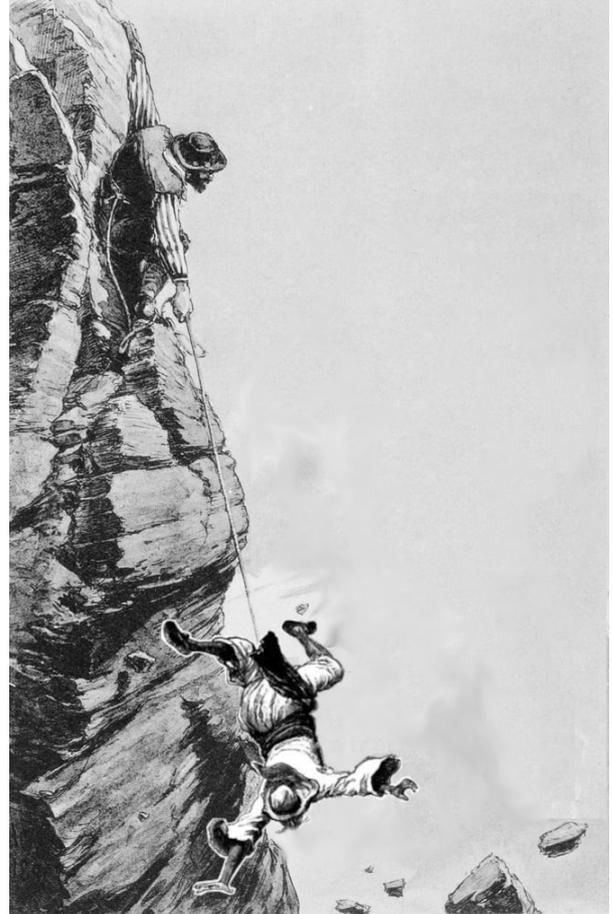
Ils n'auront alors plus qu'à fixer la poulie à un merlon avec la chaîne et à y passer leur extrémité de la drisse. Les soldats de Yednoko restés dans la Ville Basse auront attaché à leur extrémité dix ou quinze cordes à nœuds assez longues, qu'il faudra hisser jusqu'en haut pour les accrocher à leur tour aux merlons. Les hommes d'arme pourront alors monter en masse à l'assaut et, grâce à l'effet de surprise, emporter en peu de temps une victoire décisive. Il est vrai que tant de corde pèse assez lourd et qu'il peut être malaisé de tout élever à la force du poignet. Qu'à cela ne tienne : les corps des sentinelles tuées, pendus à la partie descendante de la drisse, pourront servir de contrepoids. Les Voyageurs, instruments des Dragons qui ont déjà accompli tant d'exploits, sont tout désignés pour réaliser cette superbe manœuvre.

Le plan est diversement reçu. Près de la moitié des conseillers – dont ceux à qui les Voyageurs ont fait du tort – s'enthousiasme. Yednoko marmonne que vraiment, la lecture des romans de chevalerie de Ger Gygasus¹⁷ devrait être interdite aux artisans. Beaucoup se déclarent sceptiques. Le conseiller Boonteller objecte que pour pertinent qu'il soit, ce stratagème requiert près de mille cinq cents toises de corde, dont la Ville ne dispose assurément pas. Cependant, ajoute-t-il au grand désappointement des Voyageurs, l'idée n'est pas si absurde. Un petit groupe pourrait en effet escalader la falaise secrètement et se livrer une fois dans la Ville Haute à des actes de sabotage. Comme... détruire les trébuchets qui pilonnent la Ville Basse.

Si les Voyageurs ne se hâtent pas de pointer les défauts de ce projet, la séance est levée et les Dragons confirmeront la nuit suivante à Mithann Yuss que l'escalade doit bel et bien avoir lieu. Il ne reste plus qu'à s'équiper de cordes et de tout ce dont un grimpeur chevronné pourrait avoir besoin. À moins d'un jet d'INT / Survie en montagne à -8 réussi, les Voyageurs ne savent pas vraiment ce qu'ils font et sont bien incapables d'utiliser les pitons et autres ustensiles qui pourraient leur éviter une chute fatale. Avec un jet d'INT / Survie en montagne à -5, ils savent s'encorder et peuvent tenter de retenir les maladroits à la force du poignet. À défaut, ils se lancent dans l'ascension comme ils aborderaient un arbre ou un muret : avec une témérité inconsciente.

17 Célèbre auteur du temps, installé sur les bords du Gämfsee, dans le pays de Gordhau, près de Passau.

Avec des cordes de vingt mètres tout au plus et de gros clous en guise de pitons, à moins que ce ne soit armés de leur seule détermination, les Voyageurs se rendent donc dans la Tzerkengasse, au pied de la falaise qui les domine d'un peu plus de deux cents mètres.



Légende : un choix discutable.

L'escalade est découpée en six sections de 30 ou 40m. Chacune nécessite d'accumuler 4 points de tâche, chaque jet coûtant un point de fatigue. Le décompte revient à zéro à chaque nouvelle section. Si les points de tâche d'un grimpeur passent dans les négatifs, il dévisse et s'écrase sur le pavé de la Tzerkengasse (règles de chute p. 110, avec un enc. à +22 dès la deuxième section). S'il est encordé, ses camarades doivent réussir jet de Force pour briser sa chute (à -2 si deux grimpeurs ou plus en retiennent un, à -4 si un grimpeur en retient un, avec un malus de -2 supplémentaire pour chaque chuteur de plus). En cas d'échec, ils sont entraînés et chutent à leur tour. Le maladroit dont la chute a été interrompue par la corde subit tout de même un encaissement à -2.





La première section est la plus facile : les balcons et façades de la Ville Gnome offrent une abondance de prises et les jets d'AGI / Escalade sont à -2. Un jet de CHANCE ajusté astrologiquement, tiré par un Voyageur choisi au hasard, détermine si les Gnomes aperçoivent les grimpeurs. Dans ce cas, si la [paix](#) entre la Ville Basse et la Ville Gnome n'est pas conclue, ils se mettent en devoir de faire dégringoler les intrus à coups de traits d'arbalète. Le groupe peut être visé par 6 carreaux le temps de faire un jet. Marquer un point de tâche supplémentaire permet au grimpeur de se dérober dans une anfractuosité et de poursuivre l'escalade sans être davantage inquiété.

Les Voyageurs peuvent également franchir cette section par les couloirs creusés dans la roche, à leurs [risques et périls](#). Ils commencent alors la varappe au niveau des dernières ouvertures, au début de la deuxième section.

Les deuxième, quatrième et cinquième sections sont identiques. La falaise calcaire, verticale mais présentant suffisamment de prises, demande des jets d'AGI / Escalade à -4. La troisième comporte des passages en léger dévers et nécessite des jets de Mêlée / Escalade à -6. Nul doute qu'après cette épreuve, la fatigue commence à se faire sentir et complique la tâche des grimpeurs. La sixième est plus aisée, avec des jets d'AGI / Escalade à -3.

Si les Voyageurs arrivent malgré tout au sommet de la falaise, ils se trouvent face à un glacis maçonné qui monte en pente raide sur une dizaine de mètres, jusqu'à un mur de bonnes pierres de taille haut de trois mètres. Du chemin de ronde, des sentinelles consumées d'ennui jettent des miettes de pain aux oiseaux. Si l'escalade a eu lieu de jour, il faut peu de temps pour que les Voyageurs, bien visibles sur la pierre blanche qui ne leur offre nulle couverture, soient repérés. Revenus de leur stupéfaction, les Hautains ont tôt fait de cribler les imprudents de flèches et de les repousser vers le vide...

L'escalade peut évidemment se faire sous le couvert de la nuit, mais tous les jets d'Escalade auront alors un malus supplémentaire de -1. Une fois au pied du glacis, les Voyageurs pourront cependant tenter de se dissimuler dans l'ombre pour se glisser au pied de la muraille et tenter de se faufiler par un mâchicoulis (utiliser les règles de discrétion p. 83, les sentinelles ont une VUE et OUIË de 12 et une Vigilance de +4).

Au Gardien des Rêves d'imaginer ce qui peut arriver si les Voyageurs parviennent à prendre pied sur le rempart et à pénétrer dans la Ville Haute. Une telle issue est invraisemblable sans recours au haut-rêve et il est souhaitable que les joueurs reconnaissent le projet des trois conseillers pour ce qu'il est : une mortelle imbécillité.

Combat sur la jetée

Les Voyageurs peuvent, pourquoi pas, se porter volontaires pour combattre aux côtés des hommes de Jij Yednoko lors des fréquents affrontements qui les opposent aux troupes coalisées sur la jetée de Blaikhenknascht. Nul ne les poussera dans cette voie et Mithann Yuss se montrera très réservé : le Conseil a d'autres tâches à leur confier. Mais supposons qu'à force de persuasion, ou en dissimulant leur identité, ils se jettent dans la mêlée.

Leur première option est de rejoindre dans la fange les intrépides qui luttent contre les Ploederer du Niterlân pour tenter de prendre de flanc les troupes adverses. On a vu [plus haut](#) combien ces hommes des marais étaient de redoutables adversaires.

Leur seconde option est de se battre sur la jetée elle-même, ce qui n'est pas moins périlleux. Les formations serrées de piquiers de la Ville Haute et de la Ville Basse se jettent l'une contre l'autre, en une mêlée horriblement dense où il est presque impossible d'esquiver et dont il est inimaginable de se dégager. À travers un chaos de hampes qui s'entrechoquent sans cesse, les guerriers tentent de percer l'ennemi, en comptant sur leur armure pour éviter une blessure mortelle. Des hommes armés d'épées courtes se glissent sous les armes d'haſt pour éventrer les piquiers des premiers rangs et créer une déroute. Des arbalétriers placés un peu en retrait essayent de trouver des angles de tir propices. Les claquements des piques et les cris des mourants sont assourdissants. Les pertes sont effroyables mais heureusement, passé la brutale indécision du premier choc, l'engagement est assez bref : aucune des formations ne rompt et les deux reculent prudemment pour combler leurs rangs décimés et préparer l'assaut suivant.

En termes techniques, l'encombrement empêche tout désengagement, les attaques se font avec un malus de 5, seul un jet de VUE / Vigilance permet de repérer le coup qui vous est destiné et les chances d'Esquive sont divisées par 2.

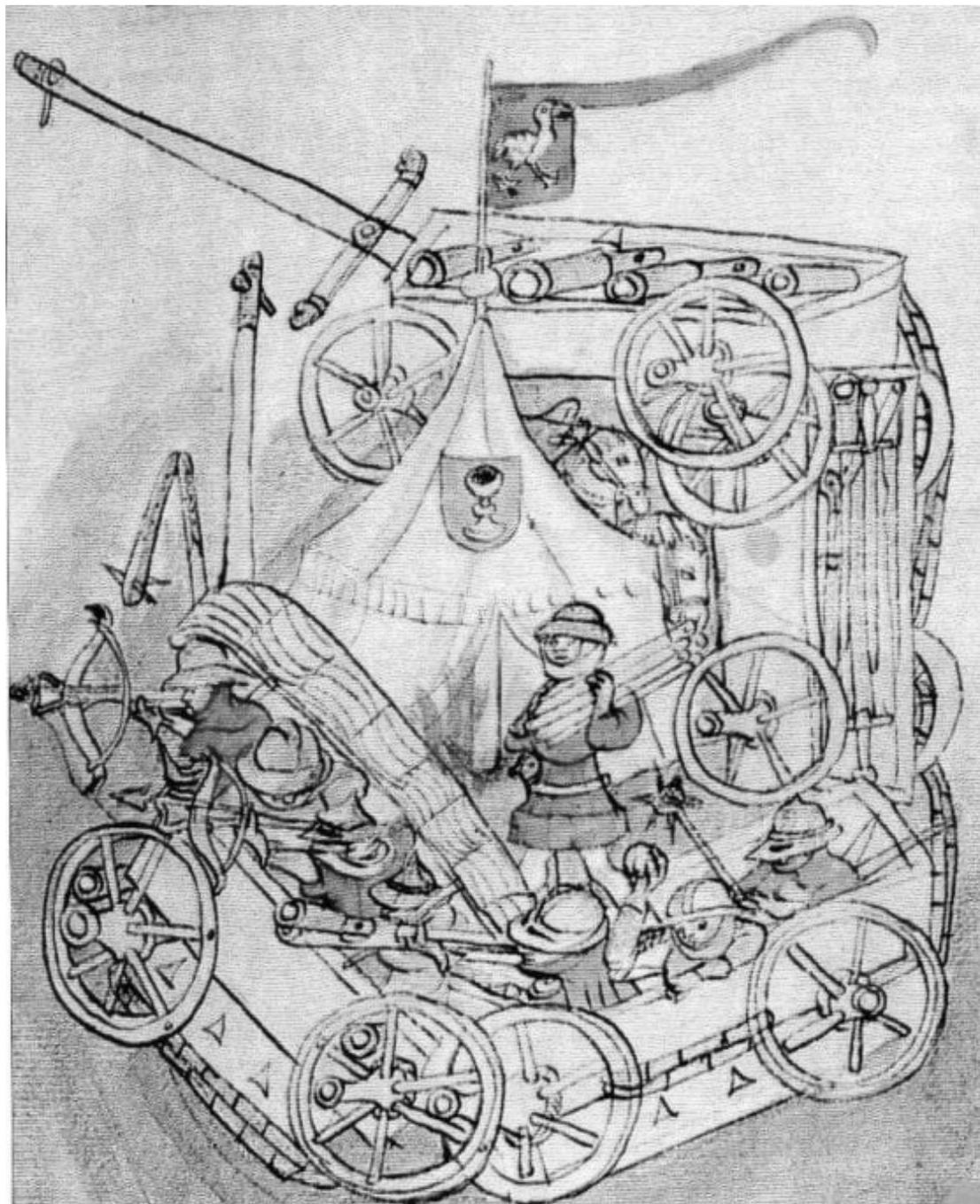




La bataille des chariots

L'Héritage de Vosfeld est un autre front où les Voyageurs belliqueux pourront participer aux combats. Le Porteur de Parole et Knipperdolling se montrent, là aussi, réticents. Ils ne croient pas qu'une poignée d'errants, même instruments des Dragons, puisse avoir une influence décisive sur l'issue d'une bataille mais anticipent l'effet désas-

treux que leur mort au combat aurait sur le moral des citoyens. Pour obtenir l'assentiment du Conseil et la confirmation des Dragons, il faut donc que les Voyageurs proposent un plan à la fois rusé et audacieux ayant de bonnes chances de donner un avantage tactique aux troupes de Jij Yednoko. Ils peuvent également entrer dans la bataille sans en référer à personne, en se déguisant en miliciens anonymes.



Légende : l'un des Wagenburg de Jij Yednoko, prêt à repousser la cavalerie de Ładomierz Aukštias. On reconnaît les miliciens, ici membres de la guilde des taverniers, à leurs armures démodées.





Peu confiant dans la solidité des corps de miliciens, Jij Yednoko a fait installer dans la plaine une série de Wagenburg, carrés de chariots aux ridelles renforcées de ferrures et percées de meurtrières abritant de petites unités armées de hallebardes, godendac, fléaux lourds et arbalètes. Pour plus de sûreté, des tranchées ont été creusées autour des chariots et la terre ainsi déblayée a été tassée entre les roues, comblant l'espace vide sous le plateau. Retranchés dans ces forteresses mobiles qu'ils peuvent repositionner en quelques heures, les miliciens sont prêts à recevoir, avec une confiance relative, la charge des cavaliers pullitves d'Aukštias et des lanciers montés de la régente d'Arnsberg. Les guetteurs ont rapporté que plusieurs groupes de cavaliers s'assemblaient à l'est de l'Héritage, Jij Yednoko a fait distribuer des tonneaux de traits d'arbalète et à l'aube, le combat s'engage.

La cavalerie légère pullitve harcèle pendant toute une heure les positions bas-Tzerkheimiennes, faisant pleuvoir flèches et lances sur les chariots sans venir au contact. Les miliciens répondent par des volées de carreaux. Les pertes sont légères de part et d'autre et cette première escarmouche n'a d'autre effet que de fatiguer les miliciens de la première ligne de défense et de leur faire gaspiller leurs munitions.

La cavalerie lourde entre alors en scène. Les chevaliers harnachés d'acier longent la ligne de chariots, tentant de frapper les miliciens de leurs lances, par-dessus les ridelles. Sans grand succès. Les miliciens découvrent alors que cet assaut inefficace couvre l'avancée de petits groupes de fantassins, équipés de chaînes terminées par de lourds crochets qu'ils arment aux roues, essieux et ridelles des chariots, avant d'atteler à chacune à six robustes chevaux de trait. Sous l'effort des perchérons toujours protégés par la cavalerie lourde, les ridelles sont arrachées, les charrois basculent et les Wagenburg se disloquent. Les miliciens, sans protection contre les javelots des cavaliers légers qui reviennent à la charge, livrés à la merci des hommes d'armes qui montent à l'assaut de leurs pauvres défenses renversées, tentent un moment de faire front mais ne tardent pas à se débander. Une petite troupe d'égorgeurs à pied et de sapeurs lertoviens s'avance pour nettoyer méthodiquement les dernières positions tenues par les miliciens de la Ville Basse, finir de démanteler les fortifications et combler les fossés pour laisser le champ libre aux cavaliers.

