DRAGONS

ENCYCLOPÉDIE 2

Crédits

Dragons est un jeu de rôle produit par le Studio Agate sur une idée originale de Joëlle 'Iris' Deschamp et Nelyhann.

Direction éditoriale et conception
Joëlle 'Iris' Deschamp et Nelyhann

Coordination éditoriale
Constance 'Destiny' et Joëlle 'Iris' Deschamp

Traduction du SRD
Dominique 'Doudou' Lacrouts ; Jérôme Vessière ; Vincent Basset et Sandy Julien

Rédaction
Antoine 'Saint Epondyle' ; Ariane 'Linden Oliver' ; Azaghâl ; Caroline 'Laufey' Paës ; Clovis ; Guillaume 'Metatron' Woerner ; Joëlle 'Iris' Deschamp ; Laurent 'Akila' Marrie et Thomas 'Kaer' Navarro

Développements additionnels
Constance 'Destiny' et Frédérick 'Atorgael' Pilling

Relecture
Ariane 'Linden Oliver' ; Azaghâl ; Camille 'Laykaritz' Boillet ; Caroline 'Laufey' Paës ; Constance 'Destiny' ; Étienne 'Etmer_Fachronies' Mercier ; Fabrice 'Fafi06' Burguès ; Frédérick 'Atorgael' Pilling ; Jean 'Troll Traya' Faiderbe ; Joëlle 'Iris' Deschamp ; Laurent 'Akila' Marrie ; Laurent 'NainPaladin' Chouraki ; Thomas 'Kaer' Navarro ; Xavier Boulingue et Yegor 'Silenus' Kozlov

Direction artistique
Delphine 'GinL' ; Joëlle 'Iris' Deschamp et Nelyhann

Direction artistique associée
Aude 'UriellActaea' Chenevas-Paule et Fred Pinson

Illustration de couverture
Nicola Bernardelli (édition Standard) ; Antonio de Luca (édition Dragon rouge) et Julien Telo (édition Grand Ver)

Illustrations intérieures
Aude 'UriellActaea' Chenevas-Paule ; Caroline 'Laufey' Paës ; Coralie Journoud ; Edoardo Campagnolo ; Emmanuel Roudier ; Fred Pinson ; Gabriel Campagnolo ; Gabriel Pardon ; Laurent Miny ; Mélanie Planquelle ; Moreno Paissan ; Nicola Bernardelli et Oscar Fayemendie

Maquette
Delphine 'GinL'

Logo
Julien Telo

Lettrines
Olivier 'Akae' Sanfilippo

Remerciements
Un grand merci aux soutiens de la campagne Ulule qui ont permis à la gamme **Dragons** d'exister !

Studio AGATE

Basé en France, le Studio Agate est spécialisé dans la création de mondes imaginaires.
Il produit notamment des livres de jeux de rôle sous le label Agate RPG, des albums de musique et des jeux vidéo. Retrouvez l'actualité et les dernières publications du studio : www.studio-agate.com

Copyright © 2023 Agate RPG
Agate RPG et Studio Agate sont des marques d'Agate Éditions
Agate Éditions
13 boulevard de la République
92250 La Garenne-Colombes
Contact, question, distribution : team@studio-agate.com

Le livre **Encyclopédie : Inframonde** pour le jeu de rôle **Dragons** est publié par le Studio Agate sous l'Open Game License version 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast. L'Open Game License est reproduite à la dernière page de cette publication.

Product Identity : Les éléments suivants sont identifiés comme relevant du Product Identity, tel que défini dans l'Open Game License version 1.0a, Section 1(e) et ne sont pas Open Content : les marques, les noms propres (nom du monde, personnages, divinités, etc.), les dialogues, le système modulaire et ses icônes, les nouvelles espèces jouables, les créatures inédites, les nouveaux dons, les nouvelles règles associées au système modulaire, les descriptions (événements, lieux, personnages), les nouveaux objets magiques, les illustrations et le logo, le style graphique tel que défini comme trade dress.

Open Content : À l'exception du contenu désigné comme Product Identity (voir plus haut), les mécaniques de jeu de cette publication du Studio Agate sont Open Game Content, tel que défini dans l'Open Gaming License version 1.0a Section 1(d). Aucune partie de cette publication autre que le matériel désigné comme Open Game Content ne peut être reproduite sous n'importe quelle forme sans la permission écrite du Studio Agate.

Dépôt légal : 2023 – ISBN : 978-2-493993-83-0 (édition Standard), 978-2-493993-80-9 (édition Dragon Rouge), 978-2-493993-85-4 (édition Grand Ver), 978-2-493993-79-3 (PDF). Imprimé en Chine. Tous droits de reproduction, d'adaptation et de traduction strictement réservés. Le Code de la propriété intellectuelle et artistique n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article L.122-5, d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale, ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite » (alinéa 1er de l'article L. 122-4). Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal.

Table des matières

Crédits 2

Avant-propos 6
Système modulaire 7

Première partie : L'Inframonde 9

Chroniques des profondeurs 11
Ère des Voyageurs et la Chute 13
Avant la Chute 13
Âge de Mort 19
Ère du Renouveau 24
Âge de Givreuse 24
Âge de Flore 25
La guerre de l'Aube 29
Les commencements 29
Batailles des tréfonds 34
Ère des Rois destinés 39
La grande dispersion 39
Les civilisations de l'Inframonde 44
Ère des nouveaux royaumes et présent 46

Vivre dans la nuit perpétuelle 47
Un monde sans soleil 47
L'air 48
Température et pression 57
Lumière et éclairages 58
L'eau 60
Nature et surnature 62
Particularités des cultures souterraines 66
La nourriture 66
Les inégalités de longévité 69
Nouveau don : Adaptation souterraine 70
Les questions autour de la matriarchie 72
L'esclavage, la darbeva et leurs limites 77
Les mercadins 78
L'institution des guettes 78
Cercles de téléportation 79
Philosophies et religions de l'Inframonde 80
Les oripeaux du dieu Faucon 81
Catacombes et tombeaux 82
La culture du Trickster 85
La Mère noire et Eksoq'deiwa 87
L'Abîme 89
Les zanrolemi 90

Territoires de l'Inframonde 98
Une campagne dans l'Inframonde 98
Sous la Cité Franche 99
Kleinekruis, la petite croisée 101
Undermoas, luciole de la Méandrise 106
Les racines des Drakenbergen 110
Aardeveugel l'aérienne 113
Aamunkhol, dite Voûte-d'Aube, la première cité simaïenne 118
Asanuuque, le Puits de l'Assentiment 121
Bryopteppi, sous le tapis de mousse 123
Le mycedrank d'Effluguen 128
Faskydda, cité dvaerge 129
Les ruines de Förmograeva 132
Le gouffre sans fond de Glaerkess 133
Iliem, le dédale des Eaux-Laiteuses 134
Ivrencao, le refuge cristallin 135
Le palais de calcite de Micalea 136
Purpemodder 138
Sous les flots de Sendaïrë 138
Cavales-d'ombre, les grottes ornées inondées 139
Velkynbelbol, ou Azaïosto 141
Vers les terres gelées 154
Ciqunapu, la silencieuse cité engloutie 155
Les Piliers de la Création 160
Le gouffre Enraciné 163
Le temlon d'Eksoq'deiwa 163
La grotte de Sikluola 165
Les ombres des terres d'argile 166
Les sceaux de l'Abîme 166
Le Jardin de minuit d'Odintoshka 167
Baldhirshoq, le haut-fond 175
Qopashist, les portes du paradis crépusculaire 183
Dni'Worrom l'apaisée 189
Ympirä 197
Aux confins occidentaux 200
Flaetoranda aux jardins coralliens 207
Medvikula l'universitaire 214
Le Barathre Nécrotique 221
Le tombeau de Kaisan 224
Tahaakab, les cavernes des aboleths 225

Merveilles des profondeurs 228
La boutique du mercadin 229
Bleu métallique 230
Chitine 230
Eläkivi, les cristaux luminescents 231
Lactite, les galets lumineux 231
Lanterne éphémère d'éclaireur 232
Losangwyn, ou poison des drows 233
Neiresse 233
Outils de mineur 234
Placage areflétant 234
Quandran 234
Solium 235
Merveilles antiques et des vieilles pierres 236
Utiliser les artefacts antiques 236
Ateak 237

Atelier de façonneur 237
Carillon muet de vision aveugle 238
Conque résonnante 238
Égareur 239
Khôl des profondeurs 239
Maquette exacte 240
Pierre mutable 240
Sang vivace 240

Merveilles des rôdeurs et des tréfonds 241
Amulette de lumière chaleureuse 241
Anneau de lumières chatoyantes 241
Anneau de saut 242
Arme tueuse d'aberration 242
Armure de roche 242
Baguette des toiles 242
Bottes de lévitation 242
Bottes intraçables 242
Bracelet de protection calibrée 243
Briquette à brûler 243
Broche de défense 243
Cape de la chauve-souris 243
Cape de l'araignée 243
Cape de déplacement 244
Chandelle révélatrice 244
Chaussons d'araignée 244
Graine racinaire 244
Harnais de l'Inframonde 244
Lanterne perpétuelle 245
Pointe de diopside brûlante 245
Pointe de topaze grise glaciale 245
Poudre de dissipation de la magie 245
Sceptre inamovible 246
Sifflet de respiration 246
Urne fumigène 246
Vernis consolidant 246

Merveilles des Cités d'Intrigue 247
Amulette de Mort 247
Anneau antipoison 247
Anneau d'esquive totale 247
Anneau de renvoi des sorts 247
Anneau d'invisibilité 247
Arme buveuse de poison 248
Arme venimeuse 248
Arme vicieuse 248
Armure de rappel 248
Baguette de paralysie 248
Baguette de projectiles magiques 249
Boucles d'oreille télépathiques 249
Corridor distant 249
Dague venimeuse 249
Éblouisseur 249
Globes de communication 250
Mante de résistance aux sorts 250
Perle de thaumaturgie 250
Robe d'archimage 251
Sceau verrouilleur 251
Statue émissaire 251
Voix de circonstance 251

Merveilles duergares des abysses 252
Armes artisciennes 253
Armures-combinaisons artisciennes 254
Armure Intégrale Assistée (AIA) 254
Exosquelette géant 256
Nacelle ateakristalline 257
Outils d'artiscient 259

Deuxième partie : Le Chancre 261

Résoudre l'énigme 262
Une brève histoire des convulsions du monde 263
Durant l'ère des Voyageurs 265
La guerre de l'Aube 269
L'ère des Rois destinés 271
L'ère des nouveaux royaumes et l'émergence du Sublime 273
Des décisions à prendre 273
L'interrogatoire d'une Écarlate 274
L'expansion du Chancre 275
Les interactions du Chancre avec les autres entités 280

Soleil des profondeurs 282
Mener une campagne sur trois dimensions chancreuses 282
L'empire d'Arallün 284
L'haranorim, une idéologie religieuse et politique 285
Une société strictement organisée 294
Irkallaë, capitale d'Arallün 303
La menace de la chute de l'empire 307
Premier quenayr, dit des Lumières 309
Dûrennyn, le portail 309
Onderîdh, les champs nourriciers 310
Amunto, la ville-musée 311
Koleyma l'érudite 313
Deuxième quenayr, dit des Martyrs 315
Fort Hiroë et la passe de Gandoras 315
Eltar-Nisshaka et la Faille sans Retour 317
Troisième quenayr, dit des Échos 324
La mine de Dayiaëlui 324
Ehreb, la prison oubliée 324
Sotegraen l'anéantie 325
Quatrième quenayr, dit des Liens 331
Le Schudd 331
Langach aux froids fourneaux 331
Maekala la paisible 337
Le Druppelkho aux portes de Maekala 342
Nytthlid, la forteresse sacrée 349
Ombressoie la sublime 354
La société d'Ombressoie 356
La cité sainte d'Agiarany 361
La rivière Eluï Lampei 365
Les gorges Soyeuses 366
Les grottes Sablonneuses 371
Le labyrinthe Cristallin 371

Merveilles et blasphèmes 372
Blasphèmes 373
Nature des blasphèmes 374
Utiliser un blasphème 375

Merveilles de la guerre de l'Aube 378
Arc du serment 379
Armure de vulnérabilité 379
Armure d'invulnérabilité 379
Bouclier cible 380
Bracelets de lien du cœur 380
Cape de protection 381
Fourreau de rappel 381
Lanterne ancienne 382
Talisman de frappe fatidique 383
Trouve-souillure 383

Merveilles des gardiens de l'Inframonde 384
Anaïren, ou dragée de témérité 384
Arme purgatrice 384
Arme tueuse de ravageur 384
Glannath, ou huile de tueur de germe 385
Helderhent, les gouttes de lucidité 385
Murmeslaap, le somnifère profond 385
Purgatif de corruption 385

Sombres merveilles chancreuses 386
Anneau de l'éclipse obscure 386
Arme sanglante 386
Arme voleuse de vie 387
Armure du ravageur 387
Bâton de flétrissement 387
Bouclier-mâchoire 388
Bracelet de squames 388
Couronne de crocs 389
Croc venimeux 389
Gourde palpitante 390
Jarre d'invocation chancreuse 390
Lait de nourrice immonde 390
Masse d'épouvante 391
Moignon chancreux 391

Fascinantes merveilles du Sublime 392
Amulette d'harmonie sublime 392
Anneau de barrière mentale 393
Anneau d'extase 393
Arc sublime 393
Armure exubérante 394
Baguette de coercition 395
Bandeau d'intelligence 395
Cape callithrienne 396
Carafe de sublimation mouvante 396
Cosse sublime 397
Flûte de hantise 397
Graine d'abri 397
Lame changeante 398
Lance vivace 398
Leveur du voile 399
Médaillon des pensées 399

Annexes 400

Des héros simmaïens 400
L'armement simmaïen 400
Un style de combat particulier 400

Périls des terrains rocheux 402
Espace de combat étriqué 402
Vapeur méphitique 403

Glyphes 404
Glyphe d'air pur 404
Glyphe de Mort 404
Glyphe de ver 404
Glyphe de Xonim 405
Glyphe stabile 405
Glyphe tempratif 405



Avant-propos

Chers voyageurs,

Vous vous tenez sur le seuil d'un nouveau monde – dépourvu de soleil, riche en énergie magique, et marqué par l'histoire la plus ancienne d'Eana. L'Inframonde s'étend sous toute la surface et en constitue un reflet, tantôt poétique et délicat, tantôt terrifiant et difforme. Les forces à l'œuvre ici sont d'une ampleur épique et appellent les aventuriers à donner le meilleur d'eux-mêmes. Il s'agit de s'adapter, apprendre vite, se méfier à bon escient et savoir quand faire confiance. Il faudra parfois se replier, et d'autres fois s'exposer à un danger effroyable dans l'espoir incertain de sauver tout ce qui donne du sens à une existence.

