



Dying Earth : Ruines insolites

L'Arc Triomphal de Galniphème



"Lorsque l'instinct de la découverte se manifeste dans l'esprit d'un voyageur et qu'il décide, spontanément, de quitter le sentier sur lequel il déambule, il lui arrive parfois, en s'écartant de moins d'une lieue, de localiser d'éblouissantes curiosités. En bravant ses peurs les plus ancrées, l'aventureux s'enfonce alors dans un domaine où règne en silence toute l'impétuosité d'une Nature qui a repris ses droits, depuis l'époque où notre soleil s'abandonnait à ses premiers et alarmistes frissons. Aujourd'hui, indomptée, cette Nature demeure la gardienne de secrets ancestraux que seul une poignée d'inconscients et de téméraires ont l'audace de percer à jour."

Galandrée le Docte.

NOTES D'INTRODUCTION

Auteur : "Norzimo l'Écornifleur"

Maquette : Rafaël Verbiese "Prossbal le Désert"

L'Arc Funéraire et Triomphal de Ghalniphème est un endroit remarquable à plus d'un titre pour l'amateur de curiosités architecturales. C'est un élément de décor particulièrement étudié pour être utilisé avec *"Dying Earth, La Vieille Terre"*, toutefois le Maître de Jeu clairvoyant et imaginatif pourra facilement lui trouver une place de choix dans son univers de jeu favori afin d'agrémenter le quotidien ludique de ses joueurs assoiffés de nouveautés et de défis intellectuels.

L'ARC FUNÉRAIRE ET TRIOMPHAL DE GHALNIPHÈME

Description détaillée

Au centre d'une morne plaine rocailleuse, un édifice monumental élève son architecture arrogante. Ce bloc hiératique et gigantesque dresse sa silhouette inattendue, transgressant ainsi la sobriété naturelle de ce territoire désolé. Tout autour, tremblotent çà et là quelques buissons clairsemés et noueux tandis que des touffes d'herbes jaunâtres et séniles poussent avec acharnement sous le souffle d'un vent monotone. Quelques pelgranes efflanqués errant dans le ciel contournent l'endroit en claquant leurs grandes ailes membraneuses. En se faufilant entre des carcasses d'animaux inconnus tout en se rapprochant, on remarque que cet arc démesuré est parcouru par des frises et des bas-reliefs fortement érodés. Malgré cela, on devine aisément que ces représentations évoquent des scènes de combats enragés. L'affrontement est suggéré par l'enchevêtrement de personnages convulsés au centre et par



“Admettons enfin d’être soumis à des puissances qui dépassent les limites de notre raisonnement et de notre sensibilité.”

l'impression de férocité émanant de cette archaïque composition. Juste au dessus, d'immenses sculptures de chevaliers posent avec flegme sur l'entablement, éternisant ainsi, cette extraordinaire tension, palpable et inquiétante. Deux nobles statues en bronze, assises et couronnées, le visage glabre et doté d'un regard magnétique, surplombent les entrées à chaque base de l'édifice. Leur présence menaçante matérialise froidement l'orgueil et le prestige d'éons immémoriaux. Deux escaliers étroits mènent dans les ténèbres du soubassement, ils se rejoignent dans une grande pièce glacée entièrement vide. Bien qu'aucun élément liturgique ne puisse être découvert, l'austérité et la morosité de cet espace fait penser à une chapelle funéraire ou un tombeau. A l'extérieur une seule inscription, quasiment effacée, peut être déchiffrée juste au dessus du passage sous l'arche :

“Ghalniphème Rejoindra Sa Légion”

Considérations historiques

C'est un site que peu de voyageurs connaissent et les légendes qui courent à son sujet sont obscures et empreintes d'un pessimisme anxieux. Le folklore régional avise, aux prudents qui s'y réfèrent, d'éviter ce lieu insolite. Etrangement, la raison pour laquelle une si singulière construction siège à cet endroit précis est ignorée par la plupart des ruraux qui demeurent passivement au cœur de cette campagne oubliée. Et même, l'inspection des hermétiques sentiers de la mémoire collective locale et de sa mythologie n'éclaire pas le chercheur émerveillé. On se souvient simplement être née non loin d'un majestueux et antique monument et qu'il est prudent de ne pas s'en approcher. Cependant, quelques érudits faisant autorité, dont certains magiciens et de rigoureux historiens du Scholasticarium de Kaïin, connaissent le nom de ce lieu, et l'inventorient comme étant l'arc funéraire et triomphal de Ghalniphème, mais aucun ne peut retracer avec certitude son histoire et son glorieux passé. Tous s'accordent, simplement, à rapporter que l'endroit concentre à lui seul d'innombrables récits de disparitions.