Mi-Sirène, les mercenaires de Ładomierz Aukštias semblent donc sur le point de remporter une victoire décisive. Mais les lanciers d'Arnsberg, que le capitaine des Pullitves tenait en réserve, n'entendent pas laisser à un mercenaire étranger la gloire d'un pareil exploit. Ils s'élancent au galop à la poursuite des fuyards, qu'ils embrochent l'un après l'autre sans difficulté, avant de s'écraser sur une seconde ligne de chariots que la pente avait dérobée à leur regard. Les chevaux basculent dans un fossé hérissé de pieux, les arbalétriers abattent les lanciers désarçonnés à bout touchant, descendent dans le fossé pour relever les visières des chevaliers coincés sous leur monture et les achever à la dague. Leur charge brisée, les Arnbergeois rescapés tournent bride et galopent vers l'arrière, piétinant les fantassins qui les suivaient et bousculant les Pullitves qui reformaient leurs rangs. En quelques instants, l'impatience des chevaliers de la veuve-régente Guilze a anéanti la prudente stratégie d'Aukštias.

Écumant de rage, le capitaine pullitve sonne la retraite. Oubliant tout sens des convenances, il fait saisir et exécuter sur le champ pour trahison le fougueux baron Egbert von Erlenhou, qui avait ordonné la charge des lanciers, puis fait piétiner le corps par ses chevaux, selon la tradition de son pays. Malgré les efforts d'apaisement déployés par Vosso Vitzthum, ce geste d'humeur envenime durablement les relations au sein de la coalition.

Quant à Jij Yednoko, il s'éponge le front avec un soupir de soulagement et envoie les miliciens reconstruire la première ligne de défense, en leur faisant creuser un fossé supplémentaire. Mais s'il laisse l'armée et les citoyens célébrer cette victoire inattendue, le chef de guerre ne se fait guère d'illusions. Les pertes dans les rangs des miliciens sont loin d'être négligeables et les Pullitves ont montré qu'ils étaient à même de percer les défenses de la Ville Basse sans s'exposer plus que de raison. Seule l'inepte charge des Arnbergeois a empêché Aukštias de consolider les positions emportées dans la matinée avant de lancer l'assaut suivant. Défendre la plaine sera donc une affaire coûteuse.

Aux joueurs et au Gardien des Rêves de voir quel rôle les Voyageurs peuvent jouer dans cette bataille. Comme le pressentaient les Éclairés, à moins d'un usage particulièrement puissant et judicieux du haut-rêve, leur action n'a qu'un effet localisé et ne décidera pas du sort des armes.





Défenestration du Vertreter

Dans un premier temps, le Conseil laissa le Vertreter en paix dans sa tour. Son rôle avant l'Éclairement était de transmettre au Conseil les commandements de la Ville Haute, de surveiller leur bonne application et d'organiser l'action de la Garde Palatine. L'émancipation du premier et la débandade de la seconde faisaient de lui une figure inutile et sans réelle influence. Du reste, la Ville Haute ne lance plus de messages depuis le début de la guerre. L'heure de la Couronne sonne sans que les petits parachutes de toile rouge se découpent sur le ciel. Il parut toutefois expédient de garder Zlatawa en place, avec un statut ambigu d'otage et d'intermédiaire pour de futures négociations, quand l'armée du Pfalzgraf serait vaincue. Le conseil du quartier entourant la Vertreterie surveille néanmoins les allées et venues.

Diepold Zlatawa ne reçoit personne et ne sort jamais. Les trois clercs qui accomplissaient les tâches administratives utiles ont été congédiés, seuls restent deux vieux serviteurs qui s'occupent de l'entretien, vont puiser de l'eau à la fontaine et font de rares courses quand cela est nécessaire.

L'enlèvement militaire et les menées séditieuses de divers groupes ont toutefois attisé le soupçon. Si les Éclairés, qui accomplissent pourtant la volonté des Dragons et protègent Leur sommeil, subissent des revers, qui plus est au cœur même de leur Cité Altonirique, c'est qu'une force funeste œuvre en profondeur, coordonne les malveillances et tisse la toile de mille complots. Et qui sait si des espions n'informent pas les Hautains des plans de bataille et de la situation de la Ville Basse ? Assurément, le nexus de toutes ces nuisibles coterries ne peut être que le Vertreter, porteur de par sa fonction de la vengeance sournoise du Pfalzgraf. Il faut donc trancher ce nœud de vipères et éliminer Zlatawa. Yednoko s'emporte contre la proposition, qu'il juge stupide ; Knipperdolling lui-même n'est qu'à moitié convaincu ; mais les plus passionnés des conseillers sont sûrs de leurs raisonnements et il faut montrer que le Conseil maîtrise la situation. Le lendemain, Mithann Yuss assure que les Dragons ont donné raison aux partisans de la fermeté et que le Vertreter doit être précipité du haut de sa tour, illustrant la chute promise de la Ville Haute. Comme de bien entendu, les Voyageurs seront à nouveau l'instrument des Dragons.

Ces accusations ne sont vraies qu'en partie. Le Vertreter, très visible et constamment surveillé, se garde bien de tout contact avec les opposants au Conseil et ne coordonne pas leur action. La Vehme ne requiert aucune assistance pour organiser ses enlèvements judiciaires et les 33Aer, traversés d'idées plus ou moins farfelues lorsque l'ivresse les gagne, ne planifient pas au-delà du prochain mauvais coup. Quant aux souilleurs, ce ne sont que des mécontents isolés exprimant avec rudesse leur énervement contre les porteurs de blanc.

En revanche, Zlatawa apprend tout ce qui se passe en ville par ses fonctionnaires qui, sous couvert de désœuvrement forcé, traînent partout et recueillent les informations utiles, qu'ils passent en secret aux vieux serviteurs lors de leurs sorties. Chaque soir le Vertreter, qui est haut-rêvant, *invoque sa présence* et donne rapport au secrétaire particulier du Pfalzgraf, par ailleurs franc-comte du tribunal vehmique de la Ville Haute.

Le Vertreter Diepold Zlatawa

Né à l'heure du ☿ 57 ans, beauté 12
TAI13 APP11 CONST13 FOR13 AGI12 DEX13
VUE11 OUIE13 ODO12 VOL15 INT15 EMP15
CHA15 RÊVE17
Mêlée12 Tir12 Lancer12 Dérobée10
Vie13 End28 +dom+1 Prot.1

corps-à-c., dague, épée 1m, bouclier, esquive+3
danse, jeu, équitation, discrétion, vigilance+4
comédie, commerce, séduction, survie en cité+6
médecine0, botanique, alchimie+4,
astrologie, légendes, écriture+6,
Hypnos+6, Oniros+3, Narcos0, Thanatos-11

H : détection et lecture d'aura, annul. de magie, concentration, égarem.t, oubli, peur, suggestion, repos, miroir, voix d'H.os et invoquer sa présence (bonus case +60 pour les trois) conjurer l'oubli.

O : illusion humanoïde, lumière, miroirs, silence, luisance, eau en air, feu en eau, métal en bois

N : enchantement.

Têtes de Dragon : voyage accéléré, double-rêve

En réserve : peur ☹, miroirs, métal en bois.

Le Vertreter fait chaque soir son rapport à l'heure du Serpent, avant de se coucher, ce qui le laisse à 5 ou 6 points de rêve. C'est donc le moment où il est le plus vulnérable.





Les Voyageurs peuvent découvrir le manège des trois fonctionnaires et des deux serviteurs, mais la chose est ardue (INT / Surv. en cité à -7, période 1 h^{dr}, 8 points de tâche). Les premiers laissent leurs notes sous une des ardoises qui couvrent un pan de mur dans la Rue des Murmures, non loin du Chuchoteur ; les seconds les y récupèrent sur le chemin du marché, parfois quelques heures ou jours plus tard. Ils ne se croisent donc jamais et, les fonctionnaires comme les serviteurs se relayant pour se rendre à cette cache, les Voyageurs ont de bonnes chances de filer l'un ou l'autre des cinq complices en pure perte.

La Vertreterie

Bâtie pour symboliser la domination de la Ville Haute sur la Ville Basse, la Vertreterie est une tour de pierre carrée, d'une onzaine de mètres de côté et haute de presque trente, coiffée d'un toit d'ardoises à quatre pans et d'une flèche dorée figurant un lancier sur échasses transperçant un serpent géant à tête de tortue. Au-dessus de la porte neuf niches, une par étage, abritent les statues peintes des premiers Pfalzgrafen.

La construction se dresse au milieu d'une petite place pavée. On y entre par la façade ouest, la lourde porte de chêne renforcée de fortes ferrures et hérissée de gros clous formant la seule ouverture du rez-de-chaussée. Celui-ci est occupé par la salle des gardes, un carré d'une septaine de mètres de côté qui sert aussi de cuisine. Dans un coin la table où le porteur du message quotidien de la Ville Haute prenait son repas traditionnel. Un escalier de pierre à gauche de la cheminée mène à une suite de caves voûtées renfermant d'importantes réserves de nourriture et de tourbe, de vieilles archives ainsi qu'un puits. Un escalier de bois suivant tour à tour les quatre murs dessert les étages. À partir du deuxième, il est isolé par une cloison de bois qui permet de passer d'un étage à l'autre sans déranger les occupants.

Le premier étage se résume à une galerie qui court le long des quatre murs et par où l'on accède à seize meurtrières, qui éclairent la salle des gardes et donnent de bons angles de tir sur la place.

Le deuxième abrite l'ancien dortoir des gardes, qui peut en accueillir huit et où les deux serviteurs ont transféré leurs quartiers.

Au troisième sont installés des bureaux, où les trois fonctionnaires accomplissent leur office et où le Vertreter tenait audience.

Au quatrième, modestement meublé, habitaient les serviteurs.

Les cinquième et sixième servent d'appartements à Diepold Zlatawa. Quoique relativement exigus, ils sont richement meublés et confortables. Deux cheminées s'ouvrent dans les murs nord, et dans les murs sud de larges fenêtres à meneaux aux carreaux de verre étonnamment transparents¹⁸, qui peuvent s'occulter par des volets de bois intérieurs sculptés en draperies rouge et or. Les murs sont couverts de tapisseries et les planchers de tapis. Les plafonds sont à caissons peints de scènes champêtres, cynégétiques et historiques.

Le septième abrite le bureau privé du Vertreter, où il conserve les archives les plus précieuses, et traite des affaires sérieuses et confidentielles. Les murs sont couverts de boiseries formant des casiers où s'entassent écrits, instruments divers, animaux empaillés, porcelaines précieuses, objets antiques ou exotiques, roches remarquables et autres miscellanées tenant autant du cabinet de curiosités que de la bibliothèque.

Par comparaison, le huitième semble vide, avec quatre portes ouvrant sur de petits balcons à chaque point cardinal, une lunette astronomique et un petit secrétaire dans lequel sont rangées des notes astrologiques et une boîte noire laquée aux nombreux tiroirs, vide mais dont le couvercle révèle, par un astucieux jeu de charnières, un miroir reflétant le visage de qui s'assoit en face. C'est par ce moyen que Zlatawa communique avec le secrétaire du Pfalzgraf.

Le neuvième est un grenier à peu près vide, le dixième est occupé par la charpente du toit, où des effraies ont leur nid.

Pour commettre leur forfait, les Voyageurs devront d'abord entrer dans la Vertreterie. Ce ne sera pas chose facile car Zlatawa garde toujours la porte verrouillée et n'ouvre qu'aux serviteurs, dont il reconnaît la voix. Mais une fois cette barrière franchie, il est acculé. Des zones de *Métal en bois* dans l'escalier, pour désarmer ses assaillants, et de *Miroirs* pour disparaître dans la charpente suffiront-elles à le tirer d'affaire ?

¹⁸ INT / Alchimie à -4 pour reconnaître du verre gnome.





Purge des laveurs de chemise

Les Voyageurs sont une nouvelle fois dans la salle du Conseil. Les [vitreaux colorés](#) ont été abattus, laissant entre les dalles de minuscules éclats de verre chatoyant. De panneaux neufs composés de losanges de verre incolore et transparent¹⁹ ont été montés sur quatre des fenêtres, le dernier est posé au sol, dans l'attente de son installation. La lumière crue qui se déverse dans la salle révèle la teinte écru passablement trouble des aubes, les cols et poignets gras et jaunis, les ourlets noircis par la poussière et les inévitables salissures qui maculent le tissu. Le contraste avec l'irréprochable éclat de la robe de Mithann Yuss est criant.

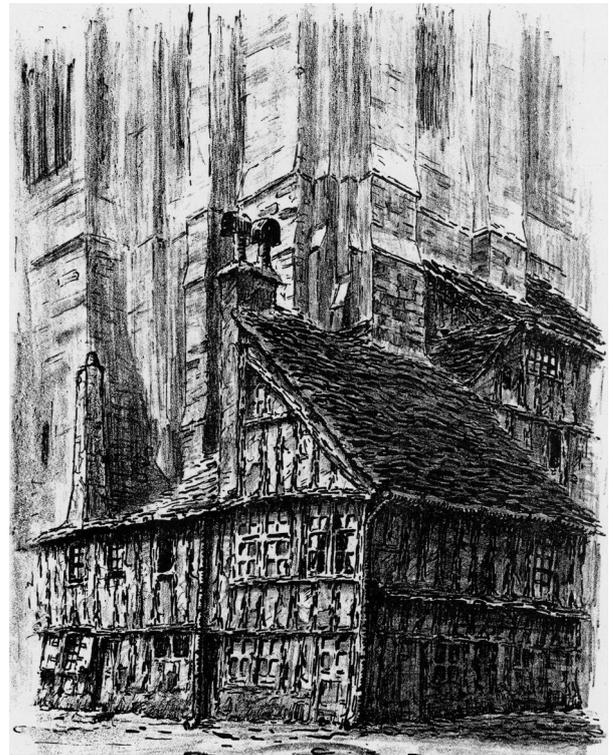
Depuis qu'ils sont dans la ville, les Voyageurs ont observé comment les porteurs de blanc s'efforcent de préserver la propreté de leur habit. Ils évitent les plats en sauce ; ne boivent que de l'eau claire ; arpentent les rues perchés sur de hautes socques de bois en retroussant les pans de leur robe haut au-dessus du genou par des ficelles – les jambes cependant couvertes de bandes molletières brunes, par pudeur. Les plus prudents ont pris le parti de vivre tout nus dès qu'ils ont refermé derrière eux la porte de leur maison. Ces arrangements sont admis et si la blancheur virginale des débuts n'est plus qu'un souvenir, on n'y voit que la révélation des arrangements moraux que rend nécessaires la juste guerre contre l'oppression de la Ville Haute.

Le conseiller Awrfratz et la conseillère Mohrkopf s'indignent d'une entorse plus grave et insidieuse, de nature à miner les fondements de la doctrine et faire vaciller tout l'édifice de l'Éclairement. Certains hypocrites, toujours prêts à s'accaparer des honneurs indus par la fraude et la tromperie, lavent en cachette leur chemise, à la faveur de la nuit. Pas un récurage méticuleux à la brosse et au savon, suivi d'un ébouillantage dans une bonne lessiveuse, la manœuvre serait trop grossière. Mais des rinçages et essorages furtifs, en frottant un peu, mais pas trop, les tâches les plus visibles, pour conserver leur aube dans le même état, plausiblement douteux sans laisser s'installer une crasse accusatrice. Ce sont les laveurs de chemise.

L'intégrité et la probité exigent que ces sinistres agissements soient débusqués et réprimés avec la plus grande intransigeance.

¹⁹ Un jet d'INT / Alchimie à -4 permet de reconnaître du verre gnome de la meilleure qualité.

La participation des Voyageurs est primordiale : les mesures qu'il s'agit de prendre sont draïstiques, tout doit donc se dérouler dans la plus stricte et indiscutable impartialité. Les étrangers placés par les Dragons auprès du Porteur de Parole, la Main qui met en œuvre ce que la Bouche a prononcé, voilà qui doit guider l'action de la justice. Les Voyageurs seront ainsi chargés de mener les enquêtes, perquisitions et arrestations, puis de présenter les coupables devant le Conseil, qui prononcera la sentence, toujours identique : les coupables devront descendre en courant la Rue des Plumes, nus, entre deux rangs de citoyens qui les battront de verges. Une fois devant la barbacane, ils seront immergés dans un baquet de lisier, puis expulsés à jamais dans le Blaikhenknascht.



Légende : maison d'un suspect, au pied de la Vertreterie

Les Voyageurs n'agiront bien entendu pas seuls. Les soldats et miliciens, qui risquent leur vie sur le champ de bataille sont eux aussi dispensés du port du blanc et de l'examen public de leur pureté : celle-ci est bien assez prouvée par leurs sacrifices et leurs souffrances. Le Conseil évoqua donc la possibilité de leur adjoindre les troupes pour débusquer les laveurs de chemise. Jij Yednoko répondit vertement que ses hommes avaient mieux à faire que de fouiller les placards à la recherche de planches à laver. On se rabattit donc sur la Garde Altonirique, malgré ses faibles effectifs.





Si Knipperdolling et Yuss ne soutiennent pas l'idée activement, ils laissent Awrfratz et Mohrkopf convaincre les autres conseillers, qui expriment leur accord avec une ferveur parfois mêlée de discrète anxiété (EMP / Comédie à -3). Les songes de Mithann Yuss confirment la nuit suivante que la traque des laveurs de chemise doit commencer « sans haine ni colère, pour renforcer l'Éclairement en l'épurant des profiteurs et faux observants ». Le capitaine de la Garde Altonirique, un zélateur de vingt-six ans, observantiste de la première heure, nommé Amarein Kotz, vient se mettre au service des Voyageurs.

Il commence par les mener, dans les profondeurs de la caserne, à la Chambre du Chuchoteur : le bureau où les dénonciations anonymes sont examinées et triées. Un admirable sursaut de civisme a visiblement saisi les Tzerkheimiens car ce sont plus de mille cinq cents plis qui s'empilent sur trois tables, soigneusement classés par quartier et par suspect. Cette masse a inquiété Kotz, qui a alerté la conseillère Mohrkopf – par ailleurs l'une de ses tantes. Le Conseil a incontinent dépêché deux de ses membres en inspection, avec les suites que l'on sait.