Le thème des mondes souterrains est un classique de la fantasy. Il est associé à un imaginaire de voyages extraordinaires et de sociétés dystopiques. En y voyageant, on découvre toutes les formes de peur, mais aussi des merveilles enchanteresses totalement inconnues à la surface. En travaillant sur cette Encyclopédie, il s'agissait de retrouver cette diversité, des saveurs attendues, mais aussi de les renouveler en proposant – nous l'espérons – de nouvelles variations inspirantes. Les grands thèmes explorés sont ainsi le merveilleux crépusculaire ; les intrigues et luttes de factions ; la dark fantasy et l'horreur ; la science fantasy teintée de mystique. Ils infusent de nombreux aspects, depuis les cités, jusqu'aux objets magiques.

Ce livre est organisé en deux parties :

- **L'Inframonde.** Histoire, vie quotidienne, croyances, territoires et objets magiques vous sont tour à tour présentés. Vous pouvez puiser dans ces ressources pour façonner votre campagne dans les profondeurs ou vous inspirer de ces ingrédients pour créer vos propres communautés et factions souterraines.
- **Le Chancre.** Le Chancre est un antagoniste majeur qui cherche à transformer le monde d'Eana. Sa volonté est mystérieuse et ses méthodes perturbantes. Si le Chancre est redouté à la surface, il est particulièrement puissant sous terre et sa menace pèse lourdement sur les souterraniens. Une grande région, centrée sur la rivalité de deux royaumes drows, vous est proposée comme bac à sable dans lequel inviter vos aventuriers à se confronter à l'Ennemi là où son territoire s'étend.

Nous espérons que vous prendrez plaisir à explorer ces territoires sombres et contrastés.
À vous désormais de faire entrer l'Inframonde dans une nouvelle ère !

Iris

Pour aller plus loin

Cet ouvrage s'attache à vous faire découvrir un simple aperçu de la richesse des civilisations souterraniennes et des dangers qui les guettent – qu'il s'agisse des agissements d'Eaux-Noires ou de la propagation du Chancre. Vous pouvez mettre à profit d'autres ouvrages de la gamme :

- **Créatures : Inframonde.** Ce bestiaire vous présente les créatures emblématiques de l'Inframonde et vous propose des pistes d'aventures qui s'insèrent aisément dans ces territoires.
- **Encyclopédie.** Cet ouvrage décrit plusieurs civilisations surfaciennes – la Cité Franche, les Drakenbergen, le Septentrion, le Kaan. Le livre que vous tenez entre les mains décrit le monde souterrain sous ces contrées. Il vous sera ainsi aisé de concevoir des aventures qui débutent dans l'un de ces espaces, et se poursuivent dans l'autre. Ce peut être l'occasion de confronter les ambitions de puissants antagonistes, ou de changer radicalement d'environnement, ce qui suscite toujours des questionnements et découvertes pour les aventuriers.
- **Grimoire.** Au travers en particulier des effets du de la corruption du Chancre, ce livre vous propose des outils pour concevoir des histoires tragiques dans lesquelles les aventuriers risquent la déchéance pour manier des pouvoirs majeurs dont ils espèrent qu'ils les aideront à défaire leurs ennemis.

Système modulaire

DRAGONS utilise un système modulaire, qui permet à chaque meneur de définir l'ambiance qu'il souhaite pour ses histoires. Dans AVENTURIERS et GRIMOIRE, ces symboles annoncent des règles optionnelles que le meneur peut choisir d'utiliser pour sa campagne. Dans cet ouvrage, certaines icônes du système modulaire annoncent également la teneur générale d'un texte et en particulier des pistes d'aventures présentées. Le but est d'aider le meneur à naviguer plus facilement dans l'ouvrage et de pouvoir sélectionner plus efficacement les ingrédients qu'il souhaite utiliser pour ses créations.



Action

Cette icône désigne les règles, objets magiques et situations offrant des options épiques et mettant au premier plan les prouesses et les exploits des personnages.



Corruption

L'icône corruption désigne des objets magiques ou des situations qui entraînent la corruption ou ne sont accessibles que pour une créature préalablement corrompue.



Implacable

Cette icône désigne toutes les règles, objets magiques et situations impliquant difficulté, manque, danger, froid et vulnérabilité.



Intrigue

Les règles optionnelles, objets magiques et situations portant cette icône mettent l'accent sur les interactions entre les personnages, les complots et machinations entre les factions, et tout ce qui peut mettre en avant le rôle et l'interprétation des personnages.



Mystère

Cette icône désigne des règles, objets magiques et situations qui mettent l'accent sur le mystère, le surnaturel et tout ce qui a trait aux secrets et au merveilleux.



Noirceur

Ces options, objets magiques et situations ont un lien avec l'horreur, la folie ou la déchéance de la corruption.



Sublimation

Cette icône désigne les capacités, les objets magiques et les sorts qui exposent les aventuriers à la sublimation. Le Chancre peut prendre une forme peu connue dans le monde, parfois confondue avec la manifestation d'étranges fées : le Sublime, caractérisé par des transformations rapides et l'évolution des espèces et des formes de vie.



Verrou arcanique

Les objets magiques signalés par ce symbole consomment une grande quantité d'énergie magique et sont en général les premiers à ne pas fonctionner dans les zones de magie faible. Le meneur détermine la puissance du verrou arcanique dans sa campagne.



Verrou funeste

Les objets magiques signalés par ce symbole permettent de sauver des vies dans des situations graves. Un meneur qui utilise cette option rend le jeu plus dangereux en restreignant ou bloquant l'accès aux objets de soin précédés par le verrou funeste.



Verrou mental

Les objets magiques signalés par ce symbole permettent d'accéder facilement à des informations et facilitent les investigations des aventuriers – comme de leurs ennemis. Dans une campagne dominée par l'intrigue, le meneur peut restreindre ou supprimer l'accès aux objets précédés par le verrou mental.



Dragon

Cette icône ne fait pas partie du système modulaire à proprement parler mais attire votre attention sur une information importante, à ne pas manquer.



Première partie
L'Inframonde

Que l'on descende depuis les marches étroites d'escaliers nains, tournant autour de puits d'aérage, ou dans les tunnels sinueux de grottes calcaires, on quitte toujours la lumière du soleil avec un mélange d'appréhension et de curiosité. L'Inframonde fut le refuge de la vie d'Eana lors du cataclysme qui emporta les Voyageurs, mais c'est aussi de ces tréfonds que proviennent les menaces telles que les aberrations d'Eaux-Noires et les ravageurs du Chancre.

Dans cette partie, découvrez les splendeurs et les menaces des immensités enténébrées !

- **Chroniques des profondeurs.** L'histoire du monde vue depuis l'Inframonde offre des parallèles aux récits de la surface, et parfois aussi des réponses dérangeantes à certains mystères.
- **Vivre dans la nuit perpétuelle.** L'absence de soleil et la nature souterraine de l'environnement ont créé des conditions de vie particulières, qui sont autant d'occasions d'aventures orientées vers la survie. Ces contraintes ont favorisé l'émergence de particularités culturelles, religieuses et philosophiques qui constituent autant d'enjeux dans les cités souterraniennes.
- **Territoires de l'Inframonde.** L'Inframonde s'étend sous la croûte continentale et océanique, formant un mille-feuille de tunnels anciens, nouveaux, durables ou éphémères. Les cités drows sous les Drakenbergen sont les plus célèbres, mais les villes-dômes duergares des abysses n'ont rien à leur envier. Au-delà des constructions, des sites naturels d'une beauté époustouflante captivent les voyageurs, mais il serait imprudent de sous-estimer le danger, omniprésent, discret, patient…
- **Merveilles des profondeurs.** Les artisans de ces contrées ont développé des techniques uniques tirant parti des zones de magie dense et faisant montre, par ailleurs, d'une exceptionnelle inventivité. Ces objets servent autant pour la guerre que l'intrigue ou l'exploration.

Chroniques des profondeurs

Le gouffre était vertigineux. La dispersion des sons dans la salle souterraine n'avait laissé aucun doute sur sa taille remarquable. Peut-être était-ce là le vestige du puits d'aérage de la cité qu'ils recherchaient ? De forme irrégulière, d'un diamètre d'une quinzaine de mètres, ses parois humides réverbéraient la clarté des lanternes que Goeduister, le rôdeur svirfnebelin, avait envoyées dans la cavité. Pour lui et ses comparses aux yeux sensibles, cette lueur, qui tombait avec la légèreté d'une plume, éclairait autant qu'une lampe vive pour un surfacien. Peu à peu, les explorateurs découvraient les reliefs bien au-delà de la limite de leur vision dans l'obscurité.

Avec une infinie lenteur, la lueur toucha le fond. On devinait des renfoncements, mais il était difficile d'assurer qu'il s'agissait de tunnels, et non pas de simples anfractuosités.

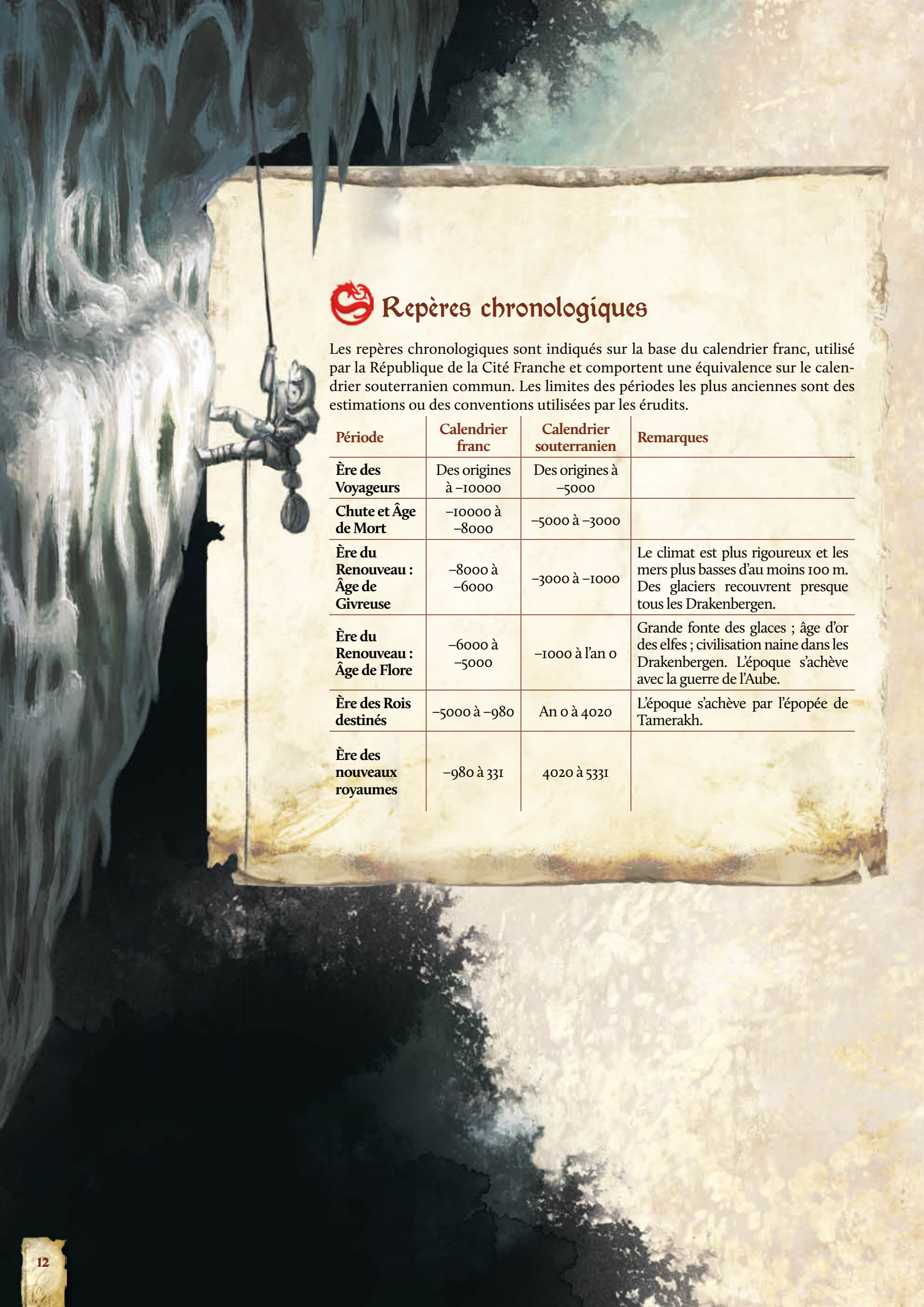
« Il devrait y avoir des traces d'aménagements… » murmura Goeduister.