En effet, malheur à celui qui osera passer sous l'arc, ses compagnons le verront progressivement se dématérialiser et disparaître. Ce blasphémateur apeuré verra alors une armée d'irascibles fantômes, aveugles et hideux, l'encercler lentement, à tâtons, dans une plainte stridente. Puis le tonitruant commandant de cette armée de spectres s'exprimera avec véhémence en souhaitant la bienvenue au grand et tant attendu Ghalniphème. S'excuser patement et expliquer avec courtoisie à ces lugubres revenants que l'on n'est pas celui qu'ils attendaient est assez simple. Le plus compliqué c'est de les convaincre de vous laisser partir, car seul leur volonté peut corriger votre maladresse et vous ramener dans le monde des vivants. Car rapidement les fantômes se lasseront de vos belles paroles et vous proposeront d'attendre le vrai Ghalniphème avec eux et pour l'éternité.

Ayant fait bâtir le monument, sur le champ de bataille, en l'honneur de ses légions et pour propre sépulture, Ghalniphème, le roi de cet âge révolu, ne fut jamais inhumé dans le tombeau, sous le monument, et ne le sera jamais. La solennelle promesse, déclamée les larmes aux yeux et les pieds dans le sang, après le plus long conflit que mena son armée pour lui offrir son trône, n'a donc jamais été respectée. Car peu de temps après, il fut réduit en poussière par une cruelle magie dans un autre univers. Depuis les pauvres âmes de sa fidèle légion sacrifiée l'attendent fermement.

Conclusions & solutions

Seuls les hommes sont transportés dans cet au-delà et l'on peut rencontrer de nombreux voyageurs tombés précédemment dans ce piège. Le paysage est identique mais on ne peut s'écarter de l'arc de plus d'un kilomètre de rayon, par contre tel un fantôme on peut observer les humains mais pas interagir avec eux. Par contre, le maître peut offrir la possibilité, aux joueurs prisonniers dans ce plan, de rentrer en contact par de très simples suggestions mentales avec le reste du groupe. On peut alors facilement créer un climat de malaise pour les personnages restés à l'extérieur, du type — *“j'ai l'impression qu'ils ne sont pas loin et qu'ils veulent nous dire quelque chose”*. Pour aller plus loin, il est même envisageable d'attirer sous l'arc un pauvre bougre passant par là, l'ayant convaincu, avec soin, de l'intérêt de se faire passer pour Ghalniphème pour s'approprier moult trésors. La particularité de ce plan est que l'on ne souffre ni de la faim ni de la vieillesse, atout majeur qui promet d'éternelles discussions et d'interminables supplications pour les moins inspirés. D'ailleurs, nombreux sont devenus fous d'ennui et ont oublié les raisons pour lesquelles ils se sont égarés dans ce royaume mortuaire. Seul la ruse et une habile proposition peut permettre d'entrevoir l'espoir d'y échapper. Mais attention, la compétition fait rage car beaucoup rêvent de quitter cette auguste compagnie. Alors il vaut mieux être le premier à proposer une brillante idée aux spectres, et d'y aller au plus fort de sa persuasion, — *“dans l'intérêt de tous et pour un plus grand respect des promesses, permettez moi d'aller chercher Ghalniphème à titre gracieux et de vous le ramener avec diligence”*. Evidemment une fois sorti de là, peu importe d'assumer les conséquences d'une énième malédiction, surtout celle d'une morte et impatiente légion...

Nous attirons votre attention sur le fait que les Maîtres de Jeu en constante recherche d'inspiration trouveront de nombreux autres scénarios et aides de jeu indispensables sur le site officiel de “Dying Earth, la Vieille Terre” sponsorisé par l'Université Dogmatique d'Azenomeï et les Laxatifs Parfumés du Docteur Fox :

www.dyingearth.info