L'examen des lettres immerge les Voyageurs dans un bouillonnement de turpitudes alléguées. Tel a observé des lueurs nocturnes dans la cuisine de son voisin et entendu des éclaboussements suspects. Tel autre a subrepticement reniflé l'aube d'un yussite en vue et soutient qu'elle ne sent pas assez la transpiration. Un troisième assure que, du jour au lendemain ! une tâche pourtant bien nette et visible a disparu de la chemise d'un boutiquier depuis longtemps soupçonné. Avec une gêne évidente, Kotz sort d'un tiroir une liasse d'une centaine de documents accusant douze membres du Conseil, parmi lesquels Essal Awrfratz.

Plus scandaleux encore, il semblerait que certains conseillers de quartier soient acoquinés avec des souilleurs qu'ils incitent, contre un peu d'argent, à assaillir des porteurs de blanc de leur district. Ils cèdent alors leur propre chemise douteuse à la victime éperdue de gratitude, et en reçoivent une autre, toute neuve et fraîche, du Conseil. Kotz frémit de rage à la simple évocation d'une si abjecte corruption.

Malheureusement, fait observer Ierem Kohlhertz, un petit homme portant la tenue grise et brune des clercs et notaires du nouveau régime, chargé

du traitement de ces dossiers, il est impossible de faire la part des choses entre les dénonciations fondées, les diffamations mesquines motivées par la jalousie et les délations malveillantes déposées par des saboteurs hostiles à l'Éclairement. Quelle bonne chose en vérité que les Voyageurs, infusés par les Dragons d'une inerrante lucidité, soient là pour séparer le bon grain de l'ivraie !²⁰



Légende : la Rue de la Clef à l'aube, juste avant la perquisition.

Aux Voyageurs de choisir sur qui se portera leur regard, dans quelles maisons ils feront irruption à l'aube flanqués de trois gardes, qui ils mettront en accusation. Les gardes altoniriques, dont la plupart n'a pas vingt ans, admirent naïvement les Voyageurs et suivent leurs ordres sans hésitation ni réticence. Ils sont inflexibles avec les suspects mais scrupuleusement honnêtes dans les perquisitions : il n'est pas question de fabriquer de fausses preuves ou de voler quoi que ce soit.

Le Gardien des Rêves décidera quels preuves et indices l'on trouve et qui est réellement coupable (disons un suspect sur trois environ).

20 Kohlhertz lui-même est un ennemi du régime, persuadé de lui faire grand dommage en s'acquittant avec efficacité et empressement de la mission qui lui est ici confiée. Il guide subtilement la main de la justice en mettant sur le dessus de la pile les dossiers des éclairés sincères et en oubliant parmi les lettres restant à trier ceux des opposants qu'il connaît.





Assassinat du Tastandouille

Comme on l'a vu, les menées clandestines de la 33A embarrassent le Conseil et Yednoko craint, non sans raison, qu'un mangeur de saucisses ne finisse par ouvrir les portes de la Ville Basse à l'ennemi. Il faut donc démontrer que les Éclairés finissent toujours par percer les secrets les plus obscurs et frapper à la tête l'Auguste Assemblée. Mais justement, l'identité du Grand Maître de la Drè'n'drètsika, que les observantistes nomment par dérision « le Grand Tastandouille » est connue des seuls Aimables Amateurs Avertis, qui se gardent bien de la révéler.

Que les Voyageurs aient mené l'enquête dans les bas-fonds, qu'ils aient intimidé un tripier capturé ou qu'une dénonciation anonyme ait été glissée dans [la main du Chuchoteur](#), le Conseil a enfin obtenu l'information : le Tastandouille n'est autre que le pharmacien Zikmun Boktučik, un riche bourgeois de la rue des Épices dont l'adhésion au nouvel ordre des choses paraissait, il est vrai, un peu tiède. Berndt Knipperdolling se remémore, avec une moue pincée, les occasions où il a vu le pharmacien sortir ivre d'une taverne. Après avoir entendu les avis, Mithann Yuss se retire pour sommeiller. Le lendemain matin, il rend compte de ses songes, limpides comme l'eau d'une source à la lumière de la pleine lune. Le rêve de Boktučik doit être libéré de sa gangue corporelle et flotter vers une nouvelle incarnation.

Zikmun Boktučik est bel et bien Grand Maître de la 33A : en atteste le magnifique coffret d'acajou incrusté de nacre et de pierres fines qui peut être trouvé chez lui, contenant un long couteau et une fourchette à deux dents au manche de corail et au fer de bel acier damasquiné d'or. Ces imposants couverts portent la marque 33A et sont utilisés pour piquer et découper les pièces de charcuterie lors des banquets de l'Antique Assemblée.

Une nouvelle fois, les Voyageurs sont chargés de mettre en œuvre la volonté des Dragons, au besoin en se faisant accompagner par quelques gardes. Le Conseil refuse d'agir ouvertement : le secret doit répondre au secret et la mort de Boktučik doit survenir de nuit, sans que quiconque sache qui a asséné ce terrible coup. Pour les 33Aer clandestins, l'avertissement n'en sera que plus fort et les mains des Éclairés resteront propres aux yeux des innocents.

Aux Voyageurs de concevoir leur plan : ils peuvent forcer la porte du pharmacien au cœur de la nuit, guetter une de ses sorties pour l'assailir au détour d'une rue sombre, ou encore le suivre jusqu'au lieu d'un banquet secret de la 33A et massacrer tous ceux qu'ils y trouvent.



Légende : les Voyageurs achèvent leur sanguinaire besogne

Le domicile du marchand est une grosse maison à trois étages, avec une cour intérieure close de murs abritant un tilleul et un minuscule potager. Le rez-de-chaussée est occupé par la boutique, les réserves et la cuisine. Le premier étage par un bureau, une salle à manger et une pièce d'appoint. Le deuxième par les appartements de Boktučik et de sa famille. Le troisième sous comble abrite le personnel. Le Grand Maître habite la demeure avec son épouse, ses quatre enfants, un commis, trois serviteurs et trois gardes du corps dont l'un au moins est toujours de veille – ils sont présentés comme des cousins de passage, retenus en ville par le siège. Les deux entrées, par la boutique et par la cour, sont solidement verrouillées et barrées quand la maisonnée est couchée.





Lors de ses déplacements clandestins, Boktučik est accompagné de deux de ses gardes, et le plus souvent de trois ou quatre membres mineurs de l'Assemblée. Tous sont armés et sur le qui-vive.

Attaquer les Amateurs Avertis en plein banquet est une action d'ampleur, que le Conseil n'autorise que si les 33Aer se sont rendus coupables d'une trahison manifeste – encore que la définition d'un tel crime soit assez élastique. Si les Voyageurs s'y aventurent de leur propre initiative, ils risquent fort de se trouver en situation difficile. Dans la cave d'un commerce anodin et ostensiblement fermé, quarante à cinquante bons-vivants boivent et ripaillent dans une atmosphère étouffante. Ils déplorent le bon vieux temps d'avant ces pisse-vinaigre sentencieux et moralisateurs d'Éclairés et leurs crétins pincés et inflexibles de gardes altoniriques, maudissent le nom de Mithann Yuss et jurent de faire bouffer par les termites le balai que Knipperdolling a depuis toujours dans le fondement. Quel spectacle ce sera alors que de voir sa chair flasque de mangeur d'endives s'affaisser en un minable tas mou et blême ! Un plaisantin enfile une longue liquette blanche, barbouillée de teinture jaune au pubis et de peinture brune aux fesses, ôte ses souliers et grimpe laborieusement sur une table, d'où il parodie un à un les membres du Conseil, proférant avec des airs de pudeur outragée les interdits les plus ineptes, sous les acclamations et les rires de ses commensaux avinés.

Quand les intrus sont découverts, les banqueteurs brandissent poignards et couteaux à saucisson et s'avancent en titubant pour préserver le secret. Sauf à ce que les Voyageurs aient requis toute une compagnie, il est peu probable que Boktučik soit tué ce soir-là. Une fois les importuns enfuis ou trucidés, le Grand Maître sera exfiltré par les marais jusqu'à la Ville Haute et la 33A choisira un autre lieu de rencontre. Tout est à recommencer.

En termes techniques, prendre les caractéristiques du [peuple en armes](#) pour le pharmacien, ses commis et serviteurs ; celles de la [soldatesque](#) pour ses gardes du corps. Cinq banqueteurs sur dix ont le profil du peuple en armes, quatre celui des [miliciens](#), un celui de la soldatesque. Ils n'ont que des dagues et des épées courtes. Si la soirée est déjà avancée, les banqueteurs ont entre 2 et 6 degrés d'*éthylisme*, selon les individus, et le malus d'état général correspondant (voir pp. 162 et 93).

Le Sorcier

Mis à part les Voyageurs, nul familier des Terres Médiannes du Rêve n'a encore apporté son concours au triomphe de l'Éclairement. Inexplicable lacune pour une pensée entièrement consacrée à la réconciliation avec le haut-rêve et à sa protection. Le conseiller Uloff Bâbbelanz avance gravement que, comme la Vérité des Noms, la Vérité des haut-révants est une gemme enfouie au cœur du Rêve, qui ne se dévoilera pas à qui ne se donne la peine de creuser. Comme les Voyageurs fouirent les entrailles d'Atarkalikaze et trouvèrent les tablettes de corne dont Mithann Yuss manifesta le sens, ils doivent fouir les entrailles de Tzerkheim et trouver les détenteurs du Don de haut-rêve, dont Mithann Yuss manifestera les talents.

Pour fumeux qu'il paraisse, ce raisonnement est confirmé la nuit même par les songes de Mithann Yuss. Il est vrai que l'assistance d'un mage serait plus qu'utile dans l'âpre lutte contre l'ignorance de la Ville Haute. Une fois encore, les Voyageurs, qui ne peuvent être soupçonnés d'être des initiés restés fidèles à la Vehme, sont l'instrument naturel des Dragons. Cette fois en tant que recruteurs.

L'enquête sera ardue car les anciens francs-juges n'ont aucune envie d'être torturés puis pendus : tous déclareront n'avoir aucune connaissance des procédures en cours au début de l'Éclairement. À force de questions néanmoins, les Voyageurs finissent par reconnaître un nom qui revient dans plusieurs récits, celui d'Athanoüs Svartdroöm.

On a vu, clouées sur la porte de ce vieil herboriste par des dagues, des assignations à comparaître devant le tribunal vehmique. Trois fois en six ans ! Le vieillard a une réputation exécrationnelle : méchant, pingre, malaimable, méprisant, chassant les clients à grands cris, ne frayant pas avec ses voisins, pestant contre les enfants. La Garde Altonirique confirme que le Chuchoteur a reçu en six semaines dix dénonciations le concernant, pour des crimes allant du lancer d'ordures à la projection d'une poudre méphitique sur les murailles pour les affaiblir, en passant par la boucherie d'enfants au profit de la Drè'n'drètsikA. Il serait stupéfiant qu'avec autant de fumée, il n'y ait pas au moins un tout petit feu... Gageons que les Voyageurs chercheront à rencontrer cet infâme personnage. Il vit en ermite au-dessus de sa minuscule boutique, à quatre rues de la Vertreterie.





Athanoüs Svartdroöm

Né à l'heure du  88 ans, beauté 8
 TAI07 APP11 CONST13 FOR05 AGI06 DEX13
 VUE05 OUIE04 ODO10 VOL18 INT16 EMP04
 CHA15 RÊVE19
 Mêlée05 Tir08 Lancer06 Dérobée10
 Vie10 End28 +dom-1 Prot.1

corps-à-c., dague, esquivé+3
 bricolage, dessin, vigilance+5, cuisine+1
 commerce, pickpocket, serrurerie+4
 chirurgie, alchimie, astrol. botan., médecine+7
 légendes, écriture+5, zoologie+4
 Hypnos+3, Oniros-6, Narcos0, Thanatos+6

H : détection et lecture d'aura, fauchage, peur, suggestion, repos, langue et narine d'Hypnos.

O : croissance végétale, chaleur, froid.

N : enchantement, purification, dague de force.

T : putrescence, thanatœil, faire tourner le lait, malédictions mesquines et minables maléfices, moisissure, possession de corps et d'esprit, métamorphose en animal, cauchemar, surdité, tâche, invocation de mouches, de cafards, d'une ombre.

Têtes de Dragon : résistance à la maladie, double-chance, réserve extensible C1, connais. du fleuve

En réserve : peur, fauchage, 4 thanatœils en C1, invocation de mouches.

Vieillard sénile, caquetant, acariâtre, méchant et rancunier, Athanoüs Svartdroöm n'exerce plus son métier d'herboriste depuis qu'il a décrété, voilà quarante ans, que les gens de Tzerkheim ne méritaient pas d'être soignés. Il vit de presque rien et, quand l'argent vient à manquer, donne à un garnement de la rue la *tâche* d'aller voler une bourse et de la lui remettre. Autrement, il ne se sert de sa magie que pour donner des *cauchemars* aux enfants qui font trop de bruit à son goût (par bonheur, il est maintenant à peu près sourd) frapper de *surdité* les vieilles bavardes et donner le mauvais œil aux enqueteurs. À son grand regret, les occasions de *faire tourner le lait* sont rares. Prudent à l'extrême, il n'a utilisé son envoûtement de *métamorphose en animal* qu'une seule fois, pour changer en porc un gamin qu'il avait surpris en train de tuer des chatons en les jetant de toutes ses forces contre un mur. Il emploie ses *Ombres* à aller arracher, la nuit, quelques cheveux de ses victimes.

Tous les voisins s'accordent à dire que Svartdroöm est un abominable petit vieux, qui ne dit jamais bonjour, ne rend service à personne et ne sort pratiquement jamais de chez lui. Si les Voyageurs parviennent à faire parler un franc-juge, celui-ci confesse nerveusement que le vieil homme a bien été entendu trois fois pour faits de haut-rêve. Le franc-comte, le prenant pour un fou inoffensif ayant le seul tort d'exaspérer ses voisins, l'a trois fois renvoyé chez lui en levant les yeux au ciel, après l'avoir l'admoneité pour son attitude trop rugueuse. Il va sans dire que Svartdroöm n'est pas devenu plus affable pour autant.

Fort étroite – une toise et demie – et sans un seul angle droit, la maison de l'herboriste a deux étages. Au fait de sa façade en pignon lépreuse où se distinguent encore les lettres peintes « Sv...dr.m H..lk.aüt.r » est fixée une poulie qui servait à hisser les marchandises jusqu'au grenier. Elle est bâtie un peu en retrait de la rue, bouchant un ancien passage entre deux bâtiments plus hauts, qui penchent si fort que, trois étages au-dessus de la toiture affaissée de la bicoque, leurs avant-toits s'écrasent l'un contre l'autre. Dans ces hauteurs sombres et exiguës une toile goudronnée a été tendue, pour amener le ruissellement de la pluie derrière l'herboristerie, dans les profondeurs de la ruelle condamnée.

Nul ne répond aux appels mais la porte n'est pas verrouillée. En entrant, les Voyageurs mettent en fuite quelques souris qui furetaient au milieu du désordre. Si elle est étroite, l'échoppe est longue de plus de six toises. Ses murs sont couverts de rayonnages empoussiérés portant de gros bocaux de grès emplis d'herbes éventées. Cette sorte de couloir est encombré de sacs au contenu incertain, de caisses et de petits meubles récupérés on ne sait où. Tout au fond, un escalier monte à l'étage et une petite porte mène dehors. Alors que les Voyageurs s'avancent en écartant les toiles d'araignée, le propriétaire, avachi dans un coin sur une chaise branlante s'éveille en sursaut.

« C'est fermé, allez-vous en d'ici ! » criaille-t-il à l'intention des intrus. Quoi que les Voyageurs disent ou fassent, Athanoüs ne veut rien savoir, et de toute façon il n'entend pas grand' chose. Si l'on se présente devant lui en aube altonirique, il s'emporte : « Depuis quand on sort en chemise de nuit ? Va t'habiller, salopard ! » Si l'on insiste, il se lève brusquement et va prendre sur une étagère





une petite boîte de bois portant la marque *Darmesfreude, Magenbg* et la funeste désignation *préparation suppositoire Croupigne-Ossiphage 57oz* « Tiens, prends-en un et rentre chez toi le mettre, ça te passera le goût de tourmenter les pauvres gens. Toi aussi. Même deux, tu pèses plus lourd. »



Légende : Athanoüs Svartdroöm, perdu dans ses pensées.

Le fait est qu'il y a un certain temps qu'Athanoüs Svartdroöm a perdu toute attache avec la réalité. Il n'a pas vraiment remarqué l'arrivée des yussites, ni le changement de régime, ni la guerre et croit que Jens Armin IX, aïeul de l'actuel Pfalzgraf, porte toujours la couronne. Il ne se souvient pas de ses trois comparutions devant le tribunal vehmique. La seule nouveauté qui ait attiré son attention est une « clique de pouilleux en chemise de nuit qui ont voulu s'introduire chez [lui] pour conter des absurdités à propos de Dragons récitant des hexamètres. » Il les a éconduits « avant qu'ils ne réveillent [son] épouse » – et avec un thanatœil chacun pour leur peine.

Même s'il y mettait de la bonne volonté, le vieil herboriste retraité ne serait sans doute pas d'un grand secours : sa magie se réduit à des malélices sans grande envergure et on voit mal comment il pourrait présenter un danger réel pour quelque Hautain que ce soit. Et il n'en met aucune. Toutes ces histoires ne l'intéressent pas, il n'y comprend rien et veut juste qu'on le laisse tranquille.