Lymi'en hocha doucement la tête, comme si elle approuvait, mais elle agréait en réalité à ses propres pensées et non aux dires du guide. La vieille drow prenait acte du fait que leur prisonnier simmaïen avait encore menti. Les autres membres de l'expédition soupirèrent, et se répartirent silencieusement les tâches. Il fallait surveiller les galeries et accès proches pour une halte qui serait peut-être plus longue que prévu.

Felyo la jeune druidesse drow se rapprocha de son aïeule : « Mère de ma mère, me permettez-vous ? ». La question était accompagnée d'un regard à Lymi'en qui glissa vers l'insondable Calcite-chantant. Depuis plusieurs éphémères déjà, Felyo avait demandé en privé l'autorisation de tenter une autre approche. Le simmaïen avait été longuement interrogé, mais toujours de manière directe. Aucune brutalité physique n'avait été employée, mais le prisonnier ne pouvait douter que son sort serait funeste si ses ravisseurs n'obtenaient pas ce qu'ils cherchaient.

Le temps filait et exposait les voyageurs à des rencontres dangereuses. Plus on s'attardait, et plus on courait le risque d'attirer l'attention de prédateurs. Bien que doutant toujours du bien-fondé de l'approche de sa descendante, Lymi'en consentit en silence.

Une halte durable était décidée, les voyageurs s'en remirent comme d'usage à Goeduister pour préparer le refuge. Le svirfnebelin opta pour un renfoncement. En temps normal son ouverture large sur les anciens tunnels de ver pourpre en ferait une place dangereuse, mais il connaissait un sort faisant jaillir une paroi de pierre fine derrière laquelle le groupe s'abriterait. Elle était facile à briser, mais son aspect anodin au milieu d'un environnement minéral constituerait un bon camouflage.



Repères chronologiques

Les repères chronologiques sont indiqués sur la base du calendrier franc, utilisé par la République de la Cité Franche et comportent une équivalence sur le calendrier souterranien commun. Les limites des périodes les plus anciennes sont des estimations ou des conventions utilisées par les érudits.

Période	Calendrier franc	Calendrier souterranien	Remarques
Ère des Voyageurs	Des origines à –10000	Des origines à –5000	
Chute et Âge de Mort	–10000 à –8000	–5000 à –3000	
Ère du Renouveau : Âge de Givreuse	–8000 à –6000	–3000 à –1000	Le climat est plus rigoureux et les mers plus basses d'au moins 100 m. Des glaciers recouvrent presque tous les Drakenbergen.
Ère du Renouveau : Âge de Flore	–6000 à –5000	–1000 à l'an 0	Grande fonte des glaces ; âge d'or des elfes ; civilisation naine dans les Drakenbergen. L'époque s'achève avec la guerre de l'Aube.
Ère des Rois destinés	–5000 à –980	An 0 à 4020	L'époque s'achève par l'épopée de Tamerakh.
Ère des nouveaux royaumes	–980 à 331	4020 à 5331	

Ère des Voyageurs et la Chute

Les cinq longues nattes de Felyo tombaient avec souplesse, encadrant avec la douceur de la soie argentée son visage aux traits décidés. La drow au teint de nuit espérait avoir raison dans l'approche qu'elle comptait privilégier pour persuader son redoutable interlocuteur. Elle observait en silence l'homme qui savait.

Le simmaïen Calcite-chantant ne lui rendrait jamais son regard, il était aveugle comme tant d'autres membres de son peuple. En dépit de cette faiblesse qui pourrait paraître une condamnation à mort dans l'Inframonde, il se déplaçait avec aisance et assurance. Il avait une allure comparable à celle des humains de la surface, dont il était un très lointain descendant. Sa peau était d'une pâleur d'os, lui conférant l'aspect d'une statue méditative. Sa détermination se mêlait à la négligence sereine d'années d'ascèse. Il était un sage pour les siens, mais c'était aussi un banni. Y avait-il seulement jamais eu un seul mot de vrai dans tous ses récits ? Était-il un fou que l'on prenait pour un guide ?

« Calcite-chantant, êtes-vous disposé à vous entretenir avec moi ? commença la jeune drow en commun des profondeurs avec une prudence polie. Le cas échéant, dans quel idiome souhaitez-vous parler ?

– Je me tiens à votre disposition. Comme vous vous en doutez, je parle le simmaïen et le commun des profondeurs – par la force des choses. Mon accent tumiit manque d'élégance.

– Point de sylvestre ou de céleste ?

– Pas plus que de diabolique. Je vous étonne ?

– Cela devrait-il m'étonner ?

– Les rumeurs sur les infâmes torves aveugles et blêmes des profondeurs en font de répugnants cannibales adeptes des fiélons.

– Les légendes noires portant sur les drows nous décrivent comme des esclavagistes sadiques et décadents. Il est temps de passer outre ces préjugés ridicules. Vous n'avez rien d'un monstre hideux. Vous ne le savez peut-être pas, mais vous êtes même beau. »

Le simmaïen eut un bref sourire et parut se détendre, avant de demander :

« Que voulez-vous ? »

Felyo soupesait ses mots, tout en se pressant intérieurement de répondre sans tarder :

« Je veux vivre. »

Discernant une légère surprise mêlée de curiosité, la drow cherchait comment consolider rapidement l'ouverture du dialogue.

« Voilà près de 5 000 ans, les survivants des légions d'élite de la guerre de l'Aube erraient sans espoir dans des tunnels étouffants, d'une noirceur insondable. Sans l'ascension divine de la Mère de nos peuples, jamais nous n'aurions pu survivre. Ses dons nous ont sauvé, mais ont aussi fait de nous des enfants des racines, des natifs de l'Inframonde – tout comme les simmaïens. Drows, duergars, svirfnebelins, simmaïens et sidhes des profondeurs, nous appartenons à ce monde sans soleil. Ma peau est aussi sombre que la vôtre est pâle, mais nous partageons le même destin et affrontons les mêmes ennemis irréductibles.

» À force de vivre dans les ombres, nos yeux sont devenus souvent trop sensibles à la lumière du jour, et les vôtres se sont éteints…

– Ce n'était pas l'obscurité. »

Surprise, Lymi'en tourna vivement la tête dans la direction de l'échange. Il lui était difficile de se retenir d'intervenir alors même qu'il lui semblait toucher au but. Sa petite-fille paraissait calme et maîtresse d'elle-même – pour autant que sa vue troublée lui permettait de discerner. Un silence lourd étirait les secondes.

Craignant de tout perdre, connaissant la difficulté du simmaïen à s'ouvrir aux autres, la jeune Felyo s'inquiétait vivement. Allait-il à nouveau cesser de parler en pensant en avoir trop dit ? Mieux valait échouer en ayant tenté quelque chose que de regretter de n'avoir rien fait.

Avant la Chute

Les arts des Géants

« Alors, enseignez-moi ce qui s'est réellement passé. Votre peuple est plus ancien encore que le mien, l'encouragea Felyo.

– Que pensez-vous savoir ?

– Voilà 10 000 ans environ, les maîtres du monde d'antan disparurent dans un désastre épouvantable. Des splendeurs antiques, il ne reste que des traces éparses dans la pierre. Là une fougère, là une ammonite… – tous pétrifiés. Géants et Voyageurs s'éteignirent.

– Que savez-vous des Géants ? demanda Calcite-chantant à Felyo.

– Ils furent en guerre contre les Voyageurs, mais nous en ignorons les motifs. Les derniers Géants du Cyfandir tenaient des places fortes sous la région que l'on nomme désormais le Dédale des Mirages. Elles sont encore protégées par des illusions.

La transmission de la mémoire du passé

» Si j'en juge par les réalisations qu'ils ont laissé derrière eux, les connaissances des Géants semblent avoir été extraordinaires !
– Oui. Effrayantes aussi, confirma Calcite-chantant. Les Géants menaient des recherches mêlant l'infiniment grand et de l'infiniment petit, avec un intérêt tout particulier pour le corps, l'évolution et les transformations.
» Ils s'intéressaient aussi à la manière dont on peut conserver le savoir. Les peuples n'ont eu de cesse de chercher à garder le souvenir des connaissances. Une civilisation n'est rien sans l'accumulation de culture qui lui donne son identité et ses techniques.
» Prenez un individu quelconque, simmaïen, drow, gobelin, peu importe. Envoyez-le dans une caverne isolée d'un territoire inconnu, sans aucun contact avec un autre humanoïde. Survivra-t-il ? Peut-être, s'il est extrêmement inventif et chanceux. Il ne pourra cependant emporter avec lui que ce qu'il sait, et cela ne représentera qu'une fraction de tout le savoir accumulé par son peuple. Plus la culture est éloignée de la nature, et plus cette fraction est fragile.
» Plus cette dernière est complexe, et moins l'individu peut être autonome. Un simmaïen seul parviendra certainement à survivre ; il oubliera des mythes, des remèdes, mais – pour peu qu'il ait quelques compagnons – il pourra faire souche. En revanche, un citadin drow, bijoutier exceptionnel, en serait réduit à la misère la plus abjecte – si tant est qu'il en réchappe. Supposons qu'il ait des enfants, la culture qu'ils créeraient serait bien pauvre, sans doute davantage que celle du simmaïen.
» Le fragment du raffinement supérieur deviendrait le germe d'une barbarie malingre ; là où un éclat fruste se transformerait en semence plus rugueuse, mais toujours vivace.
– Si je vous comprends bien, reprit Felyo, il peut exister de nos jours des héritiers directs d'anciens peuples glorieux, mais qui ne peuvent nous en révéler que quelques fragments ? C'est bien de cela que vous parlez ? De la transmission impossible, lorsque de grandes crises provoquent des destructions et un grand nombre de morts ?

De l'argile à la chair

– Mémoire, tradition, papier, tablette d'argile, fresque de pierre… Tout s'éteint, tout s'érode, tout se perd. Les Géants cherchaient une issue, un moyen de traverser le temps.
– L'ont-ils trouvé ? Leur savoir demeure-t-il intact ? demanda Felyo en essayant de masquer sa vive curiosité.
– Leur solution n'était que le développement de ce qu'ils connaissaient déjà. Leur art était d'une part la maîtrise de la chair, et d'autre part celle du minuscule et du gigantesque. Pour eux, il était évident que le savoir pouvait entrer dans le corps et se transmettre de génération en génération.
» De la même manière qu'une chauve-souris ressemble à sa mère, qui ressemble à sa mère, et cela pendant des milliers de générations… Il suffisait que la connaissance fasse partie du corps et qu'elle se transmette naturellement.
– C'est…
– Quoi donc ?
– Troublant. Comment ce qui vit, ce qui a une âme, pourrait-il être semblable à… une tablette gravée ?
– Pour les Géants... c'était le cas. La chair et l'argile étaient similaires à leurs yeux. Peut-être n'y avait-il pas de limite pour eux entre la matière et le vivant, mais simplement un continuum, de la même manière qu'entre la brûlure du feu et celle de la glace.
– Des nuances de degré exprimant une même réalité, malgré des oppositions qui ne seraient qu'apparentes ?
– Oui.
– Alors… Vous pensez qu'il existe des bibliothèques de chair ? Des créatures façonnées par les Géants et qui portent en elles la mémoire du passé ? Mais ces archives vivantes, pourrait-on seulement les lire ?
– Il faudrait avoir accès aux connaissances des Géants.
– C'est paradoxal, non ? Pour lire les livres qui donnent accès à la connaissance, il faut déjà l'avoir.
– Il faut toujours des clefs pour comprendre puis apprendre. »

Les livres du vivant

Les Géants découvrirent, entre autres, qu'il était possible d'écrire des informations à l'intérieur des plus petites composantes du corps, les « cellules ». Ce qu'ils décrivent comme une minuscule bibliothèque écrite dans un langage primal complexe et chaotique est la clef de l'existence de toute forme de vie. Ces ouvrages portent la mémoire du passé d'une espèce, mais ils peuvent aussi être modifiés, pour transformer les êtres. Il est possible de leur prêter de nouvelles caractéristiques, et créer de nouvelles espèces.
L'être qui devint Façonneur semble avoir été un maître en la matière et avoir conçu, tel un alchimiste, de nombreuses espèces humanoïdes. Les motivations qu'on lui prête en disent plus sur ce qu'espère ou craint celui qui les énonce, que sur la réalité des actes présumés du Géant devenu dieu.

Notes de Bekasi, conseillère de l'empereur du Vieux Kaan

Des explorateurs en quête de secrets perdus

Une bibliothèque de l'ancien monde

La bibliothèque minuscule qui sommeille en chaque être peut être modifiée discrètement et sans effet visible sur le corps. L'être porte en lui des messages, des informations, à l'intérieur de chaque parcelle de son être. Il a été créé pour être l'écrin de connaissances. Il peut en exister plusieurs formes :

- **Un être-bibliothèque.** Une créature conçue dans le monde d'avant la Chute porte en elle la mémoire de très nombreuses connaissances des Géants. Cet être demeurerait précieusement en stase dans un sarcophage plongé dans une cuve glacée. Pour accéder aux connaissances, il faudrait l'en libérer, apprendre à utiliser les machines permettant de lire les livres infiniment petits, et les traduire en une langue accessible. Tout cela requerrait de grands efforts et pourrait être réduit à néant si l'être-bibliothèque était tué, ou s'il tombait entre les mains d'ennemis redoutables. Les aboleths, par exemple, ont des techniques très différentes pour arriver à leurs fins, mais par des moyens détournés, ils pourraient tirer profit de ces données.
- **Une espèce bibliothèque.** Les Géants, pour entreposer en sécurité leurs données, ont conçu une espèce dont chaque membre porte en lui la bibliothèque. Depuis 10 000 ans qu'il est livré à lui-même, ce peuple a évolué et la bibliothèque, quand bien même elle demeure riche, a commencé à s'abîmer légèrement, comme des livres qui s'écorneraient.
- **Des perles d'ambre inaltérables.** Les Géants ont inscrit leur bibliothèque dans un fragment infime, lui-même stocké dans une résine devenue ambre. Ce matériau protège la mémoire passée efficacement, jusqu'au jour où quelqu'un saura la déchiffrer.

Des recherches blasphématoires

Pour les érudits passionnés et quelques ambitieux sans scrupules, comprendre les recherches des Géants est d'un intérêt de premier plan. Les sujets d'étude ne manquent pas, mais l'un des plus sulfureux porte sur la création de formes de vie.

Des sorts et objets magiques antiques permettaient aux Géants de manipuler alternativement l'immense et le minuscule. Il s'agissait par exemple de créer une *maquette exacte* d'un lieu, avec tous les détails, puis de la manipuler pour changer la réalité facilement. Ce fut ainsi, semble-t-il, qu'on édifia le refuge des immenses Piliers de la Création, dans le Septentrion.

Cependant, ces techniques permettaient aussi de procéder à des effets comparables aux actuels sorts de transmutation, mais avec des transformations définitives et même héréditaires. Certains prétendent que ce furent les anciens Géants – et non le dieu Façonneur – qui créèrent plusieurs espèces humanoïdes d'Eana par ces manipulations.

Apporter des preuves de cette idée, par exemple en découvrant un *atelier de façonneur*, pourrait avoir des conséquences déstabilisantes pour la perception du divin et du sacré sur Eana. Les fidèles de Façonneur sont très différents à travers le monde. Ainsi, dans l'empire de Kartaçöl, sur le continent kaani, on est très attaché à l'idée d'un « père des peuples ». Au-delà des rangs des fidèles, la question de l'attitude à l'égard d'espèces « fabriquées » par rapport à celles « naturelles » (le seraient-elles vraiment ?) pourrait être à l'origine de réactions difficiles à maîtriser.

Il est également difficile de mesurer ce qui se passerait si quelqu'un, de nos jours, se mettait à créer de nouvelles espèces, incluant des humanoïdes. Comment réagiraient les habitants d'un monde déjà peuplé face à ces étranges nouveaux venus inconnus ? Quelle place leur donnerait-on ? Seraient-ils considérés comme des blasphèmes vivants ?

Les lieux secrets de recherche des Géants

Des centres de recherche très actifs se situaient dans diverses parties du monde alors contrôlées par les Géants. Il en reste souvent peu de traces à la surface, mais les complexes s'enfonçaient généralement sous terre, dans l'actuel Inframonde.

- **Les travaux des duergars des abysses.** Les duergars des abysses sont particulièrement intéressés par ces recherches. Ils sont prêts à mener des expéditions disposant de moyens importants pour en apprendre plus. Leurs travaux les mènent actuellement surtout vers les profondeurs des monts Iruuls, dans l'est du Vieux Kaan (cf. chapitre **Territoires de l'Inframonde : Les ombres des terres d'argile**).
- **Les illusions des duergars des vieilles pierres.** Les duergars des vieilles pierres, pour leur part, investissent surtout le territoire souterrain du Dédale des Mirages dans les Drakenbergen (cf. chapitre **Territoires de l'Inframonde : Les racines des Drakenbergen**). Leur maîtrise des illusions pourrait bénéficier du savoir dont sont imprégnés ces vestiges.
- **Les pèlerins de Façonneur.** Les adeptes de Façonneur sont nombreux dans le Kaan à se rendre en pèlerinage vers les Piliers de la Création. Beaucoup cherchent à découvrir les secrets de ce site et de la civilisation boréale. Les vestiges se situent tantôt dans l'Inframonde supérieur, tantôt sous les flots glacés de la mer Blanche (cf. chapitre **Territoires de l'Inframonde : Vers les terres gelées**).
- **De nouvelles recherches à venir.** D'autres sites prometteurs restent sans doute à explorer au pôle Sud (en lien avec les géants du feu), en Mibu (liés aux géants des nuages), en Ellerina (en relation avec les géants des tempêtes). Ces recherches sont encore à leurs prémices.

Les origines des peuples

L'influence des Géants sur la création des espèces humanoïdes

Toujours d'un ton égal et mesuré, Calcite-chantant poursuivit :
« Si beaucoup parlaient de l'antiquité lointaine comme de l'Ère des Voyageurs, elle était aussi celle des Géants et de l'apparition de nombreux peuples.
– Soit, dit Felyo. Les Géants auraient créé tous les peuples du Kaan, dans les profondeurs des Piliers de la Création. Les elfes naquirent des cendres du monde détruit et œuvrèrent pour sa renaissance. Qu'en fut-il alors des humains, des nains, des halfelins et des gnomes ?
– Je pense qu'au moins trois d'entre eux sont des créations des Géants, peut-être du Dédale des Mirages ?
– Pourquoi trois et pas les quatre ?
– Les Géants étaient habiles, capables de transformer le vivant, mais rien n'indique qu'ils pouvaient le créer de toutes pièces. Je gage qu'il existait une espèce malléable, qui fut peut-être ajustée, adaptée… Que dites-vous de cela ?
– C'est… étrange… assez dérangeant…
– Cela vous paraît-il plausible ?
– Vos propos me paraissent sensés… Même si je ne connais pas assez les Géants pour en juger. Si j'en savais plus à leur propos, peut-être pourrais-je avoir un avis plus tranché.
– Merci.
– Pourquoi me remerciez-vous ?
– Les miens m'ont banni pour ce que je vous ai dit. Ils préfèrent des mythes bienheureux à la réalité obscure d'une création par des êtres qui n'avaient rien de dieux – et pour cause, ceux-ci n'existaient pas. D'ailleurs, est-il si désirable d'être une création divine ? Le simple fait d'avoir été l'objet d'une intention n'est-il pas insupportable ?
– Combien de parents n'ont-ils pas d'intention en ayant des enfants ?
– Certes…
– De ce que vous dites, l'espèce malléable incréée existait déjà… Or les bibliothèques de chair sont… présentes dans le corps… Elles peuvent être lues, si on sait les déchiffrer, avec les bons instruments… Et ces ouvrages existent de génération en génération… ils se transmettent par le vivant. Si nous savions lire ces ouvrages, peut-être serait-il possible de remonter le cours du temps et savoir si ces ancêtres étaient issus d'Eana ou venus d'un autre monde, au travers des ateaks !

La théorie d'un peuple humanoïde premier

– Il y a aussi une autre question, remarqua Lymi'en, jusque-là très silencieuse. Quel est le lien entre les Géants et les humanoïdes ? De ce que j'entends, on pourrait imaginer une histoire dont les Géants ne seraient qu'un… développement. Toutes les pièces s'articuleraient assez bien, je crois.
– Comment ça ? demanda Felyo.
– Je me permets de présenter cette idée comme s'il s'agissait d'un fait, mais gardez bien à l'esprit que sans preuve, elle ne sera jamais rien d'autre qu'une hypothèse formulée au cours d'une discussion courtoise. Je m'appuie pour la développer sur vos échanges, et d'autres connaissances que j'ai pu acquérir au cours de mes études.
» Cette histoire débute avec le peuple malléable. Je prends la liberté de parier qu'il s'agit des humains, pour leur taille moyenne, leur ressemblance aux autres, leur interfécondité avec les elfes, les orcs et les fiélons – pensez aux tieffelins.
» Ce peuple venait-il d'Eana ou avait-il été amené par les premiers Voyageurs au travers des ateaks ? Chaque version a des implications sur l'histoire des sciences et de la magie de ce monde. Peut-être l'étude de sites antiques permettrait-elle de lever le voile sur ce passé lointain. Mais, quelle que soit la réponse, je gage qu'elle n'aurait pas vraiment d'incidence sur la réalité de notre présent. Tout au plus modifierait-elle la vision que les plus érudits se font de leur identité et du sens de leur existence.

La quête de dépassement du vivant des Voyageurs

» Dans tous les cas, ce peuple humanoïde premier s'est trouvé en contact rapproché avec les Voyageurs et je pense que cela les a beaucoup influencés.
» Il y a des théories qui lient les Voyageurs aux dragons. Ils auraient été des sortes de "proto-dragons", de la même manière qu'on parle du peuple des Géants comme l'ancêtre de tous les géants actuels. Les dragons ont en commun de naître dans des œufs et de grandir beaucoup. Surtout, une étrangeté de ces espèces est d'atteindre la maturité sexuelle à l'âge qu'on désigne comme "adulte", mais après cette phase, au lieu de s'affaiblir – de vieillir et de mourir – ils poursuivent leur croissance, ils gagnent encore en puissance. Un dragon "vénérable" est bien plus redoutable qu'un "adulte". Quand on y pense, c'est une anomalie. Des fiers-à-bras qualifient certains dragons – les blancs souvent – d'à peine plus intelligents que des bêtes. Ce genre d'affirmation arrogante montre davantage les limites de l'énonciateur et sa profonde mécompréhension de la nature des dragons. Aucune bête, aucune forme de vie *naturelle* ne croît perpétuellement en taille et puissance.



» Nous savons que les Voyageurs cherchèrent à modifier jusqu'à la réalité en créant la Forge du Destin et les dieux. Je pense qu'ils transformèrent aussi leur être pour devenir une espèce immortelle. Au-delà de l'âge "adulte", ils devenaient en mesure de se développer jusqu'à un stade "vénérable" qui se détachait des contingences naturelles, atteignant un stade quasi divin.

Les premiers Géants, serviteurs fidèles des Voyageurs

» Imaginez l'état d'esprit du peuple humanoïde premier devant ce spectacle. Je gage que plusieurs factions existaient – c'est une constante dans les sociétés, il y a toujours des tendances contradictoires. Le monde des Voyageurs, avec ses disproportions insensées de puissance et de moyens – donc de richesses –, me paraît avoir eu toutes les chances de tendre vers de fortes inégalités.
» Il y eut alors une élite humanoïde proche des Voyageurs. Peut-être des artistes, des négociateurs, des érudits, des gens de sciences… Ils étaient les favoris des maîtres du monde. Sans doute les Voyageurs étaient-ils eux-mêmes divisés, à des degrés divers, et certains humanoïdes parvinrent-ils à se rendre indispensables au milieu de ces intrigues. Toujours est-il que cette élite, et elle seule, obtint l'accès à une transformation qui la rapprochait du statut supérieur des Voyageurs : ils devinrent les Géants.
» Peut-être qu'une partie de l'élite éclairée refusa cette rupture ? Peut-être qu'en réalité les populations étaient peu nombreuses et qu'il n'y avait pas vraiment de limite nette entre élite et commun humanoïde ? Ceux qui devinrent les Géants l'auraient alors fait par choix, transcendant leur existence et leur mortalité.
» Le processus cependant trouva ses limites : les géants d'aujourd'hui semblent bien mourir de vieillesse et ne pas croître sans cesse vers plus de puissance. Peut-être faut-il en chercher la raison dans les différences des espèces. Les dragons pondent des œufs et grandissent une fois sortis de la coquille ; à l'inverse, humanoïdes et géants partagent le même type de grossesse. Le lien entre la mère et l'enfant à naître aboutit à une impossibilité de vivre la même transformation que celle des Voyageurs. Le peuple des Géants naissait déjà à une taille considérable, mais n'était pas immortel.
» Songez-y, cela change beaucoup les perceptions d'atteindre déjà le faîte de sa puissance physique à l'adolescence, ou au bout de quelques décennies de patience. Si les Géants étaient similaires aux Voyageurs, ils en étaient en même temps radicalement différents.

Les divisions de l'ancien monde

» Nous avons ainsi un ancien monde qui était de plus en plus divisé. Les Voyageurs, et eux seuls atteignaient patiemment une quasi-divinité ; les Géants dès leur jeunesse étaient redoutables, mais commençaient à s'interroger sur leur rôle subalterne et à réclamer plus d'égalité, un partage des richesses et des privilèges des dirigeants. Enfin, les humanoïdes qui n'ont pas eu la chance ou la volonté d'être transformés, contemplaient les puissants se disputer en se posant sans doute beaucoup de questions sur le sens de tout cela.
» Outre ces grandes tendances, il faut bien sûr préciser que certains Voyageurs et certains Géants firent sûrement preuve de sagesse, de bienveillance et de prévoyance. D'autres sombrèrent dans des travers glaçants. Je n'imagine que trop aisément certains Géants se conforter dans leur différence avec les humanoïdes premiers en les considérant comme des jouets ou des sujets d'expérience – peut-être même en trouvant de très bonnes justifications à tout cela.
» Si j'ai raison, les vestiges qui pourraient être trouvés dans le monde révèleront des lieux où vivaient d'abord Voyageurs et humanoïdes, puis Voyageurs, Géants et humanoïdes ; puis une scission entre Voyageurs et Géants, leurs conflits créant une répartition des puissances, un partage des continents.
– C'est une vision bien sombre du passé, remarqua Felyo.
– Oui, je l'admets. Je crains que l'ambition, l'orgueil et l'égarement ne soient de tout temps et de tout lieu. Si vraiment des êtres aussi puissants que les Géants et les Voyageurs dominèrent le monde, alors l'impunité dans laquelle ils vivaient leur permit sans doute de donner libre-cours à tous leurs désirs. Sans limites, le pire est toujours à craindre.