Si les Voyageurs ne comprennent pas assez vite qu'il vaut mieux battre en retraite, Svartdroöm déclenchera mine de rien²¹ ses *Thanatœils* et ses *Malédiçtions mesquines* – il affectionne tout particulièrement le *cours de ventre*, qui inculque aux importuns un salutaire sentiment d'urgence. Dans le pire des cas, il *invocera des Mouches* dans la boutique avant de se réfugier à l'étage en bloquant la porte derrière lui. Mais au-delà de ces tours, il ne fait pas un bien redoutable adversaire et les Voyageurs n'auront pas de mal à s'assurer de sa personne. Mais pour quoi faire ?

Si les Voyageurs fouillent la boutique, ils exhument au mieux 7d7 brins d'herbe de lune de qualité 4, 4d6+4 brins de murus, autant de satum et, en triant un énorme ballot qui part en poudre, 3d10 brins d'ortigal noir. Tout le reste, y compris les suppositoires empoisonnés²², a perdu toute vertu médicinale ou alchimique.

S'ils perquisitionnent la maison, ils trouveront dans le fatras sans valeur qui emplit toutes les pièces une cassette de 6d10 deniers ; un cercueil de planches renfermant le cadavre depuis longtemps desséché d'une femme vêtue d'une robe de velours pourpre passé et entourée de débris de fleurs séchées – tout ce qui reste de l'épouse de Svartdroöm, morte des décennies plus tôt d'une fièvre qu'il n'a pas su guérir et dont le voisinage a oublié l'existence ; une longue ficelle accrochée le long d'un mur, d'où pendent une quinzaine d'autres plus courtes avec sur chacun quatre à six nœuds emprisonnant un ou plusieurs cheveux enroulés – il s'agit des reliques de l'envoûteur – et une série de quinze gros tomes manuscrits, reliés en peau de goule et noircis sur tranche, renfermant les pensées et réflexions du sorcier.

Les lecteurs les plus acharnés auront bien du mal à avancer dans cet amalgame incohérent et confus de concepts et observations sans suite ni logique, laborieusement rédigé dans un mélange inepte de plusieurs alphabets. Les thèmes de la vie, la mort, la réincarnation, du rêve, du réveil et de l'être courent dans l'ensemble de l'œuvre. Chacun des quinze tomes (VOL / Écriture à -7, périodicité 1 h^{dr}, 15 pts de tâche pièce) donne 1 xp en Thanatos.

²¹ Bien malin qui peut faire la différence entre les moments où il est en transe et ceux où il perd juste le fil.

²² Voir *Primum Non Nocere* pour davantage de détail sur cet étonnant concept et sur la fonderie Darmesfreude.





Dégnomage des souterrains

Les coups de main nocturnes des Gnomes, sans réel impact sur l'affrontement avec les Hautains, sapent cependant le moral des troupes et l'autorité du Conseil. Les embuscades souterraines rendent impossible la [recherche du passage haut](#). Et les Gnomes ne risquent-ils pas de trouver une issue hors les murs, et de la révéler aux troupes de la Ville Haute ? Les tentatives d'enfumade depuis l'extérieur, auxquelles les Voyageurs ont pu participer, ne donnent rien : les innombrables ouvertures du réseau assurent la ventilation, et il n'est pas possible d'allumer des dizaines de feux à flanc de falaise. Cela n'a que trop duré. Il faut frapper un grand coup. Dégnomer les couloirs. Salle par salle. Tunnel par tunnel.

Le Conseil a déjà envoyé plusieurs groupes d'extirpateurs dans les galeries. Sans succès. Il faut voir plus grand et ce sont vingt groupes de quatre ou cinq combattants qui sont constitués. L'un d'entre eux comprend les Voyageurs, dont Mithann Yuss attend beaucoup. Armés jusqu'aux dents, équipés de torches et de lanternes²³ les extirpateurs traversent la Tzerkengasse désertée et, par les arrières-boutiques ou par les passerelles, s'engouffrent dans les souterrains.

L'exploration est éprouvante : tous les passages artificiels ont été creusés aux dimensions des Gnomes et il est très rare que la hauteur sous plafond dépasse 1m 30. Les conduits naturels sont souvent tout aussi étroits. Tous doivent donc progresser pliés en deux, voire à quatre pattes

Tant que les Voyageurs explorent au hasard, il ne leur est pas utile de jouer des jets de Survie en sous-sol pour s'orienter. Cela devient en revanche nécessaire s'ils veulent revenir sur leurs pas, atteindre un objectif précis ou suivre un gnome en fuite (EMP ou INT / Survie en sous-sol à -4, -2 si les Voyageurs ont le moyen de repérer le nord, -9 sans lumière). Les torches et lanternes ne permettent pas de voir distinctement à plus de quelques mètres – une dizaine tout au plus – mais elles sont visibles de très loin. Les Gnomes éteignent toutes leurs lumières dès que les extirpateurs sont repérés : les non-combattants attendent silencieusement que l'orage passe ; les

²³ Les Voyageurs peuvent s'équiper dans les réserves de la garde altonirique, dans la limite du raisonnable.

combattants patrouillent à tâtons des itinéraires qu'ils connaissent par cœur ou restent en embuscade. Ils verront les lanternes des Voyageurs bien avant que ceux-ci ne les repèrent et les arbalétriers pourront les percer de carreaux depuis les ténèbres.



Légende : Mais où donc ont-ils trouvé cette barque ?

Pour chaque période de 15 mn, faire un jet sur la table des « Salles et Conduits » ; en ajoutant 1 (cumulatif) à chaque nouvelle période tant que les Voyageurs s'enfoncent dans les souterrains ou sont perdus ; en retranchant 1 (cumulatif) s'ils reviennent avec succès vers l'extérieur. Revenir à leur point d'entrée leur demandera autant de jets d'orientation réussis qu'ils ont passé de périodes à s'enfoncer dans les sous-terrains ou perdus.

Pour chaque période, faire également un jet sur la table « Ce que l'on y trouve », en ajoutant 1 (cumulatif) à chaque période et en reprenant à zéro quand le résultat 21+ est atteint.

Le Gardien des Rêves aura soin de tenir le compte des réserves de torches, bougies ou huile du groupe (voir les durées p. 75) : si les Voyageurs se retrouvent sans lumière, ils ont toutes les chances de se perdre à jamais dans les souterrains, où ils finiront par mourir de faim – si les combattants des tunnels ne les trouvent pas avant.





Table des rencontres dans les souterrains

Les Salles et Conduits, sur 1d20 :

- 1-4 Une habitation troglodytique, aux murs et plafonds finement sculptés.
- 5-6 Un entrepôt abandonné : caisses brisées, restes de sacs et de cordes, débris divers.
- 7 Un atelier avec ses outils.
- 8 Une salle de réunion avec deux étages de galeries. Chaque pouce de murs, colonnes et voûtes est couvert de fresques.
- 9 Des thermes gnomes datant du Second Âge. 70 % de chance sans eau.
- 10-11 Une grande carrière souterraine au ciel plat soutenu par de gros piliers carrés.
- 12-13 Un puits à l'eau parfaitement transparente.
- 14 Une vieille nécropole gnome aux gisants étonnamment expressifs. Fresques érodées.
- 15 Un théâtre creusé dans la roche, avec 17 rangées de gradins semi-circulaires.
- 16-17 Des conduits et goulets naturels creusés par les eaux. Encore humides et suintants : 20 % de chance de devoir passer un siphon (AGI / Natation à -4, lumière?)
- 18-19 Une série de cavernes sèches. 15 % de chance de graffitis gnomes du Premier ou Second Âge, indéchiffrables.
- 20 Une série de cavernes peuplées de stalagmites, stalactites, draperies, fistuleuses et autres concrétions laiteuses, brillant de l'eau qui ruisselle goutte à goutte.
- 21 Une vaste grotte en amphithéâtre, avec d'innombrables gours de calcite immaculée disposés en terrasses. L'eau goutte d'un bassin à l'autre, laissant derrière elle des cascade pétrifiées.
- 22 Une bove abandonnée, au plafond effondré, avec un oriel ouvrant sur le vide, à 20m au-dessus de la Tzerkengasse. Les Voyageurs ont dû tourner en rond...
- 23+ Encore et toujours des failles, cheminées et boyaux étroits.

Ce que l'on y trouve, sur 1d20 :

- 1-3 Absolument rien. 20 % de chance de traces de passage récentes.
- 4-5 Un entassement de vieux meubles.
- 6-7 Une pyramide de têtes humaines datant de plusieurs semaines, restes macabres d'un groupe d'extirpateurs.
- 8 Une nuée de petites chauve-souris pendues au plafond.
- 9 Une cache de nourriture : 10x1d6 sust.
- 10 Un poulet égaré. Passablement inquiet, il reste dans la lumière et suit les Voyageurs en caquetant, sans trop les approcher.
- 11 Des traces de sang frais.
- 12 Le cadavre encore chaud d'un extirpateur. 50 % de chance sans tête. +4 au prochain jet de rencontre.
- 13-14 Un éboulis ou une cloche de fontis avec sa pyramide d'effondrement. 40 % de chance de devoir rebrousser chemin ; dans ce cas, 50 % de chance d'embuscade (voir 21+).
- 15-16 Faille, puits ou cheminée, AGI / Escalade à -4 pour continuer. 50 % vers le bas, 50 % vers le haut. Dans ce dernier cas, 50 % chce d'embuscade (voir 19-20).
- 17-18 2d20 réfugiés gnomes non combattants. 30 % ont des dagues (11 à +1). +8 au prochain jet de rencontre s'ils voient les Voyageurs ou s'il y a combat.
- 19-20 3 Gnomes décochent des traits d'arbalète depuis une corniche, une galerie ou toute autre hauteur. Il faut escalader pour arriver à leur niveau. Les tireurs s'enfuient par un couloir latéral.
- 21+ Dans un couloir bas, une embuscade de combattants de tunnels. Si les Voyageurs ne sont pas dans un cul-de-sac, 3 % de chance par round, cumulatifs, qu'ils soient pris à revers par un second parti de gnomes.





Les combattants des tunnels

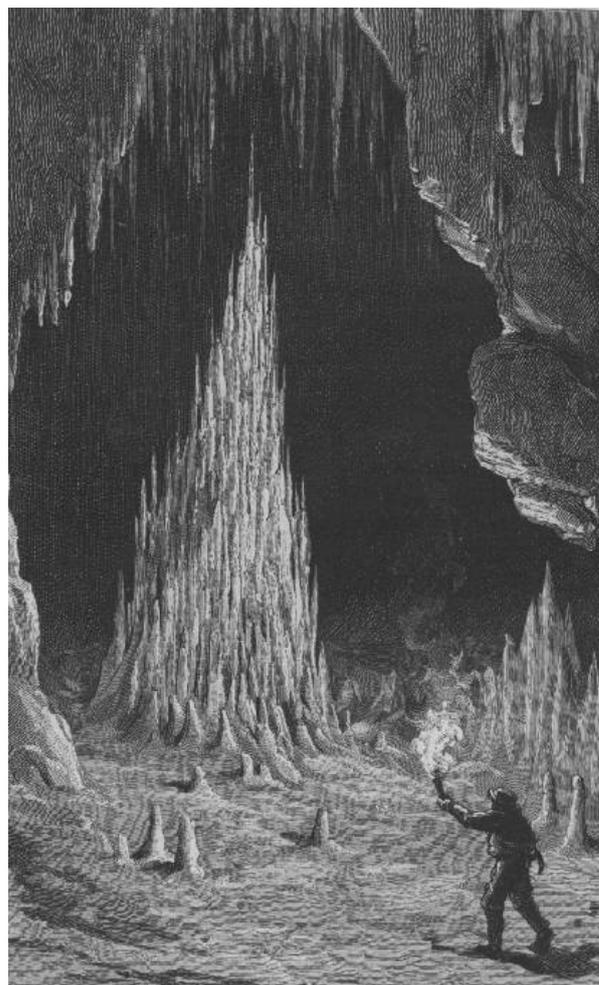
TAI08 RÊVE12 Mêlée12 à 14 Tir 13 Dérobée13
 Vie10 End19 vitesse 10 Prot. 3 à 6
 corps-à-corps, esquive et dague+3
 bouclier, course, escalade, saut+4
 survie en sous-sol, discrétion, vigilance+6

arbalète 13 à +3 +dom+3
 hallebarde 12 à +4 +dom+4
 épée gnome 14 à +4 +dom+2

Le gnome de tête, dit boucheur, armé d'une épée gnome et d'un petit bouclier, combat un genou en terre. Son objectif est de parer les attaques de l'adversaire qui se trouve face à lui pendant qu'un ou deux de ses camarades, les piqueurs, jouent de la hallebarde, de la guisarme ou de la voulgue par dessus ses épaules. Le poste de boucheur, très risqué, est réservé aux gnomes agressifs et aguerris (Mêlée de 13 ou 14) ; ils bénéficient des meilleures armures (5 ou 6). Quand ils le peuvent (1 chance sur 3), les gnomes paient un piqueur droitier et un gaucher. Dans le cas contraire, celui qui est du mauvais côté du tunnel a un malus de 1 à ses jets d'attaque. Tant que la formation tient, les gnomes disposent d'un avantage tactique écrasant : le boucheur n'a pas à se préoccuper d'attaquer, sauf si une ouverture se présente ; les piqueurs sont presque impossibles à atteindre au bout de leur arme d'hašt et ont toujours l'initiative ; le groupe a l'avantage d'une mêlée inégale (p. 121) contre un adversaire qui a de bonnes chances d'être courbé en deux ou à terre (demi-surprise). S'ils le peuvent, les piqueurs feront quelques tirs d'arbalète tant que leurs ennemis sont à distance, avant de saisir leurs armes d'hašt.

La tentative de dégnomage a toutes les chances de tourner à la débâcle. Des traits d'arbalète sifflent, comme nés du néant. Des gnomes au visage et aux armes noircis d'un mélange de charbon de bois et de graisse surgissent au détour du couloir le plus malcommode, les dents serrées de leur rictus mauvais et le blanc de leurs yeux furieux brillant seuls dans la pénombre. Les couloirs résonnent des hurlements des agonisants, les groupes d'extirpateurs décrochent un par un en laissant de nombreux morts derrière eux. Les Voyageurs auront-ils assez de chance ou de bon sens pour ne pas y laisser des plumes ?

Si les Voyageurs combattent dans l'obscurité totale, ils ne peuvent espérer toucher qu'un adversaire avec lesquels ils ont une empoignade en cours (règles de lutte, dague ou épée gnome uniquement, demi-surprise, ni esquive, ni parade). Toucher à un adversaire avec lequel ils n'ont aucun contact physique requiert qu'il soit à portée (le Gardien des Rêves est seul juge) et relève de la seule chance (jet de CHA à -6 au lieu du jet de Mêlée, sans difficulté libre, enc. à -8, traiter les Éch.P. et Éch.T. comme des maladresses).



Légende : que cachent ces aiguilles de pierre ?

Recherche du passage haut

Les échauffourées entre les troupes des villes haute et basse se font coûteuses sans paraître avoir d'autre effet qu'une longue attrition. Les Gnomes se rebiffent, la Vehme assassine les partisans des Éclairés. La Drè'n'drètsikA ourdit dans le secret de caves occultes des complots dont nul ne peut prévoir les conséquences. Il est clair





que le temps ne joue pas en faveur de la Ville Basse. Jij Yednoko est plus lucide sur ces questions que le Conseil, trop préoccupé de pureté et d'effacement de la Parole Ancienne. Il a donc discrètement convaincu²⁴ Yuss de la nécessité d'ouvrir un second front, de trouver le moyen de prendre à revers la Ville Haute, jusqu'ici bien en sécurité au sommet de son perchoir.

Mithann ou un Voyageur avait exhumé dans les archives de la Vertreterie Basse, saisies par le Conseil après la [défenestration](#) de Zlatawa, le *Journal d'un bourgeois de Tzerkheim*. Mémoires d'un représentant du Pfalzgraf dans les bas quartiers pendant les temps troublés des Guerres Thaumaturgiques de la fin du Second Âge²⁵, l'ouvrage contient des descriptions des visites de son auteur au palais du Prince Électeur, d'incessantes plaintes sur la fatigue de ces trajets et d'amers reproches sur le refus obstiné des autorités d'ouvrir entre la Vertreterie et le Palais une voie altonirique, plus rapide et moins éreintante²⁶. Malheureusement, le Vertreter ne donne aucune description précise du passage qu'il emprunte. Son style ampoulé et archaïque ne permet même pas de dire avec certitude s'il existe un passage ou plusieurs (si les Voyageurs veulent lire eux-mêmes le *Journal*, INT / Lire et écrire à -5, 8 pts de tâche, 1 h^{dr}, 20 xp en Légendes).

Que les Voyageurs s'emballent et poussent cette idée ou que Mithann Yuss veuille donner du grain à moudre à Yednoko, le résultat est le même. Yuss laisse passer la nuit et apparaît au matin devant le Conseil, vêtu comme à l'habitude de son aube immaculée. Il déclare que les Dragons lui ont soufflé en rêve qu'un passage vers la Ville Haute existe, en plus de l'ancien escalier éboulé et inutilisable et que seuls les rêvés les plus purs ont une chance de le retrouver. Il a vu en songe les Voyageurs rechercher ce passage.

De bon gré ou sous la pression tacite du Conseil, les Voyageurs se préparent donc à entrer dans les souterrains.

24 Avec l'aide des Voyageurs ? Tout dépend du rôle que ceux-ci s'attachent à jouer dans cette histoire.

25 Voir sur ces guerres *l'Euf des menteurs* et *Primum Non Nocere*, du même auteur.

26 À la lecture des événements, émaillés de révoltes, de répression sanglante, d'égorgement de notables et autres trahisons, on comprend que le Pfalzgraf ait fait passer sa sécurité avant le confort de son Vertreter.

Table des rencontres dans les souterrains

Les Galeries Hautes, sur 1d20 :

- | | |
|-------|---|
| 1-4 | Des couloirs, salles et escaliers absolument vides, depuis longtemps abandonnés. |
| 5 | Une salle sphérique, de 15m de rayon, avec deux entrées rondes reliées par une fine passerelle de fonte. Rouille et grincements. |
| 6 | Un ossuaire gnome du Second Âge. |
| 7 | Un large et majestueux escalier menant à une paroi sans ouverture. |
| 8 | Une salle proche de la paroi, une fissure donne sur le vide. Un couple de faucons pèlerins y a son nid. Trois œufs. |
| 9 | Une longue galerie basse à voûte maçonnée. À chaque extrémité, une machine aux multiples engrenages. Les fragments de trois grosses chaînes gisent au sol. |
| 10-11 | Un veilleur gnome isolé. OUIË / Vigilance à -5 dira si les Voyageurs le repèrent, AGI / Discrétion à -5 s'il repère les Voyageurs. Dans ce cas, s'il fuit ou n'est pas détecté, 5 % chce (cumulatifs) par 15 mn d' embuscade par des combattants des tunnels. |
| 12 | Un cryptoportique qui soutient sans doute (INT / Maçonnerie à -5) une construction massive dans les étages supérieurs. |
| 13 | Un vaste couloir maçonné, les moellons agencés pour dessiner d'élégantes volutes. |
| 14 | D'antiques bas-reliefs couverts d'un voile de calcite blanche. |
| 15 | Une faille de 5m de large barre le couloir. Elle se referme 10m plus haut. |
| 16 | Une caverne traversée par une jetée de pierre. De part et d'autre, un bassin d'eau aux reflets bleu vert, où sont submergées d'innombrables petites urnes ovoïdes, contenant des résidus gras et noirâtres. |
| 17 | Une grotte où l'eau tombe de la voûte en pluie. Le sol est blanc, criblé de petits trous ronds au fond desquels une petite perle de calcite tourne à chaque goutte reçue |
| 18-20 | Les conduits obliques (voir plus loin). |





Contrairement à la tactique adoptée lors de la tentative de dégnomage, il s'agit de grimper furtivement, à la lueur d'un croissant de lune, jusqu'à un balcon abandonné, presque à l'aplomb de la Tour du Ponant et de là d'explorer les galeries, largement désertes dans ce secteur. Pour l'orientation dans les souterrains, suivre les règles exposées [plus haut](#). Tirer une rencontre dans la table ci-dessus pour chaque tranche de 15 mn d'exploration.

Dans la partie haute des souterrains, trois réseaux de salles et de galeries s'entremêlent. Les cavités naturelles d'abord, creusées par l'eau au fil des millénaires, avant même que les Gnomes ne s'installent sur les lieux. Les galeries gnomiques ensuite, creusées ou aménagées par les Gnomes durant le Second Âge. Les conduits obliques enfin, dont le plan est incliné de 27 degrés par rapport à l'horizontale et qui pourraient avoir été excavés durant le Premier Âge.

Dans tout ce labyrinthe, aucune ouverture vers le plateau. Aussi étrange que cela puisse paraître, les communications avec les sous-sols de la Ville Haute ont été oubliées par les Dragons lors du premier Réveil et comblées par la roche brute. L'escalier aujourd'hui effondré était bel et bien l'unique voie d'accès. La quête du passage haut est ainsi une vaine et périlleuse chimère. Le Gardien des Rêves peut néanmoins parsemer les sous-sols de quelques signes draconiques (p. 212 *sqq.*).

Assassinat de Vosso Vitzthum

Malgré des victoires ponctuelles et des coups de main brillants, la situation militaire n'est guère reluisante. Les [renforts](#) que les brochures de Jahan devaient motiver ne parviennent pas à s'organiser et se font tailler en pièces avant d'arriver en vue de la ville ; l'approvisionnement n'est certes pas interrompu, mais la quantité bien insuffisante de vivres qui parvient à déjouer le siège n'empêche pas les réserves de fondre à vue d'œil ; les troupes coalisées, plus nombreuses et mieux équipées, absorbent plus aisément les pertes et le baron Vitzthum peut organiser des rotations, opposant chaque jour des unités fraîches et dispose aux forces toujours plus épuisées de la Cité Éclairée Altonirique ; les quelques mercenaires restant au service de la Ville Basse s'interrogent. Bref, le temps joue en faveur du Pfalzgraf.

Les conseillers Krutgingel et Habebald proposent alors de frapper l'hydre hautaine à la tête. Comme cette affreuse créature de cauchemar, l'armée du Pfalzgraf a pour l'instant une seule tête, et qui plus est bien sur les épaules : celle du baron Vosso Vitzthum, à l'horripilante rigueur, à l'ingéniosité tactique exaspérante, aux trop nombreux succès malgré l'inégalable vaillance et l'indiscutable valeur de Jij Yednoko. Mais si cette tête venait à être tranchée, ce sont sept, ce sont quatorze, que dis-je ! ce sont vingt-et-une têtes qui d'un coup pousseraient à sa place : celles des princes, ducs, vicomtes, margraves et autres barons coalisés. Et immanquablement, ces têtes se chamailleraient, condamnant l'armée de Jarmin XI à la discorde, à l'indécision, à l'immobilisme et, de là, à la défaite.

La victoire de l'Éclairement est ainsi à portée de la main. Il suffit qu'un petit groupe d'hommes déterminés se glisse au cœur du camp ennemi, trompe la vigilance de la Garde Trabante, coupe la tête du baron d'un coup de sabre, sans oublier de cautériser le cou tranché à l'aide d'une torche, avant de disparaître furtivement dans la nuit. Il n'y aura plus qu'à attendre la désintégration du camp adverse. Les lois de la guerre réprouvent ce genre d'assassinat, aussi la manœuvre pourrait-elle donner lieu à controverse. Les deux compères ont donc sondé trente citoyens aléatoirement choisis. L'opinion de cet échantillon est unanime : tout est bon pour sortir du conflit. Les avis sont partagés et l'on interroge les Voyageurs sur la faisabilité de l'entreprise. Les songes de Mithann Yuss confirmeront heureusement leur réponse.

Le camp principal des coalisés est à la lisière sud du Blaikhenknascht, et trois petits retranchements fortifiés de sacs de terre ont été aménagés le long de la chaussée de Blaikhenknascht pour contrôler le passage. S'ils acceptent cette mission, les Voyageurs doivent donc [traverser le marais](#) sans se faire repérer, ou bien se livrer aux Ploederer en se faisant passer pour des transfuges.

Le camp est vaste, ceinturé d'un fossé et d'une palissade de rondins, et gardé en permanence par des sentinelles. Le quartier des officiers, situé au cœur du dispositif, est rigoureusement surveillé par la Garde Trabante (prendre les caractéristiques de [la soldatesque](#), avec un niveau de plus dans les compétences de combat). Le baron Vitzthum lui-même est en permanence protégé par dix gardes trabants d'élite (caractéristiques maximales).





La diversité des troupes présentes est telle que des Voyageurs pouvant raisonnablement être pris pour des BRETONiens ou des mercenaires ont des chances de passer inaperçus dans les quartiers des hommes de troupe. Celui des officiers est bien plus difficile d'accès : les gardes connaissent de vue les nobles et les estafettes censés y entrer et la sécurité est renforcée par un système de mots de passe. Les assassins doivent donc faire preuve d'une grande habileté pour atteindre le baron dans le camp.

Si les Voyageurs se présentent en transfuges, ils sont désarmés et dépouillés de leurs biens avant même d'arriver au campement, puis consignés sous bonne garde avec les prisonniers et les déserteurs, dans un carré de tentes individuelles clos d'une haute palissade et voisin de l'infirmerie. Interdits de communiquer, ils attendent au son des gémissements des enfiévrés et des dysentériques d'être interrogés, toujours séparément, par le franc-juge Treuhertz et ses aides. Pendant des jours, les initiés de la Vehme les assomment de questions sur leurs motivations, leur opinion sur les doctrines yussites, la situation dans la Ville Basse, l'état de ses défenses et de ses forces, l'organisation des troupes et les plans de Yednoko.

Hrenlev Treuhertz

Né à l'heure de la , 37 ans, beauté 11
 TAI10 APP13 CONST08 FOR10 AGI12 DEX13
 VUE12 OUIE14 ODO10 VOL15 INT15 EMP15
 CHA15 RÊVE16
 Mêlée11 Tir12 Lancer11 Dérobée11
 Vie09 End24 +dom0 Prot.0

corps à corps, dague, esquive+2, danse, jeu+3, discrétion+3, vigilance+4, comédie, commerce+5, surv. en cité+4, en ext.+1, chirurgie, médecine0, astrologie, botanique, légendes, écriture+4, Hypnos+5, Oniros, Narcos+3, Thanatos-11

H : détection d'aura magique, lecture d'aura, annulation de magie, égarement, fatigue, oubli, peur, suggestion, miroir, harpe et voix d'Hypnos, conjurer l'oubli, transfiguration, robe d'Hypnos, invocat. de Guerrier Sorde, de Nonechalepasse.

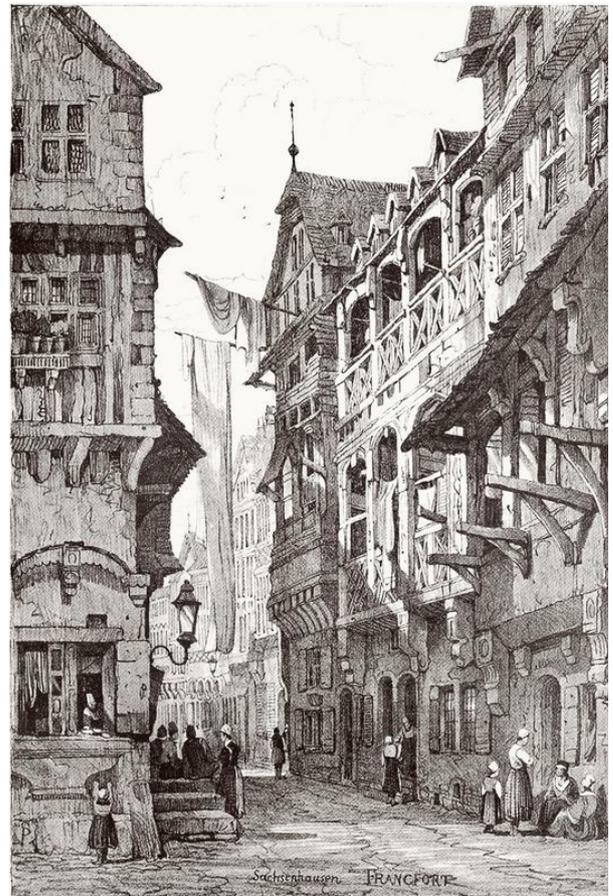
O : froid, miroirs, silence, feu en air, luisance.

N : enchantement, purification.

Têtes de Dragon : Sentir le mensonge (EMP+3), terre d'attache et réserve en sécurité H5

Bonus de case de 60 en H5 pour Voix d'Hypnos.

Rompus à de telles investigations, Treuhertz et ses hommes posent plusieurs fois les mêmes questions et recourent aux réponses reçues pour débusquer les menteurs. Les « intuitions » du franc-juge leur facilitent grandement la tâche. Pour les sujets militaires, les interrogateurs sont assistés par un officier de la Ville Haute et un ingénieur lertovien. Si le Pfalzgraf apprend que les Voyageurs sont des proches de Mithann Yuss et assistaient aux délibérations du Conseil, il insistera pour mener lui-même l'interrogatoire, toujours accompagné de Treuhertz et d'une dizaine de gardes du corps. Vosso Vitzthum quant à lui ne participera jamais aux séances : il a trop à faire par ailleurs et délègue des gens de confiance qui lui rapportent chaque jour les renseignements utiles.



légende : le croisement des Tincturiers, et ses draps fraîchement teints laissant tomber sur les passants leurs gouttes pourprées.

En temps de guerre, les espions ont une vie courte, les Voyageurs doivent donc redoubler de prudence pour ne pas être démasqués. Trop d'insistance à rencontrer Vitzthum peut par exemple éveiller les soupçons. Le Gardien des Rêves peut enfin décider qu'un transfuge sincère a averti les coalisés du projet d'assassinat.





Trahison

À mesure que les semaines passent, les pertes s'accumulent et l'espoir d'une victoire des hommes de Jij Yednoko se fane. Les coalisés ont incendié les blés de l'Héritage de Vosfeld et le Conseil a enfin accepté de leur abandonner le terrain. Les vivres commencent à manquer et même si les conseillers et les hôtes de l'Hôtel de Basse-Ville ne se refusent rien, les bas-Tzerkheimiens éloignés du pouvoir ont déjà mangé tous les chiens, chats et rats sur lesquels ils ont pu mettre la main. Les malheureux du Lazaret des Égarés sont livrés à eux-mêmes et meurent de faim. La 33A, de plus en plus débridée, recrute discrètement des dizaines de Citoyens déçus. Les poigneurs survivants font régner la terreur, rejoints par une cinquantaine de fanatiques qui ont choisi de troquer la pureté paisible mais famélique du blanc contre l'intransigeance vindicative et solidement nourrie du noir. Seuls les observantistes rouges les plus rigoureux persistent à faire la fine bouche et respecter leurs interdits alimentaires. Cet ascétisme intraitable les affaiblit tant qu'ils n'ont plus la force de sortir de chez eux. La Vehme continue de pendre des yussites immigrés et la crainte d'une trahison n'a jamais été plus pesante. Les gardes altoniriques ont perdu l'idéalisme bienveillant de leurs débuts et ne sont plus qu'une implacable force répressive. Dans les [repas communautaires](#), les harangues et les prédications ont remplacé la boisson et la nourriture, les thèses eschatologiques de Mazaïa Jahan se répandent et s'amplifient : les désespérés voient dans leurs souffrances le signe d'un prochain Réveil et certains s'efforcent de hâter sa survenue. Malgré une répression féroce, ces Éveilleurs courent par la ville en entrechoquant des casseroles, méditent et se concentrent pour se faire haut-révants, s'enfoncent dans une débauche de plus en plus profonde et provocatrice. Par instinct de conservation ou par dégoût pour les errements des Éclairés, les Voyageurs décident de changer de camp. Que ce soit de leur propre initiative ou sur instruction des Hautains à qui ils se sont livrés, ils agissent désormais contre la Cité Éclairée Altonirique de Tzerkheim.

Ouverture des portes

Les troupes coalisés sont [désormais](#) sous les murs de la Ville Basse. En dépit de l'impatience de ses alliés, le Pfalzgraf refuse obstinément de détruire les murailles de sa ville : après l'effroyable gouffre financier de cette guerre, le Palatinat ne peut se permettre une coûteuse campagne de restauration. Que l'on passe par dessus les murailles, soit, mais pas à travers ! À moins que l'on ne parvienne à ouvrir les portes à un petit groupe d'assaillants.

Comme on l'a vu, les [carrières](#) et la Ville Gnome ne cachent aucun tunnel contournant la muraille. Un onirosien maîtrisant les sorts de transmutation élémentaire appropriés peut néanmoins ouvrir un passage. Il faut compter une quinzaine de mètres pour creuser des demeures gnomes à la falaise au pied de la Tour du Ponant ou du Levant, une octantaine pour rejoindre en secret les carrières de l'ouest, si les Voyageurs les ont déjà explorées. Un jet d'EMP / Survie en sous-sol à -8 indique la précision du percement : le Gardien des Rêves doublera ou triplera la distance en cas de réussite médiocre, voire décidera que le tunnel s'enfonce en pure perte dans la falaise en cas d'Éch.T. Si cette sournoiserie est menée de concert avec les coalisés, les sapeurs lertoviens creuseront à la rencontre de

l'onirosien depuis les carrières, au rythme d'un ou deux mètres par jour, réduisant ainsi la distance à forer par transmutation. Mais si les Voyageurs disposent de tels pouvoirs, il est probable qu'ils se contentent de passer outre les instructions du Pfalzgraf et d'ouvrir une brèche dans le rempart.

La barbacane Południe peut retenir l'attention des traîtres mais, avec son pont-levis, ses quatre tours, ses trois hermes et ses deux portails ferrés séparées par une cour en chicane où les défenseurs peuvent faire pleuvoir flèches et pierres sur les intrus, c'est sans doute le point le plus sûr des fortifications. Depuis l'abandon de l'Héritage de Vosfeld, Jij Yednoko a fait passer sa garnison à quarante miliciens et mercenaires observantistes de confiance, dirigés par le lieutenant Altwewel et le sergent Dàppfuess, tous deux obsédés par une possible intrusion et vigilants à l'excès.

La [poterne](#) du Ponant et la grille d'écoulement du ruisseau sont chacune gardées par quinze soldats et miliciens, qui peuvent rapidement amener une vingtaine de citoyens ([le peuple en armes](#)) en cas de besoin. Les Voyageurs ont donc peu de chances de s'en rendre maîtres sans l'assistance de la Vehme ou de la 33A. Une parfaite coordination avec les assiégeants est de rigueur.





Légende : le confiseur Altzewel et le tisserand Dâppfuess, devenus par nécessité piliers de la milice bourgeoise et gardiens de la barbacane.

Assassinat de Jij Yednoko

Les princes coalisés sont las de la résistance têtue des troupes bas-tzerkheimiennes. Sans les astuces et fourberies de Yednoko, sa clique de malappris délirants aurait été éparpillée depuis belle lurette et tout le monde serait rentré chez soi. Il n'est que trop temps de mettre un terme à cette farce. Le Vizgraf Zarndt von Niterlân, friand de solutions expéditives, propose de liquider cet encombrant stratège des gueux : les meneurs seront de toute façon exécutés après la victoire, il n'y a donc aucune raison de s'encombrer de scrupules. Un assassinat propre et bien mené serait même clément et digne, en comparaison des supplices exemplaires que le bourreau du Pfalzgraf a certainement planifiés. Les princes acquiescent.