Une lutte pour la liberté

La rébellion des démons contre les tyrans

– Qu'en était-il de vos aïeux ? demanda Felyo à Calcite-chantant.
– Nous connaissions l'Inframonde avant que Mélancolia ne soit damnée. Les souterrains étaient le refuge des peuples libres – ceux qui refusaient le joug des grands tyrans, Voyageurs et Géants. L'étroitesse des galeries nous protégeait ; les vers pourpres apportaient l'air, l'eau et les chemins. Pour nous déloger, ils auraient dû renverser jusqu'aux montagnes.
» Beaucoup de gens croient qu'Eana n'a offert ses racines nourricières qu'au moment de la Chute, pour permettre la permanence de la vie. En réalité, il nous était déjà possible de vivre dans les profondeurs bien avant. Elles étaient là quand le premier dieu – Forgeron – affirma son apothéose. Les crises ultérieures n'ont fait que renforcer la présence souterraine consciente de notre monde – Eana.

Les premiers démons d'avant la Chute

» C'était le temps de la création des premiers dieux, mais aussi celui de la rébellion des mortels.
» Quel courage et quelle folie ! Devenir des démons immortels pour avoir une chance de vaincre des êtres qui façonnaient l'espace, le temps et la réalité… Mélancolia, dévoratrice démente et désespérée, rage de vaincre et de vivre… Il y a encore des autels pris dans les calcifications, dépôts des ossements de ces héros perdus. Leur colère superbe, leur grandeur insolente ! En cette époque, on connaissait et célébrait leur nom de mortel.
– Les premiers démons furent-ils simmaïens ? demanda Felyo.
– Certains. Ou bien tous, si on considère que les premiers simmaïens étaient tous ceux qui refusaient le joug. Nous n'avons pas été créés par Façonneur. Nous étions et nous demeurons libres.
» Quant aux princes démons, nous étions fiers d'eux. Parmi nous, ceux qui connaissent leur histoire ne peuvent s'empêcher d'honorer leur geste. Ils étaient plus que des dieux : ils se dressaient contre la fatalité que les dieux et les tyrans voulaient nous imposer ! Le destin est la plus odieuse des malédictions.
» Ouxounoël du cycle infini est le plus ancien démon. C'était un simmaïen.
– Comment le savez-vous ?
– Ses restes mortels demeurent dans un sanctuaire. J'ai eu l'honneur de me recueillir sur son autel. Felyon demeura interdite.
» J'entends votre silence. Vous vous retenez de répondre à ce que vous croyez être une révélation démente.
– Non, je vous assure…
– Inutile de vous justifier. Ceux qui ne comprennent pas l'œuvre des démons ne comprennent pas non plus qu'on peut les respecter sans souhaiter que leur démesure détruise le monde. Ils ont utilisé la Forge du Destin pour se lever contre la fatalité, mais le destin dans son essence même est une malédiction.

La malédiction du destin

» Avez-vous déjà rencontré des Élus d'Éternité ? demanda soudain Calcite-chantant, paraissant changer de sujet.
– Je ne crois pas.
– Leur puissance est exceptionnelle. Ils apprennent les arts martiaux et la magie bien plus vite que quiconque. Il leur suffit parfois de quelques mois pour accomplir des exploits auxquels on ose à peine croire. Cette existence est riche d'accomplissements et d'expériences. On pourrait l'envier, mais son prix est terrible. Ces "élus" sont le jouet du destin. Ils suivent la voie qui a été tracée pour eux. Dès lors, leur existence est scellée.
» Si l'un d'eux décide de se reposer, de fonder une famille, ou toute autre déviation égoïstement personnelle, le destin cherchera souvent à le rappeler à la voie qui avait été prévue pour lui. Ses proches seront anéantis, massacrés, ou au mieux, enlevés par un ennemi puissant. Il est dangereux d'être ami ou membre de la famille – même éloignée – d'un Élu. Pour son entourage, il faut espérer qu'il perde rapidement ce statut, que la lumière d'Éternité se porte sur un autre quidam et l'abandonne à une vie ordinaire, mais libre.
» Pour les Élus qui suivent le cours du destin, il existe deux fins possibles. Les plus chanceux périssent les armes à la main, avec l'impression apaisante d'avoir servi une cause qui avait du sens pour eux. Les autres… Au début, ils se croient heureux, car ils ont surmonté de grands obstacles et défait des ennemis redoutables. Ils sont couverts de richesses et de gloire. Leur existence s'affadit pourtant de jour en jour, dans un gras confort. Ils s'étiolent peu à peu et perdent l'essentiel des aptitudes qui faisaient d'eux des héros.
» Tout cela pour quoi ? Des années à être le jouet des puissances. Les Voyageurs ont créé la Forge du Destin ; la Forge a créé le destin, les dieux, les démons, et peut-être bien pire encore… L'abolition absolue et sublime de la liberté. Dire que ces abominations s'étendent depuis nos racines et nos songes…
» Nous ne serons jamais libres tant que demeurera la Forge du Destin. La puissance qu'elle offre est à l'image du monde d'avant la Chute : une élection cruelle, inique ; une gloire sanglante ; un bonheur factice et inégalitaire. »

La forme de vie la plus ancienne

À la surface, les druides estiment que l'être vivant le plus âgé est Yksittäinen, un arbre-forêt : tous les arbres sont l'expression d'un seul individu, né avant la Chute. Une existence de plus de 10 000 ans est déjà vertigineuse, mais dans l'Inframonde, il existe une créature encore bien plus ancienne : Kuhcay, le vénérable. Il s'agit d'un immense fongus.

Récit de Felyo

Âge de Mort

Les explorateurs connaissaient tous le récit fameux de l'épopée qui accompagna la Chute : d'après les mythes, alors que le cataclysme de la Chute dévastait le monde, trois héros, peut-être les derniers Voyageurs survivants, se rendirent dans la Forge du Destin pour permettre à la vie de renaître sur Eana. Les humanoïdes connaissent traditionnellement l'Âge de Mort comme celui des extinctions, la fin d'un monde, et le germe douloureux d'un nouveau.

L'œuvre d'Eaux-Noires

La connaissance du désastre

« Vous parlez beaucoup des malheurs causés par Éternité et la Forge du Destin, mais sans elles, aurait-il été possible de sauver notre monde du cataclysme de la Chute ? » intervint Lymi'en.

La vieille drow portait la parole de tous ceux qui avaient foi dans les dieux et concevaient la Forge du Destin comme un des moyens pour le divin de prendre une forme concrète sur Eana. Le simmaïen parut réfléchir un moment. Un instant il se tourna vers le guide Goeduister. Le svirfnebelin s'était approché, apparemment curieux de la discussion. Calcite-chantant le salua de la tête avec un sourire, comme pour l'inviter à s'asseoir. Recevant un geste d'approbation de Lymi'en, le guide posa sa couverture pliée au sol et s'installa dessus.

« Que savez-vous du désastre ? demanda Calcite-chantant.

– On dit que les étoiles tombèrent du ciel et embrasèrent le monde, commença Felyo. Certains avancent que la Chute serait la punition de l'orgueil des Voyageurs.

– Hum…

– Goeduister ? Que dit-on dans votre peuple ? demanda Felyo.

– Oh, je pense que mes cousins surfaciens des Éoliennes connaissent mieux ces histoires, après tout, ces régions ne sont pas dans les cieux pour rien ! … En revanche… Je sais ce qu'en disent les duergars…

– Les duergars ? Je croyais qu'ils avaient disparu à l'issue de la guerre du Roi de la Montagne, s'étonna Felyo.

– Disparu… oui… on ne les voit plus, mais ça ne veut pas dire qu'ils sont éteints. Au cours de mes voyages, j'ai eu la chance d'en croiser quelques-uns. Ils sont partis vers l'ouest… Mais pour ce qui est de l'histoire de la Chute…

Le rôle des aberrations

» Selon eux, tout est lié aux aberrations, poursuivit Goeduister. Elles sont apparues peu avant le cataclysme et viennent d'un autre monde.

– Eaux-Noires, murmura Lymi'en.

– Ah, vous connaissez cette histoire !

– Un peu. Ce serait un monde, comme Eana, qui flotte dans une nuit éternelle, condamné à l'extinction. Cependant, les Voyageurs auraient cherché à les aider. Las ! Eaux-Noires avait d'autres plans, qui lui paraissaient, j'imagine, plus sûrs… Si tant est qu'on puisse imaginer comprendre des êtres quasi divins…

– Les druides honorent Eana comme une déesse, remarqua Goeduister.

– C'est une entité dépourvue de genre, précisa Felyo, elle est la totalité de la vie, sa synthèse et plus encore. Elle est la première véritable divinité. Tous les autres dieux ne sont que des copies artificielles qui n'existent que par l'intermédiaire de la Forge du Destin.

– Eh bien, Eaux-Noires, c'est la même chose. Les aberrations sont ses enfants et sont liées à elle, un peu comme si tous les êtres sur Eana étaient des fées, avec une relation immédiate, viscérale et profonde à l'essence spirituelle de notre monde.

– Toutes les aberrations seraient des sortes de fées ? s'étonna Felyo.

– Ce n'est peut-être pas si clair ou si net, admit Goeduister. Après tout, ça fait près de 10 000 ans que les aberrations vivent sur Eana. Même en gardant le contact avec leur monde originel au travers de songes, je ne sais pas si c'est possible de rester lié aussi fortement à un autre monde.

– Sait-on seulement si Eaux-Noires « vit » toujours ? Si elle était mourante il y a 10 000 ans…

– J'imagine qu'un monde, c'est un peu comme une montagne ou un océan. Ils grandissent, s'érodent… mais cela se fait si lentement, sur des échelles de temps si démesurées… Je suppose que l'agonie d'un être cosmique dure plus de quelques siècles… Après… 10 000 ans, ce n'est pas rien… L'Eaux-Noires d'antan et celle d'aujourd'hui ne sont peut-être pas exactement les mêmes… Mais en fait, je dis ça, je n'en sais rien, et je ne fais pas partie des fous qui sont prêts à s'enfoncer dans les tunnels sous l'océan occidental pour la satisfaction purement intellectuelle d'en savoir plus !



L'épopée de Soleil-du-nadir

– Qu'en est-il des simmaïens ? Que disent vos légendes ? demanda Felyo à Calcite-chantant.
– Nos ancêtres voyaient l'Inframonde comme leur refuge contre les tyrans surfaciens. Ils étaient très vigilants à toute incursion dans leur domaine. Ils furent les premiers alertés de la menace des aberrations.
» À cette époque, les Voyageurs et les Géants utilisaient l'Inframonde pour cacher certaines recherches, ou enterrer des choses dangereuses. Leur activité était donc assez limitée.
» Et soudain, on découvrit des cthuuls construisant des refuges profonds… et des tunnels immergés pour les relier… Il se passait forcément quelque chose. Les simmaïens de jadis furent avisés de la gravité de ce qui se tramait. Je crois qu'il est évident pour tous qu'ils ne sauvèrent pas le monde d'avant. Je me demande parfois s'ils ne choisirent pas de le laisser mourir. Après tout, ils étaient protégés sous terre et les manigances des aberrations pouvaient les libérer de leurs ennemis héréditaires.
» Un mythe décrit l'épopée de Soleil-du-nadir. Cette héroïne simmaïenne connaissait l'imminence de la Chute. On dit qu'elle se rendit dans les cités des Voyageurs et des Géants pour les avertir. Malheureusement, partout elle fut en bute au déni et à la condescendance.
» Dans certaines versions, elle mourut en regardant la pluie d'étoiles incandescentes s'abattre sur le monde qu'elle avait en vain tenté de sauver.
» Dans d'autres, elle rejoignit son frère, Souvenir-de-lune, fondateur de la cité simmaïenne Voûte-d'Aube. »
Tous gardèrent le silence. C'était la première fois que Calcite-chantant mentionnait le nom de la ruine qu'ils recherchaient. Personne n'osa le brusquer en insistant immédiatement.

Les possédés d'Eaux-Noires

« J'ai entendu aussi une histoire intéressante sur Soleil-du-nadir, même si l'héroïne de ce mythe est parfois une dénommée Veine-d'Or, poursuivit Calcite-chantant.
» Soleil-du-nadir ou Veine-d'Or découvrit des Géants pris au piège d'un effondrement. La surface était inhabitable et elle les aida à survivre en dépit de la rancune que les simmaïens nourrissaient envers les anciens tyrans. Leur chef Kimmoisa jura de l'aider à l'avenir. Peu après, Soleil-du-nadir apprit que les aberrations avaient dérobé de nombreux œufs de Voyageurs. Ce n'était pas pour protéger leur espèce de l'extinction, mais pour servir Eaux-Noires. Les psioniques de ce monde étaient capables de se projeter ici, grâce aux aberrations déjà physiquement présentes. Ils pouvaient investir des corps de juvéniles et ils avaient choisi ceux de l'espèce dominante d'alors. Tandis que la population d'Eaux-Noires cherchait à s'incarner, Eaux-Noires s'apprêtait à s'infiltrer dans l'écorce terrestre d'Eana. Elle aurait abandonné son corps cosmique condamné pour un autre plus jeune et plus vigoureux, doté d'un chaleureux soleil et de lunes pour compagnes.
– J'ai entendu parler de ces possessions par mes amis duergars, intervient Goeduister. Ils appellent cela des "réceptacles". Aujourd'hui encore, ces choses se produisent… Eaux-Noires n'a pas cessé d'agir. »
Calcite-chantant acquiesça et ajouta :
« Soleil-du-nadir parvint à sauver de nombreux œufs, qui furent confiés à la garde de la tribu de Kimmoisa. Ils restèrent en sommeil pendant près de 6 000 ans… Jusqu'à l'Envol des dragons. Par la suite, les kimmoisaens partagèrent un temps leur destin avec les simmaïens de Voûte-d'Aube.
» D'après certains récits, certains Voyageurs survécurent – et pas seulement des œufs. Il s'agissait de juvéniles capturés et blessés par les aberrations. Malingres et éprouvés, ils devinrent des dragons pâles. Ces créatures métamorphes sont rares sous le Cyfandir ; la plupart sont parties loin vers le sud, sous Mibu.

Le rôle de Mort dans le recul des aberrations

– Je pense que la victoire sur les aberrations n'a été possible que parce que les nouveaux dieux manifestaient désormais leur puissance. Grâce à ce que vous dites des aberrations, exposa Felyo, je comprends mieux le rôle de l'Âge de Mort. Notre monde n'était qu'un vaste cimetière, partagé entre le risque d'être soit hanté par les défunts furieux, soit possédé par les esprits des aberrations.
– J'ai appris, ajouta Goeduister, que les aberrations ne craignent habituellement pas les poisons, à l'exception de certains, que l'on dit issus de plantes ou de champignons créés par Mort. Le dieu a certainement causé ainsi une hécatombe parmi les aberrations.
– Par la suite, Givreuse apporta un froid purificateur, un long hiver certes rude et douloureux, mais qui acheva de libérer la surface des aberrations. »

La lutte pour la survie

La vision des explorateurs sur les temps anciens de l'Inframonde s'éclairait au fil du récit de Calcite-chantant : Simmaïens, Géants et Voyageurs étaient des ennemis avant la Chute, mais leur lutte pour la survie les unit dans le chaos d'un âge sombre, trouble et mal connu.

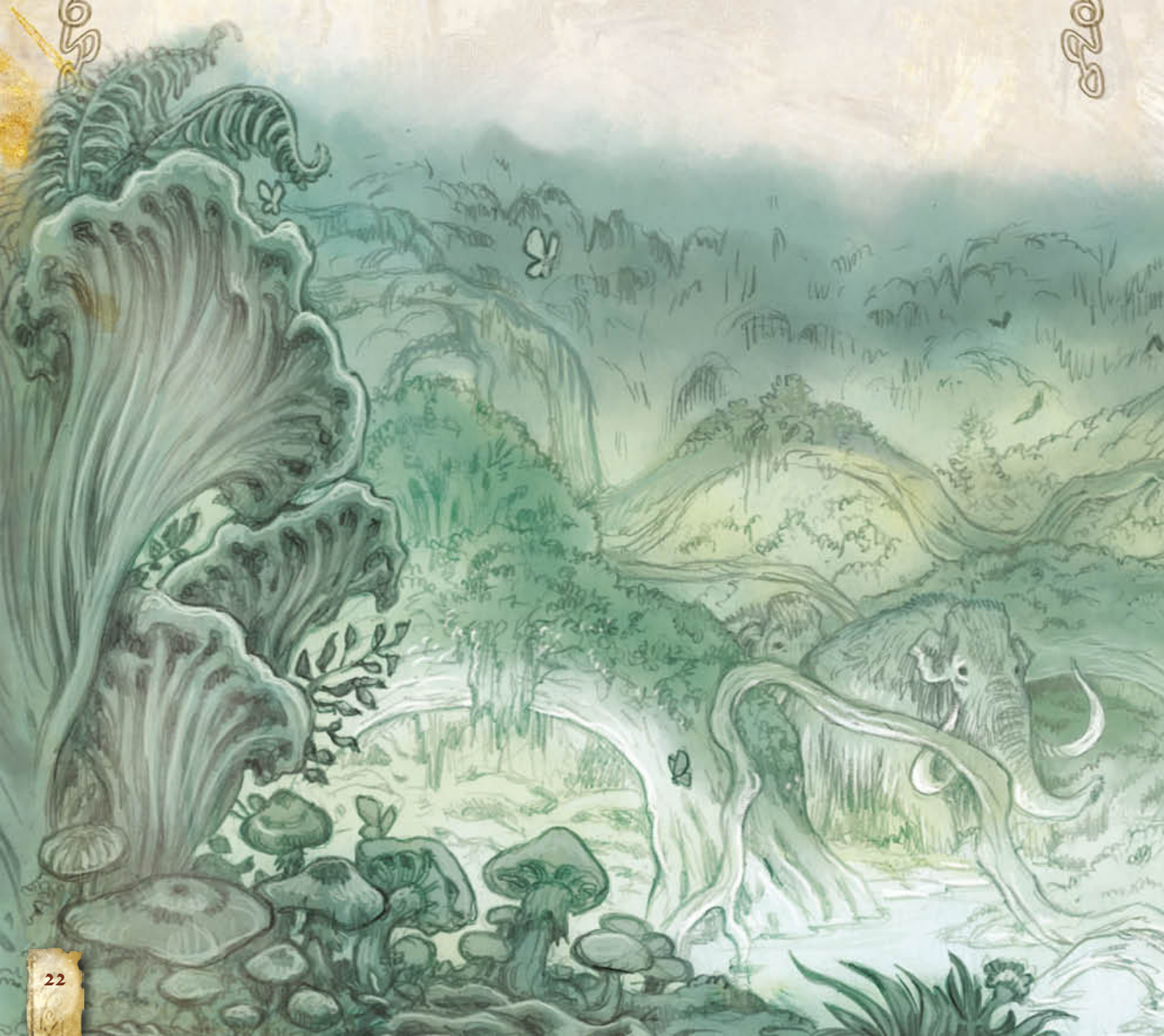
Les descendants des Géants

« L'Âge de Mort dura-t-il quelques décennies seulement, ou plusieurs siècles ? réfléchit Felyo. Les changements entre cette époque et la suivante furent peut-être progressifs… Cependant, on parle de « Géants » pour désigner le peuple d'avant la Chute, et ensuite de « géants », au sens commun du terme. Je me demande combien de temps il faut pour qu'une lignée diverge en autant de peuples différents. Certes, ils ont été isolés, chacun en des lieux éloignés d'Eana…
– Leur magie permettait de transformer la chair, remarqua Calcite-chantant. Ils pouvaient choisir leur nouvelle forme, dans le but qu'elle soit adaptée aux contraintes du monde autour d'eux. Ils étaient en mesure de se « créer ».
– Se pourrait-il que certains soient « redevenus » de taille modeste ? songeait Felyo à haute voix. Qu'ils se soient mêlés parmi les autres peuples humanoïdes ? J'imagine qu'il est impossible de le savoir… Et quand bien même il y aurait vraiment des descendants de Géants parmi la population, ils ne deviendraient pas des êtres de taille gigantesque simplement en l'apprenant ! S'ils existaient, ils seraient des gens presque ordinaires, avec tout au plus peut-être une facilité à ouvrir d'antiques lieux scellés depuis des millénaires par les Géants… mais… en fait… si les laboratoires des Géants étaient encore utilisables, serait-il possible de devenir un géant ? C'est assez étourdissant quand on y pense.

» Le procédé doit avoir des limites, on ne peut sans doute pas changer sa nature physique “véritable” – sans magie – de manière permanente et ensuite refaire le processus à plusieurs reprises… Et puis… il faudrait certainement du matériel de grande qualité… Et il doit être difficile de se procurer les composantes et réactifs manquants !

Les refuges des peuples

» J’imagine qu’il y eut au moins un refuge par grand peuple de géants actuels. Celui des Piliers de la Création aurait été celui des ancêtres des géants de givre, le plus important pour les peuples humanoïdes de la surface. Beaucoup sont les descendants des survivants rassemblés là-bas. Il dut y avoir des dizaines de milliers… peut-être des centaines de milliers de personnes…
» Quant aux géants des pierres, ils venaient du Cyfandir…
– Ils avaient un refuge sous le Dédale des Mirages, répondit Calcite-chantant. Il s’agissait davantage d’un lieu de recherche secret, dissimulé aux Voyageurs, que d’une forteresse à même d’abriter une importante population. Les géants des pierres étaient moins orgueilleux… Ils avaient compris avec horreur les erreurs du temps des tyrans et ils cherchaient leur rédemption.
» Ils scellèrent les lieux de leur gloire infâme. Aujourd’hui encore, leurs illusions rendent la région dangereuse, à la surface comme dans les profondeurs.
– Ce n’était donc pas un refuge pour les surfaciens.
– Non, mais les simmaïens connaissaient bien l’Inframonde. Mon peuple chercha les égarés pour les aider à survivre.



Les racines d'Eana

»… Eana elle-même sauva la vie de notre monde. Nous parlons sans cesse des humanoïdes, mais toutes les espèces des terres et des mers étaient en péril !
» Les vers pourpres percèrent la surface de la terre et les tunnels qu'ils laissaient derrière eux se couvrirent de racines. Toute la puissance de la vie elle-même se répandit dans un foisonnement chaotique. Parfois des branches et des fruits – tous d'aspects différents – jaillissaient le long de ces réseaux qui stabilisaient les galeries.
» Aujourd'hui les racines d'Eana sont plus rares, parfois seulement apparentes dans les maelossas, mais lors de cette catastrophe, elles étaient omniprésentes. Elles puisaient dans l'énergie de tout ce qui était mort pour ramener la vie. Les formes nouvelles apparaissaient. Elles étaient tout à la fois l'espoir du renouveau et une nécessité pour survivre durant les heures sombres d'un monde brisé. »
La druidesse Felyo connaissait ces mythes. Elle aurait pu les réciter elle-même et elle appréciait la ferveur de Calcite-chantant. L'histoire des racines d'Eana était une merveille et un enchantement perpétuel à ses yeux. Elles avaient été la source de l'apparition de nouvelles fées – les fées aracines. Toutes les fées de la surface avaient disparu avec la mort de l'ancien monde. Les elfes ressentaient un lien particulier à cette régénération d'Eana : ils furent les créations des nouvelles fées, durant l'Âge de Flore.

Les mystères entourant les Iruuls

« Quelque chose me perturbe, émit Lymi'en. Voyons… Les Piliers de la Création pour les géants du givre ; le Dédale des Mirages pour les géants des pierres… Mais… J'ai entendu dire qu'il y aurait des vestiges souterrains de Géants sous le Vieux Kaan, à l'est, dans les Iruuls… Que s'est-il passé là-bas ? »
Tous l'ignoraient.
« Les géants des pierres demeuraient autrefois sous le Cyfandir, avant de migrer vers le Kaan », dit Calcite-chantant.
Il y avait donc des géants, mais ils n'étaient pas les héritiers des ruines des Iruuls.



Ère du Renouveau



Leur discussion les avait menés jusqu'à l'Ère du Renouveau, qui marquait la consommation de l'échec de la conquête de la surface par les aberrations, repoussées dans l'Inframonde profond. Les peuples réfugiés dans les abris souterrains les quittèrent et partirent à l'exploration du nouveau monde qui était le leur : Calcite-chantant aurait sans doute des choses à révéler sur l'histoire de son peuple après la Chute.

Âge de Givreuse

Goeduister rappela que le monde que redécouvraient les humanoïdes était différent à la fois de celui qu'ils avaient connu et de ce qu'il était à présent :
« Durant l'Âge de Givreuse, le monde était bien plus froid qu'aujourd'hui. L'eau était capturée dans d'immenses glaciers, et le niveau des mers était plus bas d'au moins une centaine de mètres. Les plaines des terres aujourd'hui tempérées étaient couvertes de vastes prairies de graminées adaptées aux températures extrêmes. La mégafaune qui subsiste dans le Septentrion kaani était alors très répandue. »
Les explorateurs prirent quelques instants pour se figurer l'Eana de jadis.

Le choix de rester dans l'Inframonde

« Les simmaïens étaient d'héroïques résistants, prêts à tout sacrifier pour combattre les maîtres d'antan puis les aberrations, reprit Felyo. Pendant des siècles, des millénaires, ils furent les défenseurs méconnus d'Eana.
» Mais… pourquoi rester dans l'Inframonde quand tous les autres peuples le quittaient ?
– Nous avions trouvé notre place entre le crépuscule des luminescences et les ténèbres des niyerdae. »
Calcite-chantant employait un terme en commun des profondeurs qui désignait les contrées sauvages et inquiétantes, au-delà de la proche sphère des cités.
« Existe-t-il vraiment des niyerdae pour vous ? demanda Felyo. Beaucoup de simmaïens sont nomades.
– … peut-être, oui… Les mots apparus après la guerre de l'Aube peuvent-ils décrire notre monde ?
– Il s'agissait donc de rester dans ce qui était devenu votre foyer ?
– Les aberrations demeuraient une menace… Nous avions accepté d'aider les kimmoisaens… Nous veillions sur les œufs fossiles… Nous avions fondé notre cité.

Un âge de civilisations puissantes, mais oubliées

»… Elle n'avait rien à envier à celles des jättäpalloens.
– Quel est ce peuple ?
– Vous le nommez « civilisation boréale ».
– Alors… si vous avez un nom pour les désigner… les simmaïens de Voûte-d'Aube étaient en relation avec eux.
– Peut-être. »
Pour Lymi'en, les propos de Calcite-chantant ouvraient un nouveau champ de possibilités. La civilisation boréale était connue pour son haut raffinement dans le domaine des arcanes, s'étant notamment manifesté par l'édification de nombreux cercles de téléportation. Il était possible de rejoindre ces cités par l'Inframonde, en particulier celles immergées dans les flots de la mer Blanche – moins explorées et donc moins pillées. Il y avait des chances de retrouver les vieilles séquences de cercle permettant d'atteindre Voûte-d'Aube dans les vestiges boréens !
… Il était d'ailleurs tout à fait possible que ces vestiges permettent d'en apprendre bien davantage encore. Les simmaïens de Voûte-d'Aube échangeaient et commerçaient avec les Boréens. Mais il y avait peut-être d'autres grandes civilisations de l'Âge de Givreuse. La période était méconnue et pouvait receler encore des surprises.