Habités des ruelles et taudis de la Ville Basse, bien introduits dans les cercles du pouvoir, familiers de Jij Yednoko et insoupçonnables, les Voyageurs sont les conjurés idéaux. D'ailleurs, ils ont beaucoup à se faire pardonner par les Hautains et une telle preuve de loyauté serait de nature à éloigner de leurs cous la hache du bourreau.

C'est donc décidé, les Voyageurs retourneront à la Ville Basse et tueront Yednoko. Dans la rue, dans son lit, au Conseil ou sur le champ de bataille, peu importe, il doit mourir. Aux Voyageurs de décider comment ils s'acquittent de cette mission.

Jij Yednoko

Né à l'heure du , 45 ans, beauté 10
TAI11 APP14 CONST12 FOR14 AGI15 DEX13
VUE09 OUIE12 ODO12 VOL15 INT16 EMP15
CHA14 RÊVE13
Mêlée14 Tir11 Lancer12 Dérobée12
Vie12 End27 +dom+1 Prot.0 à 6

corps à corps, dague, esquive, épée 1m, arme d'hast, bouclier, main gauche, dague lancée+6, course, saut, discrétion, vigilance, équitation+5, séduction, comédie, commerce, jeu+3, survie en cité, extérieur, forêt+4, en marais+1, chirurgie0, légendes, écriture+3, art de la guerre+7

Pragmatique et soucieux de la vie de ses hommes, Yednoko est très apprécié. Sans son talent, les troupes ne pourront guère que défendre les murs.





Enlèvement de Mithann Yuss

En tant qu'initiateur de l'Éclairement, pilier des décisions du régime des Éclairés et incarnation de la Parole Neuve et de l'espoir de construction de l'Urbs Altonirica, le Porteur de Parole est pour les adversaires de Tzerkheim-la-Basse une cible évidente. Sa disparition, ou mieux, sa capture et son abjuration publique des thèses yussites et observantistes porteraient à n'en pas douter un coup fatal aux insurgés de la Ville Basse.



Légende : les miliciens de la guilde des maraîchers en armes.

Plusieurs factions ont pu formuler un tel projet. La 33A avec l'objectif final de faire manger Yuss, préparé en saucisses, par les conseillers²⁷ ; la Vehme qui verrait d'un bon œil une pendaison publique ; les poigneurs et les plus radicaux des conseillers, pour instaurer un pouvoir efficace et intraitable ; les Éveilleurs pour hâter le Troisième Réveil²⁸ et se venger de la répression qu'ils subis-

27 Le végétarisme des observantistes blancs est cependant un obstacle de taille.

28 Tuer Mithann Yuss ne reviendrait-il pas à arracher la langue des Dragons pendant Leur sommeil ? Assurément de quoi réveiller le plus profond dormeur.

sent ; ou plus prosaïquement le Conseil de Guerre de la Ville Haute cherchant à briser le moral des assiégés et semer le désordre. Les comploteurs approchent alors discrètement les Voyageurs, dont leur familiarité avec le Porteur de Parole fait des complices de choix. Au besoin, pressions et menaces aideront à les convaincre : la prise de la Ville Basse n'est qu'une question de semaines, et mieux vaudra alors avoir donné des gages de loyauté aux princes coalisés. Il se peut aussi que les Voyageurs aient décidé par eux-mêmes d'assassiner ou d'exfiltrer leur vieil ami, pour des raisons qui leur appartiennent.

Si les Voyageurs ont encore la confiance du Conseil et peuvent librement se déplacer dans l'Hôtel de Basse-Ville, tuer Mithann Yuss ne sera pas un problème. En revanche, ils ne pourront jamais le convaincre de quitter Tzerkheim : l'ancien juriste est dévoué à la réalisation de son utopie et, malgré les obstacles apparemment insurmontables qui jalonnent le chemin, il a confiance en la bénévolence des Dragons, garante du succès final. Il faut donc d'abord s'en rendre maître, par la force, la ruse ou par magie.

Qu'il s'agisse d'un assassinat ou d'un enlèvement, le plus difficile sera de trouver le moment propice. Yuss passe toute la journée en compagnie de conseillers ou de solliciteurs, et les gardes altoniriques ne sont jamais très loin. Il a pris l'habitude de prêcher devant la foule chaque soir à l'heure du Serpent, depuis le grand balcon de Hôtel de Basse-Ville où des lanternes judicieusement disposées rehaussent la blancheur de sa robe et le nimblent d'une aura lumineuse. Enfin, Berndt Knipperdolling se glisse près de son lit vers mi-Roseau pour procéder à l'échange des chemises, si bien que les Voyageurs ne peuvent agir à leur guise qu'aux heures du Poisson Acrobate ou de l'Araignée.

Sortir de l'Hôtel est également une gageure car depuis la tentative ratée de [vol des tablettes](#), les accès sont étroitement surveillés durant la nuit. Traverser la ville grouillant à toute heure de miliciens désœuvrés, de mercenaires sceptiques et de citoyens hagards attendant la fin tragique du siège ne sera pas une mince affaire, non plus que franchir la muraille où tant de sentinelles guettent avec une inquiétude grandissante les mouvements de l'ennemi. Aux Voyageurs de faire preuve de finesse.





Fuite

Enfin, les Voyageurs peuvent abandonner haut-et-bas-Tzerkheimiens à leurs querelles fratricides, laisser Mithann Yuss et les Éclairés à leurs folies et partir vers d'autres rêves. Tant que les troupes coalisées n'ont pas encore pris pied dans les potagers, la fuite est relativement facile : il suffit de sortir des murs au prétexte d'une quelconque mission et de se faufiler au-delà des lignes ennemies pour ne plus jamais revenir. Il n'en va pas de même une fois que le siège est resserré : les sapeurs qui bâtissent la contrevallation et les soldats épiant le moindre mouvement dans le terrain vide qui les sépare des murailles, les Ploederer qui sillonnent les canaux sont autant d'importuns qui risquent à tout moment de repérer les Voyageurs et de donner l'alerte. Une discrétion exemplaire est donc nécessaire.

Les premières lignes franchies, il faudra encore survivre aux patrouilleurs pullitives de l'Héritage de Vosfeld, aux forestiers sourcilleux qui traquent les yussites errants dans la forêt de l'ouest ou aux diverses abominations qui hantent les marais de Blaikhenknascht.

Pour des haut-révants assez puissants, une fuite par les airs est toujours possible. Il faudra toutefois se garder de trop approcher la falaise, dont le fait est toujours gardé par des arbalétriers, ou de survoler de trop bas les lignes des deux camps, dont les soldats inquiets tireront sur tout objet volant inattendu.

Enfin, s'ils ont été les artisans de la paix entre la Ville Basse et la Ville Gnome, les Voyageurs peuvent peut-être convaincre les patriarches barbus de les cacher dans leurs souterrains jusqu'à ce que les choses se tassent...



Légende : momentanément frustrés du combat contre l'ennemi extérieur, les mercenaires yussites se retournent contre l'ennemi intérieur





La fin d'un rêve

Que les Voyageurs trahissent Mithann Yuss ou non, les jours de la Cité Éclairée Altonirique sont comptés, Par la force, par la ruse, ou tout simplement avec assez de patience, les troupes coalisées finiront par entrer dans la Ville Basse et l'on voit mal par quelle action d'éclat les Voyageurs pourrait changer le cours des choses. Mais, une fois encore, le Gardien des Rêves est seul juge.

L'étai se resserre

Les Éclairés n'ayant plus assez d'hommes pour tenir des positions aussi éloignée, les miliciens défendant l'Héritage de Vosfeld se sont repliés. Les sapeurs lertoviens ont dégagé le long de la falaise une voie menant presque au pied de la Tour du Ponant. Avec un risque de contournement par l'est et par l'ouest, il devenait impossible de tenir l'extrémité de la jetée de Blaikhenknascht. Les troupes de Jij Yednoko ont donc fait retraite à l'intérieur des murs et ne tentent plus que quelques sorties hasardeuses. L'armée coalisée a solidement pris pied dans les zones drainées et, sur ce périmètre restreint, applique maintenant un siège strict. Comble de l'ironie, les Hautains ont adopté la tactique des Wagenburg et ceinturent la Ville Basse d'une ligne de fortins mobiles. Du haut de la barbacane Południe, on distingue les va-et-vient des sapeurs lertoviens qui remettent en état la jetée traversant les marais. La guerre aura au moins servi à cela...

Dans la Cité Éclairée, le moral se dégrade. Nombre de conseillers de quartier négligent leurs devoir et dans les réunions du Conseil, il faut toute l'habileté de Berndt Knipperdolling et les songes pleins de promesses de Mithann Yuss pour éviter que les tensions ne dégénèrent en affrontements. Un matin, [Amarein Kotz](#), livide, amène une affiche trouvée placardée en plusieurs endroits de la ville, chaque fois au-dessus d'une assiette d'étain posée au sol, marquée du sigle 33A et contenant une tranche de rôti, une saucisse ou un pilon de poulet. « Citouaillen ! clame le placard, Le Consel et ses sbirres mène gantrain pendant que tu mange du rat. Se que ces afameurs te refusent, le Falzgrave te l'offe de bon quœure. Rejoint-nous et ensemble, feusons entrée nos liberrateur. » Quelques minutes plus tard, on vient annoncer le meurtre de deux poigneurs, égorgés dans leur sommeil, et la pendaison de quatre nouveaux yussites. Le Conseil exige que toutes les forces disponibles fouillent les maisons et débusquent les traîtres.

Un faux espoir

Depuis deux jours, les troupes du baron Vitzthum s'organisent derrière la contrevallation, Visiblement, une offensive se prépare. Depuis le rempart, les assiégés entendent les soldats coalisés fêter la prise prochaine de la Ville Basse. La beuverie dure tout l'après-midi, signe que l'assaut sera donné à l'aube.

Mais à l'heure des Épées, un grand vacarme s'élève du camp des Bambelois – reconnaissable à son étendard aux deux ours de sable affrontés sur champ de gueules. Réveillés par hasard de leur sommeil aviné, les mercenaires croient l'aube venue et craignent de laisser échapper leur part du butin. Ils se précipitent donc vers les murailles, complètement saouls, finissant de lacer leurs brigandines en chemin, se prenant les pieds dans leurs échelles de siège. Tout le long de la ligne de Wagenburg, des détachements croient qu'une brèche a été ouverte et que l'attaque est lancée en avance. C'est bientôt une marée d'ivrognes qui tente dans le plus grand désordre d'escalader les murs, longe en courant le fossé à la recherche d'une brèche inexistante, tire vers les créneaux des carreaux d'arbalète mal ajustés. Les assiégés n'ont pas grand mal à repousser cette attaque brouillonne et quand les officiers coalisés reprennent le contrôle de la situation, quatre cents cadavres flottent déjà dans la douve.

Les bas-Tzerkheimiens exultent, persuadés d'avoir repoussé le maître assaut de Vosso Vitzthum, et Jij Yedonoko a le plus grand mal à dissuader les enthousiastes de faire une sortie pour finir de bousculer l'armée de Jarmin XI. Le Conseil voit dans cette débâcle un signe indiscutable de la faveur des Dragons, décrète une journée de louanges aux Rêveurs et redouble de rigueur dans la chasse aux 33Aer et aux Hautains infiltrés. En grinçant des dents, les princes coalisés s'attellent à la remise en ordre de leurs compagnies. L'affolement des Bambelois a offert aux Éclairés quelques jours de répit.





Tout est fini

Plutôt que de mener un assaut frontal, le baron Vitzthum a choisi de faire entrer discrètement une compagnie d'infanterie dans les murs. Peut-être que [les Voyageurs ouvriront une porte](#) ou neutraliseront les défenseurs d'une portion de rempart pour laisser passer l'ennemi. Sinon, un groupe de Ploederer sciera un barreau de la grille du sud-est, sous la surface de l'eau et, juste avant l'aube, se fauilera à la nage pour tuer les gardes avant d'ouvrir la grille depuis l'intérieur. Trois cents assiégeants s'infiltrèrent ainsi jusqu'à la Grand' Place, allumant au passage plusieurs incendies. Plutôt que d'attaquer la barbacane ou la poterne, ils font diversion en donnant l'assaut à l'Hôtel de Basse-Ville.

À l'heure du Vaisseau, le beffroi de l'Hôtel sonne l'alarme. Les Citoyens abasourdis croient que le gros des troupes hautaines a déjà pris possession de la Ville. Des hommes en armes convergent vers le centre pour défendre le Conseil, d'autres tentent d'éteindre le feu avant qu'il ne se propage. Certains se cachent en attendant l'occasion de fuir. Les Hautains, vite encerclés, se battent féroce-ment et l'affrontement draine un nombre toujours plus important de miliciens, attirés par le tocsin que le conseiller Angsthass, terrifié à l'idée de se trouver face aux tueurs du Pfalzgraf sonne sans discontinuer.

Redoutant à juste titre une diversion, Jij Yednoko tente de remettre de l'ordre dans ses troupes éparpillées. Trop tard. Profitant de ce que les murailles sont dégarnies, les coalisés ont placé leurs échelles et prennent possession du chemin de ronde ; établissent une tête de pont à la poterne du Ponant et font entrer des cavaliers qui se répandent dans les rues et sabrent tous ceux qu'ils croisent. Les Gnômes s'enferment dans leur ghetto et du haut des toits, font pleuvoir des traits d'arbalète sur les bas-Tzerkheimiens qui essaient de forcer le portail de la Tzerkengasse pour se cacher dans les souterrains. Pour que leur maison soit épargnée, les 33Aer clouent sur leur porte une assiette d'étain aux armes de leur association. Les francs-juges restés fidèles peignent à la chaux un grand V blanc sur leur devanture, passent sur leur armure un surcot clair peint des deux côtés d'un V noir qui permet de les reconnaître et, armés de leur dague rituelle, se mettent en chasse.

Même si les miliciens et les mercenaires restent se battent courageusement toute la journée, l'issue ne fait guère de doute. Jij Yednoko est tué au pied de la Vertreterie à la tête de ses hommes. Berndt Knipperdolling se joint à la mêlée avec plus de bravoure que de talent, fendant les airs avec une double-dragonne d'apparat démesurée avant de succomber à un coup de pique dans les reins. Les gardes altoniriques sont mis en pièce dans la salle des pas perdus de l'Hôtel de Basse-Ville en tentant de protéger les Éclairés ; le corps d'Amarein Kotz ne pourra être identifié avec certitude malgré les recherches. La moitié des conseillers est massacrée dans les couloirs ; huit sont jetés d'une fenêtre sur une forêt de hallebardiens disposés à leur intention ; les derniers, parmi lesquels que Mithann Yuss, sont capturés et roués de coups. Agacées par ce long siège, les troupes coalisés mettent la ville à sac jusqu'au soir et passent par le fil de l'épée tous ceux qui ne peuvent prouver leur appartenance à une faction amie. Seule la barbacane Południe reste entre les mains des miliciens. Vosso Vitzthum, jugeant un assaut futile et trop coûteux, se contente de faire bloquer et surveiller toutes ses entrées, comptant sur la faim et la soif pour finir le travail.

Les sapeurs lertoviens parviennent à maîtriser l'incendie en début de soirée et, alors que le calme revient, le Pfalzgraf entre à cheval dans sa ville reprise, suivi par les princes coalisés. Tzerkheim-la-Basse a perdu la moitié de sa population d'origine. Les rares yussites immigrés encore vivants, que les princes ne veulent à aucun prix voir revenir dans leurs états, sont tous pendus aux créneaux. Les fonctionnaires de la Ville Haute prennent quartier dans l'Hôtel de Ville et débute leur œuvre organisatrice.

Le procès des meneurs de l'insurrection yussite et observantiste s'ouvre dès le lendemain. Il dure six jours au terme desquels tous sont condamnés à être roués, dépecés avec des tenailles chauffées au rouge, éventrés puis étranglés jusqu'à ce que mort s'ensuive. Les corps sont exposés sur la façade de la Vertreterie, dans les étroites cages de fer jusqu'ici réservées aux Gnômes rebelles

Peu à peu, la vie reprend le dessus et le souvenir des jours de vertige et d'erreur qu'à traversés Tzerkheim commence à se dissiper. Espérons juste que les Voyageurs ont échappé au massacre.





Légende : Les troupes de Jarmin XI Knaschtrockner entrées dans Tzerkheim-la-Basse, l'ordre et la paix civile sont enfin restaurés.





Et si ?

✂ Et si les Voyageurs décident de sortir de la soupente avant d'y avoir été invité par Arbett Yuss, ou se font repérer dès la première visite des francs-juges ?

La fuite vers l'ouest, en traversant une ville qu'ils ne connaissent pas, peut-être en plein jour et avec les francs-juges à leurs trousses dès le départ, sera bien plus ardue. Mais le résultat devra être le même : mort de l'étameur, fuite de son fils et d'une partie des Voyageurs, ces derniers se trouvant séparés du premier. Le Gardien des Rêves ne doit pas craindre de tuer un ou plusieurs Voyageurs à cette occasion, qu'ils soient écharpés pendant la fuite ou capturés et pendus. Les personnages qui sortiront du *gris rêve* sur la plage de Grisport seront simplement des réincarnations de ceux qui ont trouvé la mort à Arnsberg. Ils garderont alors un souvenir précis de l'épisode et reconnaîtront sans hésitation leurs compagnons et Mithann Yuss.

✂ Et si les Voyageurs essaient de tirer un naufragé des griffes des habitants de Grisport ?