Âge de Flore

Si les simmaïens étaient restés dans l'Inframonde par choix, Calcite-chantant souligna que monde souterrain n'était pas sans dangers durant l'Ère du Renouveau :
« Durant la période nommée l'Âge de Givreuse, les Drakenbergen étaient couverts d'immenses glaciers. Il n'y avait donc que peu de puits d'aérage, et l'air respirable provenait de sources souterraines telles que les maelossas. Il s'agissait d'une limite importante à la vie dans l'Inframonde. Il n'y avait que des oasis éparses, et les seules voies sûres – car respirables – étaient les tunnels tapissés de racines d'Eana. Ceux-ci s'étaient raréfiés avec la fin de l'Âge de Mort. Voyager sous terre était périlleux.

Le bouleversement du grand printemps

– L'avènement de l'Âge de Flore fut un bouleversement majeur, enchaîna Felyo avec inspiration. La période d'extinction de l'Âge de Mort avait pris fin ; de nouvelles espèces avaient pu prospérer dans la période glaciaire de l'Âge de Givreuse… mais cet équilibre était radicalement remis en question. La civilisation boréale s'effondra ; humains et géants de givre se séparèrent et ne semblent plus s'être jamais unis depuis.
» La fin des grands froids fut accompagnée d'un dégel massif. Les glaciers fondirent rapidement. Des steppes devinrent des forêts. Des vallées furent creusées dans les montagnes. Le cours des fleuves se dessina et des lacs se formèrent.
» En quelque mille ans, le monde était transfiguré. Ceux qui aujourd'hui s'intéressent aux vestiges de la plus haute antiquité sont confrontés à des difficultés pour reconnaître quoi que ce soit après le passage des effondrements, de la fonte des glaciers…
» D'ailleurs… pour les simmaïens sous terre, ces changements durent être perceptibles également…
– Nous nommons cette époque l'Isotulva : la grande inondation, répondit Calcite-chantant. De nombreuses galeries étaient en permanence inondées et les flots creusèrent des passages qui sont aujourd'hui praticables à pied sec. Des lieux un temps favorables furent engloutis sous les eaux, et sont parfois perdus, dans des sédiments, derrière ou sous des effondrements… »



Les limites des dieux

« La transformation du monde s'est déroulée à la fois lentement et à une vitesse étourdissante, dit Felyo. Sans l'intervention de Mort, Givreuse et Flore, on ne peut imaginer une recréation du monde – tel que nous le connaissons – sur des échelles de temps aussi resserrées. Leur œuvre n'aurait pas non plus été possible sans une relation aussi intense qu'étroite avec Eana elle-même.
» Les concrétions rocheuses – les stalactites par exemple – se forment très lentement, mais durant les Âges de Givreuse et Flore, il semble que tout ait été plus rapide.
– Si je puis me permettre une remarque, intervint Goeduister.
– Oui ?
– Est-ce qu'en fait… les durées n'étaient pas simplement plus longues que ce qu'on en dit ? Si la Chute avait eu lieu il y a… disons 100 000 ans ou 250 000 ans, alors il n'y a pas besoin d'accélération… divine… J'espère que je ne blasphème pas…
– Eh bien… Je suppose que c'est une lecture possible… mais elle implique alors une intervention magique sur les vestiges des Géants et des Voyageurs qui existent encore… Sans quoi ils devraient pratiquement n'être que poussière…
– Je ne suis pas aussi érudit ni sage que vous… mais si les Voyageurs pouvaient traverser le vide stellaire pour trouver d'autres mondes… façonner une lune pour qu'elle abrite la Forge du Destin… Alors… je me dis… une sorte de sphère, de bulle qui protège de l'écoulement du temps, ça paraît… presque facile ?
– Je… J'imagine que les deux sont possibles… Mais pourquoi préférer une version de temps global plus long si deux versions sont équivalentes ?
– Ah… Vous m'embarrassez… je sens bien que je sors de mon champ de compétence…
– Vous n'avez pas à vous inquiéter. Il n'y a pas de fanatique ici. Ma foi n'a pas besoin de vous imposer quoi que ce soit pour demeurer vivace.
– Merci. Bon. Alors, je me pose ces questions à cause d'un principe duergar : l'explication logique qui utilise le moins d'hypothèses et qui est la plus économe en moyens a des chances d'être la plus juste. Ursilde – c'est une amie duergare – disait aussi que ce qu'on prend pour des complots risque davantage d'être le fait de la bêtise, de la paresse ou de l'incompétence que d'une intelligence supérieure, secrète et parfaitement coordonnée.
– Votre amie ne croit pas aux dieux ?

– Quelle idée ! Les dieux existent, c'est certain ! Non, son idée était surtout que leur rôle est peut-être moins important que ce qu'on pourrait penser.
– Les dieux, remarqua Calcite-chantant, sont les produits de la Forge du Destin. Ils ont un domaine dans le Plan Astral où ils peuvent accueillir des âmes ; ils peuvent donner des pouvoirs à leurs prêtres ; mais ont-ils vraiment un rôle plus étendu que cela ?
– Cela suffit, je pense, nous nous égarons, coupa Lymi'en. Nous devons le respect aux êtres qui veillent sur nos vies et nous guident. »

La Triade du Renouveau

L'une des premières religions organisées dans l'Inframonde célébra la Triade du Renouveau. Il s'agissait de l'alliance de Mort, Givreuse et Flore rassemblés au chevet d'Eana. Les premiers temples furent édifiés dans les entrailles du Cyfandir par une alliance de géants des pierres et d'humanoïdes. Il s'agissait d'un culte visant à rassembler la mémoire précieuse du passé, honorer les disparus, mais aussi se tourner vers l'avenir. Pour les croyants, les trois étapes (Destruction – Ascèse – Renouveau) structuraient les temps forts du monde et de l'existence mortelle, permettant à chacun de se recréer après des épreuves.

Le départ des géants des pierres

« Qu'en est-il des géants des pierres ? Quand quittèrent-ils le Cyfandir ? demanda Felyo après un silence gêné.
– Ils étaient très impliqués dans la célébration de la Triade du Renouveau. Les kimmoisaens de Voûte-d'Aube avaient contribué à développer la cité et lui donner toute sa splendeur. Cependant, les transformations du monde les préoccupaient beaucoup et ils se demandaient quelle était leur place. Fallait-il rester attaché au rôle de gardiens d'œufs apparemment fossiles, vestiges d'une époque qui paraissait définitivement achevée ? Ou bien valait-il mieux œuvrer pour la gloire d'Eana, à leur manière ?
» Le Kaan était une ancienne terre des Géants, et les kimmoisaens s'interrogeaient aussi sur le sort de leurs apparentés.
» Ils décidèrent de migrer vers le Kaan, de l'autre côté de l'océan. C'était un continent dont ils ignoraient presque tout, hormis le souvenir de récits rapporté d'explorateurs de la civilisation boréale : une terre sauvage peuplée d'une faune extraordinaire. Des rumeurs évoquaient des troupeaux de dizaines de milliers de bêtes, allant et venant librement dans les étendues herbeuses.
» Ils ne partirent pas seuls : des simmaïens vinrent avec eux, portés par le même idéal. Il mêlait le désir ardent de rendre grâce à Eana, tout en vivant dans un nouveau monde. Les légendes évoquant les terres au-delà décrivaient des grottes proches de la surface, avec suffisamment d'air et d'eau, dans de grandes cavernes aménagées, du gibier à profusion…
» Le voyage était périlleux, les distances importantes : nous avons perdu tout lien avec eux. »

La cité de Parastin

Lorsque les géants des pierres arrivèrent dans les steppes de ce qu'on nomme aujourd'hui le Vieux Kaan, ils cherchèrent un lieu qui leur permettrait de consolider leur lien à Eana. Ils fondèrent Parastin, un sanctuaire bordé d'une cité troglodyte. Ce site gardé secret plonge dans les racines du monde, tout en regardant vers les étoiles. Le site dissimule des ateaks reliant Eana à d'autres mondes lointains.
Ces protecteurs savaient écouter les murmures des profondeurs. Ils surent reconnaître les prémisses de la menace hideuse. Les géants des pierres défendirent héroïquement leurs terres contre le Chancre lors de la guerre de l'Aube, l'empêchant depuis l'Inframonde de se répandre. Hélas, ils en payèrent le prix fort, et leur peuple ne se remit jamais de ces épreuves.

Récit de la simmaïenne Oona d'Ympiräliito, sous le Vieux Kaan

Les premiers elfes

« Le grand printemps était une fin pour certains peuples, mais pour d'autres il marquait un commencement et un temps d'espérance, reprit Felyo. Il s'agissait du matin d'un nouveau monde, une ère faite d'explorations et de découvertes d'une terre renouvelée, débordante de vie. Pour tous les elfes, l'Âge de Flore évoque un souvenir nostalgique, celui d'une époque encore innocente et heureuse, reprit Felyo. C'est ainsi que nous avons plaisir à imaginer le temps de notre origine.

» Sans doute les choses furent-elles moins évidentes. C'était aussi une époque d'effondrement des civilisations des glaces, et de catastrophes dans l'Inframonde…

» Pour moi, l'un des événements les plus merveilleux fut le renouveau des maelossas surfaciennes. Elles avaient été détruites par le cataclysme de la Chute des Voyageurs. Elles ne subsistaient que dans les profondeurs souterraines, sous la garde des fées aracines. Petit à petit, Eana se réappropriait ses domaines : rivages marins, prairies de hautes montagnes, mares et marais, forêts profondes… Les nouvelles espèces foisonnaient et accentuaient les changements.

» Les fées ont souvent beaucoup de mal à quitter les alentours de leurs maelossas. Les fées aracines ne se risquent pas en surface ou, à la rigueur, seulement à la nuit tombée. Quant aux fées surfaciennes, je crois bien que seules celles de la ricanante cour d'automne descendent parfois parmi nous.

» Les elfes étaient les enfants de la nature, mais en tant qu'humanoïdes, il leur était possible de veiller sur elle en tous lieux.

» Les elenions et les aldarons croient que la naissance de notre espèce a eu lieu à la surface, mais les druides souterraniens voient les choses différemment. Nous pensons que les elfes sont issus des racines d'Eana et donc de l'Inframonde – un peu comme les sidhes des profondeurs aujourd'hui.

– C'est assez ironique, plaisanta Goeduister, quand on pense à quel point les elfes surfaciens ont la trouille des tunnels !

– Simmaïens et elfes ont en commun de n'avoir aucun lien de création avec les Géants, murmura Lymi'en sans paraître s'adresser à personne.

– Cette création par les fées, demanda Calcite-chantant, s'est-elle faite en une fois et en un lieu, ou de manière plus diffuse ?

– Les mythes que nous enseignent les druides de l'Inframonde évoquent un lieu unique, quelque part sous le Cyfandir : Ennonafelya. Son emplacement exact est perdu, mais il serait très proche de la Forêt Blanche d'Arataurë.

– Pas très féerique comme endroit, remarqua Goeduister.

– Plus aujourd'hui, en effet.

» Cela n'empêche pas des gens de penser qu'en retrouvant le site de l'apparition des elfes, il serait possible de se relier à ses origines, et libérer notre peuple de tout ce qui l'accable – le Cauchemar en premier lieu. »



Les premières mines

Très tôt, les mineurs nains fournirent la civilisation boréale en minerais nécessaires à ses constructions. Ils enseignèrent également les arts du feu aux elfes. Dans certains territoires, il semblait que les Voyageurs et les Géants n'avaient pas cherché de métaux ou de pierres précieuses, ce qui permit d'expérimenter le minage presque facilement.

Des mines archaïques

Dans certaines régions des Drakenbergen, les mines d'or antiques pouvaient ainsi être très nombreuses. Par moments, on a pu compter plus de 250 sites regroupant plus de 1 500 excavations minières sur une région qui pouvait être traversée en une journée. Les premiers mineurs voyaient à l'œil nu l'or natif dans les affleurements de quartz en surface. La mine se présentait alors comme une fosse allant jusqu'à 10 m de profondeur, et atteignant une longueur de 100 m. Aujourd'hui, on voit des ravines recouvertes de végétation, parfois de forêt, et seul un œil exercé peut reconnaître la réalité du terrain. Outre l'activité intense dans la mine elle-même, il y a beaucoup de manipulations dans le carreau de la mine – les installations de surface nécessaires au fonctionnement de l'activité. Dans le cas des premières mines d'or, des hameaux regroupaient les familles de mineurs. On commençait par concasser les pierres. Puis on procédait au grillage pour rendre la roche plus friable – il s'agissait de chauffer la pierre entassée en meule avec du charbon de bois. L'air ambiant était empoisonné des rejets de soufre et d'arsenic, et les sols en gardent toujours les traces. Le minerai aurifère était ensuite broyé dans des moulins, puis concentré et fondu en lingots.

En quête des réserves des Voyageurs et des Géants

Les nains n'étaient pas les premiers mineurs. S'ils pouvaient exploiter facilement quelques gisements délaissés par les Voyageurs ou les Géants, ils passaient après des civilisations qui avaient eu amplement le temps de collecter toutes sortes de métaux et de pierres précieuses. De fait, durant l'Âge de Givreuse, il était encore relativement simple de retrouver des réserves antiques. Il est possible que l'immédiate et prodigieuse richesse des nains en découle. Il suffisait de trouver une réserve pour disposer de tonnes d'or, d'argent, de mithral et bien d'autres encore. On peut supposer que les pillages des sites antiques proches de la surface facilitèrent le développement des civilisations qui en profitaient, tout en causant la perte d'objets d'art et de vestiges d'outils. Quelques trésors échappèrent au creuset des fondeurs et purent être déposés dans les tombes d'esthètes, ou transmis au sein de lignées familiales. La transmission n'exclut pas l'oubli de l'origine tout comme des transformations pour des raisons esthétiques. On peut imaginer ainsi qu'une bague antique aura pu être partiellement intégrée dans un autre objet d'art, dans un esprit de rénovation mêlant l'ancien et le moderne, tout en gardant des propriétés mystiques ou magiques.