Qu'il s'agisse d'un éléphaïrant couvert par son illusion ou, plus probablement, d'un malheureux frappé par le mauvais sort d'un naufrage, le résultat est identique. Les Grisportains sont chez eux et n'imaginent tout simplement pas que des Voyageurs, des étrangers, viennent leur dicter leur conduite. Ils commencent par rire au nez de qui plaidera pour les infortunés rejetés sur la grève. Les naufragés représentent un danger mortel et doivent être tués dès qu'on les trouve. Mais ils sont aussi un cadeau des Dragons et ce serait manquer de respect à ces derniers que de ne pas manger les prises. Il n'y a là rien d'anormal ni de compliqué ! Si les Voyageurs s'interposent, les coups de bâtons – les pêcheurs à pied utilisent la hampe de leurs piques – succèdent à la consternation. Si un Grisportain est grièvement blessé ou tué dans l'échauffourée, les choses s'enveniment.

Les gens du cru, armés de guisarmes, faux de guerre et de filets ou de frondes, tentent de saisir le coupable et ses complices. Le crime étant manifeste, le procès sera rapide et sans appel. Le meurtrier sera amené sur l'éstran juste découvert par la marée et égorgé, son corps abandonné à la

mer « afin que [pour citer l'immuable formule juridique applicable en tels cas] sa chair soit grignotée par les crabes et son sang filtré par les moules ». Mithann Yuss et Yehnkol Noštromo feront tout leur possible pour dissuader les initiatives mal avisées de Voyageurs compatissants.

✂ Et si les Voyageurs font naufrage dans les écubes et n'ont pas le moyen de retourner vers Grisport ?

Nul ne viendra les chercher au milieu des récifs. Pour trouver de l'aide, ils doivent se rendre par leurs propres moyens jusqu'à la limite de la zone – par une succession sauts d'un écube glissant à l'autre et de courtes traversées à la nage dans une mer agitée, tout en évitant de provoquer les éléphaïrants – et espérer que les Dragons rêvent un navire à proximité. Une autre solution est que le haut-rêvant du groupe retrouve dans les tablettes restées dans le cube la formule d'une invocation utile, tel le [Marcheur Abimeux](#) ou le [Pégase de Quath](#). Le Voyageur possédé par le scribe peut forcer celui-ci à les aider dans cette quête (utiliser les règles de possession p. 434-435, en remplaçant le rêve du Voyageur par sa Volonté). Alternativement, un thanataire patient peut prendre le temps de transformer tous ses compagnons en marsouins, qui auront tôt fait de rejoindre l'île aux falaises blanches. Enfin, le Gardien des Rêves peut décider de laisser la question en suspens, recourir à l'artifice du *gris rêve* et laisser la chance déterminer si certains Voyageurs doivent se réincarner avant de passer à la troisième époque. La révélation sur la septième syllabe doit alors intervenir dans le cube.

✂ Et si les Voyageurs décident de ne pas aider le Conseil ?

Ni Mithann Yuss ni Knipperdolling ne soumettront les Voyageurs à une pression excessive. Leurs œuvres dans les écubes suffisent à leur assurer le statut d'hôtes de marque. Tant que les Voyageurs ne quittent pas la Ville Basse, le Gardien des Rêves peut les exposer à des événements mettant en exergue les tribulations des yussites, les épreuves des observantistes et l'hostilité dont ils sont l'objet. Si les Voyageurs s'aventurent à l'extérieur, le Gardien des Rêves peut leur faire rencontrer des Ploederer du Niterlân (dans les marécages) ou des





cavaliers pullitves de Aukštias (dans l'Héritage de Vosfeld). Dans les deux cas, ils seront hostiles et s'attacheront à refouler les Voyageurs vers la Ville Basse ou à les tuer. Ils ont en effet ordre de contenir autant que possible les yussites et les bas-Tzerkheimiens dans l'enceinte, tout en coupant leur approvisionnement, pour hâter la chute du régime des Éclairés. Le massacre par ces troupes ennemies de quelques prisonniers ou fuyards peut finir de convaincre les Voyageurs de la cruauté des Hautains et de leurs sbires et les inciter à assister le Conseil. Mais en dernier recours la fuite, même périlleuse, reste possible.

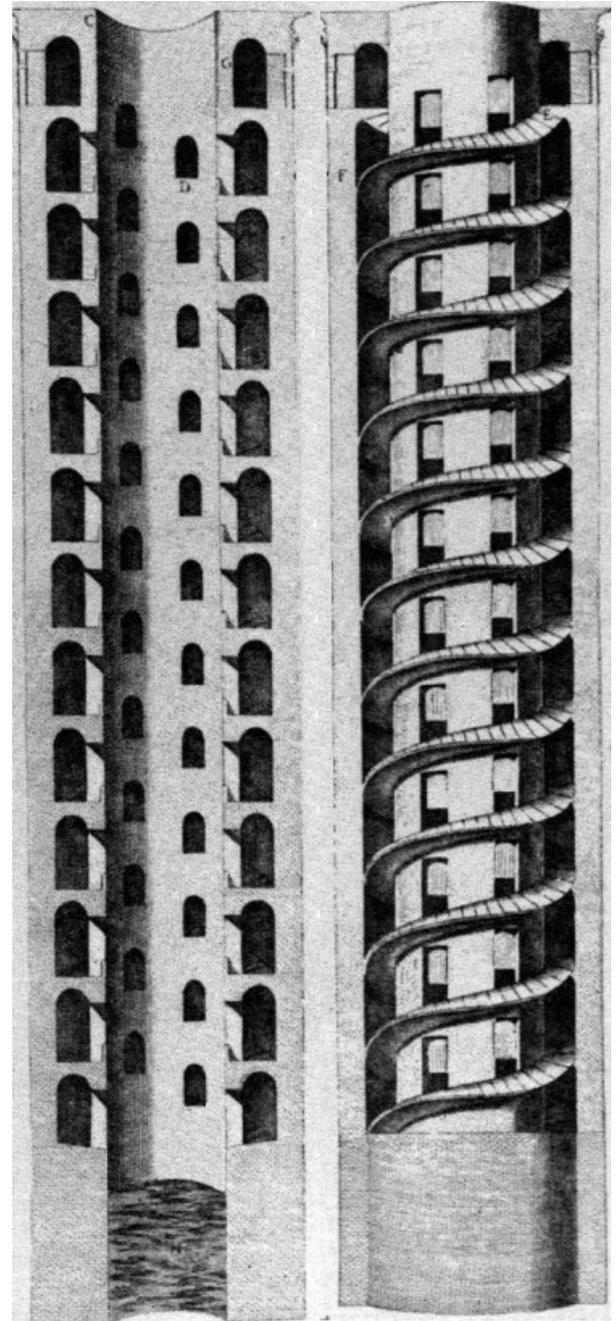
✂ Et si les Voyageurs cherchent à négocier avec les Gnomes ?

C'est peine perdue avec les activistes venus voler les tablettes de corne. Ils sont intégralement acquis à leur projet radical : déchiffrer l'ancienne poésie de leur peuple, y lire les Noms des Dragons et les prononcer à haute voix pour provoquer un nouveau Réveil et l'avènement d'un Quatrième Âge. Ils répondront à la tentative de dialogue par des insultes et des imprécations.

Il est possible, en revanche, de parvenir à un accord avec les chefs de la communauté gnomique de Tzerkheim. Même s'ils ne l'admettront jamais, ils sont bien contents d'être débarrassés des adeptes du Troisième Réveil, qui leur compliquent la tâche. La méfiance sera grande des deux côtés, en particulier si des tentatives de dégnomage ont eu lieu, mais si les Voyageurs proposent une suspension des hostilités et donnent quelques gages, comme la libération de prisonniers gnomes ou la remise des corps de ceux qui sont morts dans les cages suspendues aux tours du Levant et du Ponant, les discussions peuvent s'engager.

On les emmènera, désarmés et les yeux bandés, à une merveille architectonique gnome du Second Âge : le Bilimaçon, puits vertigineux creusé dans la roche et desservi par un escalier en double hélice dont l'une, par où descendent les Voyageurs, est condamnée à sa base par d'énormes moellons bien cimentés ; et l'autre, par où montent leurs interlocuteurs, est semblablement obstruée au sommet. Les deux parties peuvent ainsi parlementer par dessus le large puits sans risquer le contact. Une quinzaine d'arbalétriers répartis dans l'hélice à laquelle les Voyageurs n'ont pas accès parachève la sécurité du dispositif.

Trois patriarches gnomes aux barbes démesurées, dont les noms ne seront jamais prononcés, sont chargés de négocier avec ceux de la surface. Ils enseveliront les Voyageurs sous une montagne de conditions et d'exigences des plus absurdes.



Légende : plan du Bilimaçon, en coupe et en écorché.

Il ne s'agit là que d'une exténuante technique de marchandage : avancer des demandes auxquelles ils ne tiennent pas pour paraître faire des concessions quand ils y renoncent enfin. Ce que veulent les Gnomes est en fait assez simple.





Pour avoir vu de semblables embrasements au fil des siècles, ils ne croient pas un seul instant à la réussite de l'Éclairement. Il est clair pour eux que l'enthousiasme pour les nouvelles idées flambera comme un feu de paille, mettant le feu à la Ville Basse au passage. Ils cherchent simplement à ne pas se brûler à ce brasier. Sans exposer aux Voyageurs ces prédictions – qui ont d'ailleurs toutes les chances de se réaliser – ils essayeront d'obtenir les garanties suivantes :

- ⊗ La libération de tous les Gnomes prisonniers à un titre ou à un autre – une liste est fournie – qui devront être remis entre les mains de trois francs-juges gnomiques au portail de la Tzerkengasse.
- ⊗ La remise des dépouilles de Gnomes encore aux mains des autorités de la Ville Basse, quelles que soient les circonstances de leur mort.
- ⊗ Le renoncement à faire appliquer les règles et recommandations du Conseil dans la Ville Gnome, celle-ci étant régie par ses propres lois.
- ⊗ La fin des patrouilles et expéditions dans la Ville Gnome et les souterrains y attenant.
- ⊗ L'obturation définitive avec pierres et mortier de toutes les meurtrières des tours du Levant et du Ponant donnant sur la Tzerkengasse.
- ⊗ La pose d'un double verrou et de barres ferrées au portail de la Tzerkengasse, du côté de la Ville Gnome et la remise des clefs à ses habitants. L'accès pourra donc dorénavant être condamné de l'intérieur aussi bien que de l'extérieur.
- ⊗ La tenue d'un marché gnome, chaque septième jour de l'aube au crépuscule, devant le portail de la Tzerkengasse, sous la double protection des autorités des villes Gnome et Basse et exempté de toute taxe.

En échange les Gnomes sont prêts à jurer de :

- ⊗ Ne jamais prononcer les Noms et ne jamais les enseigner à quiconque.
- ⊗ Cesser les sorties punitives dans la Ville Basse.
- ⊗ Ne pas dévoiler aux Hautains les éventuels passages vers la Ville Basse, n'ouvrir aucune galerie menant de l'intérieur à l'extérieur des remparts, ou de la Ville Basse à la Ville Haute, effondrer et boucher à jamais celles qui seraient découvertes.

⊗ Rendre les cadavres des bas-Tzerkheimiens et mercenaires tués dans les souterrains, et libérer les prisonniers – il n'y en a pour l'instant aucun.

⊗ Ne jamais commenter ou discuter les doctrines et règles de l'Éclairement et faire renoncer tous les Gnomes membres de la Vehme à la répression du haut-rêve.

Il s'agit donc pour eux d'obtenir la séparation des deux villes et une complète autonomie de gestion en échange de leur neutralité dans le conflit entre la Ville Haute et la Ville Basse. Si les Voyageurs présentent un tel compromis au Conseil, Yednoko plaidera pour qu'il soit accepté car il lui évite le risque d'être pris à revers. Même s'il n'a pas été à l'initiative de la négociation, le Conseil sera a priori favorable : c'est toujours un problème de moins à gérer.

Reste l'inquiétude sur les Noms. Les documents qui ont pu être saisis dans la Ville Gnome, même les plus anciens, n'en faisaient jamais mention. En fait, seules les tablettes de corne ramenées de Grisport laissent deviner l'existence de la [septième syllabe](#). Si les Voyageurs sont toujours en cour auprès des Éclairés, le fait que les Gnomes jurent devant eux et Mithann Yuss, tous inspirés par les Dragons, suffit à emporter l'adhésion : qui en effet oserait rompre un tel serment, au risque d'attirer sur lui le Cauchemar et l'Oubli ?

L'accord de principe acquis, une cérémonie est organisée sur le seuil du portail de la Tzerkengasse, qui n'est pas sans rappeler le [Serment des Princes](#). La foule est tenue à l'écart par crainte d'un attentat mais la nouvelle se répand dans toute la ville en un rien de temps : grâce aux œuvres du Porteur de Parole et des Instruments des Dragons, le Conseil a jugulé la menace gnome et écarté le danger d'un nouveau Réveil. Leur prestige à tous en sort grandi.

Pendant dans la Ville Haute, le Vorsitzender gnome négocie avec le Pfalzgraf de considérables avancées commerciales et statutaires, en échange de la garantie que les Gnomes ne révéleront pas aux troupes de la Ville Basse un passage secret menant aux quartiers de la Ville Haute. Même s'il n'a aucun moyen de communiquer avec ses congénères, le Vorsitzender, sachant qu'il n'existe pas de tel passage, peut s'engager sans risque...

Il y a donc de bonnes chances que les Gnomes sortent gagnants de ces navrantes tribulations.



Règles optionnelles

L'éventuel affrontement avec les cavaliers de Ładomierz Aukštias ravive l'intérêt de disposer de règles de combat monté. Présentes dans la première édition de Rêve de Dragon, elles ont été omises dans les suivantes. Elles sont donc reprises ici, avec l'illustration d'origine de B. Verlhac et quelques simplifications maison.

Combat monté

Les règles du combat monté sont identiques aux règles ordinaires, à quelques différences près :

⊗ les règles d'engagement et de désengagement (p. 130) sont appliquées à la monture et non au cavalier. Ce dernier peut ainsi porter un coup à son adversaire et être désengagé en fin de round si la monture poursuit sur sa lancée. En revanche, même s'il n'a ni attaqué, ni paré, ni été touché, un cavalier ne peut se désengager si sa monture ne le peut pas.

⊗ en cas de charge lance couchée, c'est le bonus aux dommages de la monture qui est utilisé (typiquement +5, p. 423) et non celui du cavalier. Les autres modificateurs liés à la charge (p. 128) continuent de s'appliquer. Il en va de même pour une charge sabre ou épée au clair où le cavalier donne de la pointe ou du tranchant bras fixe, laissant la monture fournir le mouvement.

⊗ les compétences d'attaque de mêlée, tir et lancer du cavalier sont limitées par sa compétence Équitation ; sa compétence d'Esquive est limitée par la moitié de sa compétence Équitation ; les compétences en parade ne sont pas limitées. Pour tenter un jet d'attaque ou défense dont la difficulté est supérieure à sa compétence Équitation, le cavalier doit d'abord réussir un jet de Mêlée / Équitation de même difficulté. À défaut, le jet d'attaque ou défense est d'office considéré comme un Échec Normal.

Exemple : un cavalier improvisé, avec +4 en épée à une main et bouclier mais +2 en équitation se bat contre un lancier à pied. Le lancier lui porte une attaque à -4. Le cavalier doit d'abord réussir un jet de Mêlée / Équitation à -4 (ajustement final $+2 - 4 = -2$) avant de tenter son jet

de parade au bouclier (ajustement final $+4 - 4 = 0$). En cas d'échec sur ce premier jet, il ne peut parer et encaisse le coup. Il tente ensuite de porter un coup d'épée au lancier. Sa compétence Épée à une main est limitée à +2 pour l'attaque tant qu'il est à cheval. Il joue la sécurité avec une attaque à -2. Cette difficulté n'étant pas supérieure à son +2 en Équitation, il peut faire directement son jet d'attaque, soit Mêlée à $+2 - 2 = 0$.

⊗ Un cavalier *sonné* doit réussir à chaque round un jet d'AGI / Équitation à 0 pour rester en selle et pouvoir agir. Les règles habituelles s'appliquent à ce jet (p. 91 : une significative est nécessaire).





Le Grimoire de Grisport

Les tablettes de corne des gnomes renferment certains rituels et sortilèges que l'on ne trouvera pas dans le livre des règles, en voici la description.

Invocations par hypnos

Lapins des Vagues

(Lac de Foam, D4), R-5, r 4+

Portée : E1

Durée : HN

Effet : Ce rituel invoque des dizaines, des centaines de Lapins des Vagues, blancs et mousseux comme l'écume. Leurs longues oreilles flottant derrière eux, luisant doucement dans la lumière de la lune et des étoiles, ils courent vivement entre deux eaux, se pressent sur les hauts fonds et les récifs affleurants, se laissent mollement emporter par les courants, révélant au regard du marin les dangers cachés par les flots, lui indiquant où tourner la proue de son navire pour trouver le passage le plus sûr. En termes techniques, observer les Lapins des Vagues permet de diminuer la difficulté des jets de manœuvre de

2, plus 1 pour chaque 1r supplémentaire dépensé. Seule la difficulté intrinsèque de la manœuvre peut ainsi être ramenée à 0, les malus liés au manque d'hommes d'équipage, aux avaries ou à la mauvaise manœuvrabilité du vaisseau ne peuvent être compensés. La difficulté intrinsèque de la manœuvre n'est diminuée que si elle est due à la présence de récifs ou de courants irréguliers : les lapins des vagues aideront un capitaine à se faufiler entre les écueils d'une côte déchiquetée, mais s'il s'agit d'affronter une tempête en haute mer, il ne peuvent guère que distraire les marins de leur funeste destin (voir règles de navigation p. 325 *sqq.*). S'ils sont invoqués sur la terre ferme, les Lapins des Vagues révèlent leur texture gélatineuse en se répandant, impuissants et déjà mourants, sur le sol où ils se délitent en quelques instants, ne laissant derrière eux que des traces d'humidité. Le haut-rêvant qui commettrait un tel impair subirait un malus de -7 lors de sa prochaine invocation des Lapins.



Légende : Lapins des Vagues batifolant sur les écueils.





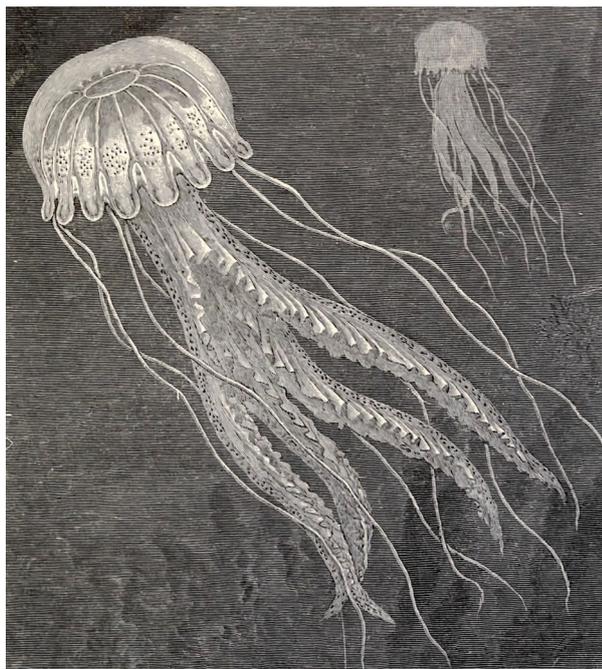
Marcheur Abîmeux

(Gouffre Abîmeux, I12), R-8, r8

Portée : E1

Durée : Tâche ou HN du magicien

Effet : La créature est une immense méduse (six à douze mètres du chapeau aux bout des tentacules) flottant dans les airs, gonflée de pluie, translucide, irisée. Son impressionnant crochet luisant, au bout du tentacule central, ne lui sert qu'à pêcher : le Marcheur est craintif et ne songe qu'à s'enfuir si on l'agresse.



Légende : deux marcheurs sans leurs cavaliers.

Le Marcheur sert de monture aux magiciens qui n'attachent pas d'importance au bon goût. La créature a ses avantages : sa tête de plus de trois mètres de diamètre permet à un passager solitaire de s'installer confortablement, assis ou même endormi. Et le Marcheur supporte sans mot dire deux cavaliers. Enfin, il se fie à aux courants d'air pour se diriger, aussi est-il indifférent au jour ou à la nuit. Le Marcheur ne monte jamais plus haut que le ventre des nuages, en s'aidant des vents qui peuvent aussi le contrarier. L'inconvénient majeur de la créature est sa lenteur (à peu près 2 lieues par heure draconique). En outre, un contact trop prolongé avec le sol (plus d'un quart d'heure) la prive de ses forces puis la tue : elle fond et devient brume. Une fois le trajet accompli ou l'heure venue, le Marcheur Abîmeux s'évanouit.

Marcheur Abîmeux

TAI30 CONST10 VOL04 RÊVE05 PER11

encombrement 30 Vitesse12/12

Vie20 Endurance40 Prot.1

esquive+1, flotter+4, vigilance+4

pêche aviaire 14 à +5, dom+3

Pégase de Quath

(Monts de Quath, E14), R-9, r7

Portée : E1

Durée : Tâche

Effet : Le Pégase de Quath est un cheval ailé, couleur de lune de la crinière jusqu'aux sabots, si blanc qu'il paraît luire. Ses vastes ailes sont emplumées et non couvertes de poils – c'est tant mieux, pour des raisons esthétiques. Aussi intelligent qu'il est superbe, le Pégase donne l'impression de faire une faveur quand il répond à l'appel d'un invocateur. Il s'exprime en frappant du sabot, hennissant et transmettant télépathiquement ses sentiments. Libre, orgueilleux, souvent capricieux, le Pégase est avant tout un animal délicat. Il piaffe de dégoût devant trop de bagages, refuse toute espèce de harnachement et rechigne face à un cavalier grossier, sale ou mal embouché. À quoi sert un Pégase ? À voler, bien entendu. Il suffit de savoir monter à cru (AGI/Équitation à -3) et d'avoir le cœur bien accroché. Un Pégase ne peut pas supporter plus d'un cavalier. L'animal fabuleux peut voler des heures, mais une fois parvenu à destination, il considère qu'il en a assez fait. Durant le Voyage, le Pégase est prêt à se défendre si nécessaire et peut même venir en aide à un cavalier qu'il apprécie.

Pégase de Quath

TAI24 CONST20 FOR21 VOL13 RÊVE14 PER14

Mêlée17 Dérobée11

Encomb.t 24 Vitesse au sol 14/60, en vol 18/77

Vie24 Endurance50 Prot.2 +dom+5

ruade+4 (+dom+9), esquive+4

course, saut, vigilance+5, vol+7

comédie+6, légendes+3

Un Pégase est capable de parcourir 70 lieues en soixante minutes. Il peut voler par au dessus des nuages et par-dessus les plus hautes montagnes. Son cavalier devra alors être chaudement vêtu.





Invocations par Thanatos

La voie ténébreuse permet des invocations dont les lois générales suivent celles des invocations par Hypnos, à ceci près que les créatures invoquées sont le plus souvent des Entités de cauchemar. Les rituels thanataires nécessitent généralement de tenir en main un focus matériel. Cette préparation est appelée « condition » dans les descriptions qui suivent. Une * indique que le focus permet à l'Entité de s'incarner et est détruit dans le processus.

Feu follet

(Marais Bluants, B7), R-4 r4

Portée : E3

Condition : la nuit

Durée : HN du magicien ou aube

Effet : Une petite flamme bleue, trouble, dansante apparaît, qui flotte près du sol et se déplace par bonds soudains. Elle exhale une fade odeur de nécropole. Le thanataire contrôle le feu follet, mais celui-ci vaque aux alentours (jusqu'à E3m) tant qu'on ne lui demande rien. Outre qu'il éclaire faiblement (sur une treizaine de mètres de rayon), voire effraie, le feu follet fait la ronde comme un chien excité s'il est au-dessus d'un sol recouvrant un cadavre frais (moins de 6 semaines). Le feu follet n'a aucune essence matérielle et ne peut être détruit, sauf par exorcisme.

Gardiens des Seuils

(Lac des Chats, F8), R-5 r6

Portée : E1

Condition : une porte ou fenêtre ouverte

Durée : HN

Effet : Ce rituel fait apparaître quatre entités de cauchemar incarnées, ayant l'aspect de petits fauves d'un poids apparent de 3 à 6 kg, aux robes de teintes et motifs variés : blanc, gris, noir, brun, roux ; unie, tigrée, marbrée, tachetée, mouchetée, tricolore... Créées par les mages de guerre armonéens du Second Âge lors du conflit contre les Encastillés de Marcogne, ces entités ont pour seule tâche d'empêcher la fermeture d'une porte, d'un portail, d'une fenêtre ou tout autre dispositif de même type. Jamais vraiment dedans, jamais vraiment dehors, ils regardent tantôt d'un côté, tantôt de l'autre faisant de brefs aller-retours entre

les deux mais restant toujours sur le trajet du battant que l'on voudrait clore. Ils font leurs griffes sur le vantail, font longuement leur toilette au milieu du chemin, s'installent pour dormir. On peut les enjamber pour entrer et sortir, en prenant garde de ne pas trébucher, mais tant qu'ils sont là, la porte ou la fenêtre ne peut être fermée. Déplacer un Gardien nécessite une empoignade réussie (règles p. 134, sans oublier les jets de rêve) mais est une entreprise vaine : à peine avez-vous surmonté la molle immuabilité du premier qu'un deuxième prend sa place.

Gardien des Seuils

Entité de Cauchemar Incarnée

TAI02 RÊVE19 Mêlée10 Dérobée19 End21

vitesse 10/30 Prot. (jet de Rêve à -5)

corps-à-corps, esquive, course, escalade, saut, discrétion, vigilance+5

morsure/griffes 10 à +5 dom+1

Les Gardiens des Seuils utilisent la compétence corps-à-corps pour échapper à une empoignade en cours. Ils ne combattent normalement pas et se contentent d'esquiver et de fuir, avant de revenir obstinément là d'où on vient de les chasser.

Cette terrible invocation appartient, avec celle des Gardiens du Sçavoir, à la Triade Chatemardesque, phylum renommé de rituels thanataires d'entrave. La troisième formule, heureusement perdue, permettait d'invoquer des Gardiens des Couchers. Plus petits que leurs congénères, ces derniers rendaient impossible l'utilisation d'un lit, d'une couche, d'un fauteuil etc. prenant inexplicablement toute la place malgré leur taille apparente très réduite. Tels sont les énigmes du Rêve et les mystères de Thanatos.





Sort individuel par Thanatos

Faire tourner le lait

(Désolation), R-6 r4

Portée : E1

Durée : spécial

JR : -8

Effet : Ce sortilège fait tourner le lait de la cible. À peine tiré, il prend une odeur désagréable et piquante et un goût affreux qui le rend aussi imbuvable qu'impropre à l'utilisation dans toute préparation mangeable. L'effet persiste tant que la cible n'a pas réussi son jet de résistance, qui est joué au moment où le sort est lancé puis chaque jour à l'heure du Château Dormant. D'habitude infligée au bétail, cette malédiction peut aussi affecter les nourrices, à la grande jubilation des sorciers détestant les bébés.

Zone par Thanatos

Moisissure

(Marais), R-6 r5

Portée : E2

Durée : HN

Effet : Cette variante thanataire du sort d'Oniros *Croissance végétale* (p. 223) fait pousser toutes sortes de moisissures sur tout ce qui se trouve dans la zone : nourriture, bois, cuir, plantes etc. Seuls le métal, la pierre et les créatures animées sont épargnés. La moisissure commence à se développer dès le lancer du sort et se sera infiltrée partout, même au cœur des conserves les plus soigneusement préparées, à la fin de l'heure de naissance du sorcier. Les moisissures restent là après la fin du sort et continuent à vivre leur vie de moisissure. Si l'environnement leur est par trop défavorable (trop de sel, de vinaigre, pas assez d'humidité) elles dépérissent et noircissent rapidement. Cette formule suit toutes les règles et contraintes des zones d'Oniros et peut être modifiée par les rituels de conjuration Élargissement de zone, Permanence de zone etc.

Bis repetita

Certaines formules maîtrisées par les haut-rêvants de ce scénario ont été décrites dans d'autres du même auteur. On trouvera la description de Malédiction mesquines et minables maléfiques dans *Vous reprendrez bien une olive ?* celle de l'Invocation de Cafards dans *Primum Non Nocere*, celle de l'Invocation de Mouches dans *La quête de la belle Glatissante*.

Notes de l'auteur

Ce scénario est au bout du compte bien plus long que ce que j'imaginai en commençant l'écriture, mais les événements et protagonistes de la prise de pouvoir des anabaptistes à Münster en 1534, qui servent de modèle à ceux de la Ville Basse, étaient trop parfaits pour être laissés de côté. Une micro-société bâtie sur des idéaux et des considérations philosophiques radicaux, qui entrent en résonance avec un stress obsidional bien réel pour engendrer une paranoïa institutionnelle croissante et un délire de purification morale et politique ; une communauté perdant rapidement pied et se détachant toujours plus du réel et du pragmatique, jusqu'à devenir mortellement dangereuse pour

ses membres et sombrer dans le chaos : il n'y avait plus qu'à ajouter les mots Dragon et Rêve pour obtenir un cadre de scénario dans la droite ligne des dystopies de la première édition du jeu.

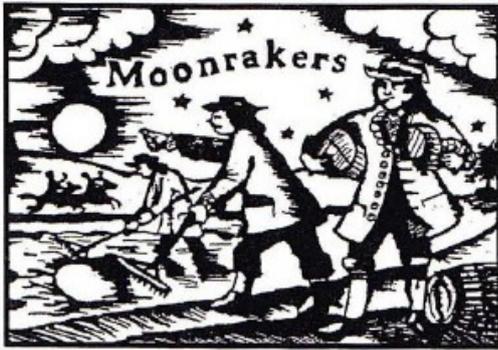
La particularité de *La septième Syllabe* est naturellement de placer les Voyageurs dans une position de pouvoir pour voir jusqu'où ils se laissent emporter par le durcissement graduel du régime des Éclairés. Il faudra au Gardien des Rêves une certaine habileté pour faire penser aux joueurs, au moins au début et le plus longtemps possible, que leurs personnages sont du côté du « bien ».

Udhessi, Sucé-sur-Erdre, le 30 décembre 2023





Gratteurs de Lune n. m. pl - 1725, de l'anglais *moonrakers*. LÉGENDAIRE.



Le 10 février 1722, la flottille pirate de Bartholomew Roberts, dit Black Bart, est défaite par le vaisseau royal *Swallow*. Roberts est tué. Le *Neptune*, commandé par le capitaine Hill, échappe à la capture. La poudre d'or volée par Roberts n'est retrouvée qu'en toute petite quantité. Hill en cède une partie au gouverneur de la Barbade, qui meurt peu après dans des circonstances peu claires.

Début 1723, sur les côtes du pays de Galles, les hommes du Roi recherchent le *Neptune*, qui y aurait jeté l'ancre clandestinement. On dit que Hill aurait noyé les sacs d'or au fond d'un marais, avant de disparaître dans la foule de Portsmouth.

En mars 1723 apparaissent les premiers chercheurs de trésor. La nuit, ils draguent les marais, traqués par les hommes du Roi qui les prennent pour des complices de Hill. Prenant les reflets de la lune pour l'éclat de l'or de la Barbade, rêveurs et policiers se consument dans la quête de la légende d'une légende.

En 1865, les *moonrakers* grattent encore.

in *Dictionnaire légendaire*, A. Grammond-Déville,
coll. Cosmos Logos, Prague, 1952

Sources et illustrations

La Vehme du premier chapitre est inspirée des versions les plus sombres des Fehmgerichte de Westphalie. Le Gardien des Rêves désirent approfondir la question trouvera en ligne une abondante documentation sur le sujet. Le capataz Nostramo tire son nom du roman de Joseph Conrad. Les Homards des marins de Grisport sont semblables aux Tepukei de l'océan pacifique, dont on trouve [un très bel exemple](#) au musée ethnographique de Berlin. L'ambiance de Tzerkheim est inspirée par celle de Münster lors de la prise de pouvoir des anabaptistes en 1534-1535 ; écouter à ce sujet l'excellent podcast de Dan Carlin, Hardcore History #48, *Prophets of Doom* (durée 4h15 en anglais). Les techniques martiales des partisans de Mithann Yuss, en particulier l'usage du Wagenburg, sont inspirées de celles des Hussites de Bohême. L'illustration de la p. 3 est anonyme, parue en 1922 dans un manuel scolaire. Le *Portrait d'un célèbre auteur de jeux de rôle et de plateau français*, p. 5 est d'Albrecht Dürer, de même que les portraits des pp. 6, 25 et 63. L'extraordinaire photographie de la p. 10 est tirée d'internet, où elle est disponible (en couleur) sous licence CC0, quoi que ça veuille dire. La peinture de la p. 11, *North-eastern*, est de l'américain Winslow Homer (1836-1910), de même que celle de la p. 14, *The wreck of the « Atlantic » – cast-up by the sea*. Le portrait de la p. 17 est de Heinrich Aldegrever (1502-1558), ainsi que l'assassinat de la p. 52. Les pèlerins de la p. 18 et la scène de crime de la p. 37 sont de Lucas Van Leyden (1494-1533). Le portrait de la p. 20 est de Daniel Hopfer (1471-1536). La forêt carbonifère de la p. 24 est de François Cyrille Grand'Eury (1839-1917). L'illustration de la p. 26 est une composition de deux gravures de Urs Graf (1485-1529). Le Gnome de la p. 29 est de Bernard Picart (1673-1733). La gravure de la p. 31 vient de *De rerum criminalium* de Joos de Damhouder (1507-1581). Celle de p. 32 est de Adriaen van Oostade (1610-1685). Le portrait de la p. 34 est de Giandomenico Tiepolo (1727-1804). La gravure de la p. 40 est tirée de *Die Urwelt der Schweiz* par Oswald Heer (1865). L'affrontement de la p. 42 est de Hans Holbein le Jeune (1497-1543). Les grimpeurs de la p. 44 sont de Edward Whymper (1840-1911). Le Wagenburg de la p. 46 vient du codex 3062, folio 148r, de la bibliothèque nationale autrichienne. Les gravures des pp. 50 et 51 sont de Jean-Charles Cotel (1895-1928). Le vieillard de la p. 55 est de Rembrandt (1607-1669). La vue souterraine de la p. 56 est tirée du *Allgemeine Illustrierte Zeitung*, S.881 (1885) ; celle de la p. 58 de E.A. Martell *Les Cévennes et la région des Causses* (1888). La rue de la p. 61 est de Samuel Prout (1783-1852). La gravure de la p. 64 n'est pas attribuée, celle de la p. 65 est de Jan Luyken (1645-1712), celle de la p. 68 est d'Alphonse de Neuville (1835-1885). Les plans de la p. 70 sont tirés d'une gravure du XVIII^e siècle qui ne semble pas attribuée. L'illustration de la p. 73 est une peinture sur soie de Kanō Osanobu (1796-1846). Les méduses de la p. 74 viennent de *Along the Florida reef*, par Charles Frederick Holder, 1892. Les chats de la p. 75 sont de Félix Vallotton (1865-1925). Ces illustrations ont été modifiées à la marge, en tant que de besoin.