La guerre de l'Aube

Les commencements

Les prémices souterraines de la guerre de l'Aube

Évoquer l'âge d'or des elfes et le Cauchemar ramenait inévitablement la conversation vers le drame le plus terrifiant que les peuples souterraniens connaissent. Toutes les difficultés étaient comparées à l'aune de cette crise.

L'aveuglement des simmaïens

« Vous autres elfes, vous croyez avoir été les premiers frappés par le Chancre, dit Calcite-chantant. Vous pensez avoir été aux avant-postes de l'effroi. Mon peuple a connu l'horreur bien avant que vous ne perdiez le sommeil.
» Regardez dans mes yeux, et voyez au travers d'eux.
» Nous demeurions à Voûte-d'Aube, d'autres préféraient voyager, mais tous les simmaïens furent touchés par l'obscurcissement de leur vue. Imaginez un peuple entier, un monde peuplé d'aveugles. Pourriez-vous survivre à cette perte ?
– Comment avez-vous survécu ? s'enquit Lymi'en.
– Nos guides pouvaient encore utiliser la magie pour échapper temporairement à l'emprise des ténèbres.
– J'imagine que vous parlez de sorts conférant temporairement la vision dans le noir ou la vision aveugle… Ceux qui sont proches d'Eana peuvent les utiliser de manière époustouflante… »
Felyo ne remarqua pas l'éclat de ce qui pouvait être de la surprise ou de l'incompréhension chez Lymi'en et poursuivit :
« Mais cela signifie que vos groupes n'avaient tout au plus qu'un ou deux voyants durant quelques heures, avec pour charge de guider tous les autres…
– Nous avions conscience de la menace, mais nous ne pouvions combattre. Survivre consumait déjà toutes nos forces et nos ressources.
– Comment le Chancre est-il parvenu à vous infliger cela ? demanda Lymi'en.
– J'aimerais pouvoir vous répondre… »

Les secrets des simmaïens

Des témoignages indirects et pluriels

Les premiers temps de l'aveuglement des simmaïens font l'objet de récits et hypothèses divergentes. La tradition orale garante de l'histoire simmaïenne comporte des lacunes ou plusieurs variantes, comme ce fut le cas pour Veine-d'Or et Soleil-du-nadir. Il n'est pas possible d'établir avec certitude la vérité parmi les versions, mais le récit de simmaïens aveugles guidés par des pairs Éveillés capables de surmonter leur handicap par la magie est porté par une part significative de membres de ce peuple. Une hypothèse concurrente populaire parmi les plus rationalistes est que l'aveuglement n'ait touché dès le départ qu'une portion de la population, partagée dès l'apparition massive de la cécité entre enténébrés et illuminés.

Puissance ou limitation des sorts

L'idée selon laquelle les sorts *vision dans le noir* et *vision aveugle* sont des moyens fiables pour permettre à un Éveillé aveugle de voir est sujette à débat parmi les arcanistes. Le meneur pourra choisir l'option qui convient le mieux à sa campagne.

Des sorts imparfaits et limités

Si le meneur utilise cette option, les sorts de vision tels que *vision dans le noir* et *vision aveugle* n'accordent la vue qu'à une créature préalablement dotée d'yeux valides.

Des sorts libérateurs

Si un sort de 2e niveau, comme *modification d'apparence*, permet de créer des branchies et de respirer sous l'eau, il n'y a aucune raison qu'un autre sort de 2e niveau, comme *vision dans le noir*, ou un sort de 4e niveau, comme *vision aveugle*, ne soit pas en mesure de dépasser les faiblesses ou dysfonctions d'un organe.
Si le meneur utilise cette option, la magie est étudiée pour se libérer des limites imposées par le corps et la physique. Elle ne se restreint pas à augmenter la puissance des individus valides, mais elle peut aussi contribuer à compenser temporairement une infirmité. L'étude des arcanes prend alors une autre dimension, tout comme celle de la mirafaction – la création d'objets magiques. Dans cette lecture :

- **Tout sort augmentant la vision accorde la vision.** Ainsi les simmaïens aveugles peuvent-ils voir par l'intermédiaire de ces sorts. Si des objets magiques accordent en permanence les bénéfices d'un de ces sorts, alors ils accordent la vue d'une créature valide de son espèce.
- **Tout sort facilitant un mouvement permet de l'accomplir.** Le sort *repli expéditif* permet l'action Foncer, et corrélativement permet de se mouvoir comme une créature valide de son espèce.



Peintures rupestres et mémoire d'avant

L'un des mystères des peuples premiers de l'Inframonde est la présence de peintures rupestres dans les profondeurs.
Quel monde représentent-elles ? Sont-ce les derniers souvenirs du monde d'avant la Chute des Voyageurs ? S'agit-il de visions qu'eurent les chamanes en interagissant avec les grands esprits anciens ? Des esprits sauvages d'Avant demeurent-ils dans le Plan Astral ?
Qui les a réalisées ? Les simmaïens sont réputés avoir perdu la vue au moment de la guerre de l'Aube, condamnés à fuir dans la plus grande détresse. Certains voyaient-ils encore assez pour guider leur peuple ? Dessinèrent-ils la mémoire de l'Avant, de peur de perdre son souvenir en même temps que leurs yeux se voilaient ? Les premiers simmaïens illuminés apparurent peut-être plus tôt qu'on ne le pense habituellement. Cela dut être une expérience étrange que d'être le seul de toute une communauté à voir.

Notes d'études d'Yrel, drow lettré d'Asanu'uque



Les causes de l'aveuglement des simmaïens

La cause de l'aveuglement des simmaïens peut être choisie selon les besoins de la campagne et l'ambiance recherchée. Voici deux pistes, l'une liant l'événement au Cauchemar et au Chancre, l'autre à Eaux-Noires.

Aveuglement psychogène

Les simmaïens n'ont pas perdu la vue suite à une atteinte physique, mais mentale. De la même manière que le Cauchemar parvint à faire perdre le sommeil aux elfes, il parvint à convaincre les simmaïens qu'ils ne voyaient plus. La perte de la vue, de l'ouïe ou de la parole peut faire suite à un traumatisme, comme peut en infliger le Chancre.
Les simmaïens qui recouvrent la vue réussissent à se libérer de l'emprise d'une peur primale, enfouie en eux. La transe chamanique (à ne pas confondre avec la transe elfique qui est radicalement différente) et l'exploration du Plan Astral par l'intermédiaire des rêves sont les moyens les plus directs pour y parvenir.

Parasite

Il existe de nombreux parasites, transmis par la boisson ou l'alimentation, par les piqûres de vermines, ou encore dans certains cas, directement au travers de la peau en marchant dans des eaux souillées. Certains peuvent se loger dans les yeux et provoquer la cécité. L'absence de corruption chronique chez les simmaïens exclut le Chancre des suspects.
Il existe en revanche un autre ennemi qui est capable d'utiliser des parasites et de souiller les sources : Eaux-Noires. Les aboleths luttaient régulièrement contre les simmaïens au cours de l'antiquité, aussi ne serait-il pas si surprenant qu'ils aient cherché une solution pour vaincre leurs ennemis aussi simplement que définitivement. Dans cette hypothèse, le fait que cet assaut ait eu lieu un peu avant la guerre de l'Aube serait une coïncidence, comme il en existe tant dans l'histoire.
Après l'infestation originelle des eaux de Voûte-d'Aube, le parasite a pu continuer à se transmettre à l'intérieur de petites communautés vivant dans la promiscuité, sans disposer de mesures adaptées pour juguler le mal. Si aujourd'hui des simmaïens retrouvent la vue (ou ne la perdent pas du tout), cela découle probablement d'un changement dans les modes de vie. Quand on distingue les lignées enténébrées et illuminées de simmaïens, les premières sont plus traditionalistes, et la cécité y est pour ainsi dire systématique. Une mutation du parasite ou des sujets qui y deviennent résistants n'est néanmoins pas à exclure.
Si cette hypothèse était la bonne, elle pourrait se confirmer de plusieurs manières :

- **Présence de parasites.** Un examen médical attentif, avec du matériel avancé (comme celui des duergars des abysses), permettrait d'établir la présence de vers minuscules dans les globes oculaires.
- **Changement des modes de vie.** Des simmaïens vivant loin de leurs communautés, dans des conditions très différentes, pourraient soit se purger de l'infestation, soit la propager à d'autres humanoïdes. On pourrait alors voir de nouveaux cas de cécité apparaître – un type d'événement qui pourrait susciter la panique, d'autant plus si on le prend à tort pour la preuve d'un prochain assaut massif du Chancre.
- **Eaux souillées originelles.** Le site de Voûte-d'Aube comprendrait des ressources en eau dans lesquelles on pourrait peut-être retrouver les mêmes vers. Il faudrait cependant pour cela que le parasite ait trouvé un moyen de subsister sans hôte simmaïen, soit que son mode de vie puisse globalement s'en passer, soit qu'il ait trouvé une autre créature hôte (aveugle ou borgne) dans les ruines de la cité.
- **Migrants épargnés.** Les simmaïens partis avec les géants des pierres pour le Kaan ne sont pas en contact depuis des millénaires avec leurs cousins cyfands. Par conséquent, ils n'auraient pas été contaminés à Voûte-d'Aube, et leur vue serait épargnée.

Le Cauchemar des elfes

L'apprentissage de la transe

Après un silence pensif, Calcite-chantant se tourna vers les drows :
« Comment est-ce de ne jamais se reposer ? De ne jamais s'abandonner à ses rêves ? De ne jamais dormir véritablement ?
– Comment est-ce de devoir s'abandonner aux ténèbres sans être à l'abri des ravageurs du Cauchemar ? répondit aussitôt Felyo.
» Presque tous les elfes apprennent la transe entre cinq et sept ans, quand surviennent leurs premiers cauchemars. Je n'ai pas de souvenirs de rêves heureux, je me rappelle seulement confusément le sentiment d'urgence, la sensation de devoir échapper à des choses sombres. Pouvoir me mettre en sécurité était un soulagement. Pas seulement pour moi, mais pour mes proches aussi. Je pense que dans toutes les familles elfes, les parents s'inquiètent particulièrement de ce passage qui est une véritable transition entre la petite enfance et l'âge de raison.
» Il est vrai qu'on dit que certains enfants attendent très longtemps leur premier cauchemar. Je ne sais pas si c'est une chance ou une malédiction. On craint parfois qu'ils ne soient un portail vers l'émergence d'un mal plus grand.
» Nous vivons constamment le rappel des premiers temps de la guerre de l'Aube. Comment oublier cette époque et la menace du Chancre quand tout semble fait pour nous les rappeler ? »
Goeduister regardait vers la sortie, comme s'il cherchait un prétexte pour quitter la discussion. Lymi'en paraissait plongée dans ses pensées, absorbée par le mur en face. Felyo contemplait le sol devant elle.

La disparition du dieu Faucon

« J'ai entendu, reprit Calcite-chantant, que vous aviez oublié le nom de votre dieu ? Est-ce l'influence du Chancre ou seulement les remords ? »
Felyo adressa un signe à Lymi'en qui paraissait prête à répondre avec agacement. La druidesse prit une inspiration profonde et s'exprima d'un ton maîtrisé et neutre :
« C'est difficile à dire. Nous parlons d'événements qui remontent à plus de 5 000 ans. Les traditions ont rapporté ce qu'elles pouvaient d'une période de crise, mais elles ne peuvent nous dire que ce que nos prédécesseurs ont cru et compris.
» Le dieu Faucon aurait été d'origine elfe – un mortel célèbre de son temps, comme Tamerakh qui fut un merosi, ou Xonim une humaine. On peut s'interroger sur le sens de cette apothéose au cours de l'âge d'or de notre peuple : pourquoi chercher un dieu alors que nous avions été créés pour défendre Eana ? L'histoire orale évoquant les premières cités elfiques est enveloppée de trop de nostalgie pour être une source objective. Sans doute pourrait-on en apprendre plus dans les vestiges de l'époque – souterrains ou non.
» Les lettrés supposent qu'il y a des choses intéressantes à découvrir dans la région de la Taurëlma et de la Sendaïrë – cette mer d'eau douce des Drakenbergen. Les chroniques des premières cités naines pourraient également être utiles. Nous savons que les elfes et les dvaergen entretenaient alors de bonnes relations. Ainsi, des routes et des ponts nains furent édifiés pour faciliter le trajet vers les cités palatiales elfes les plus importantes.
» La perte du nom du dieu est étrange. On dit souvent que le Cauchemar en absorbant… son essence… l'aurait effacé des mémoires du monde. Mais ce n'est pas la seule explication. Les croyants de l'époque auraient pu vouloir condamner le dieu devenu ennemi à l'oubli, dans un esprit de vengeance. Ce pourrait être aussi une décision de bon sens. Dans certaines croyances, dire le nom d'une entité peut l'appeler. Est-il vraiment raisonnable de chercher à invoquer une créature qui fait partie du Chancre depuis plus de 5 000 ans ? »

Les oripeaux du dieu Faucon

Qui pourrait savoir si un dieu perdu reste un dieu ? Pourrait-il encore accorder des sorts divins à ceux qui parviendraient à lui adresser des prières ? Les membres du zanrolem du Voile Écarlate pourraient-ils se voir ainsi distingués ?
Pour en savoir plus sur le dieu Faucon et les zanrolemi, voir le chapitre **Vivre dans la nuit perpétuelle : Philosophies et religions de l'Inframonde.**

Un passé trop présent

Felyo semblait ennuyée d'aborder le sujet, mais ajouta tout de même :
« Certains royaumes et cités… cherchent néanmoins à restaurer l'ancienne religion.
– Arallün ? suggéra Goeduister.
– Hérétiques ! coupa Lymi'en.
– La puissance nourrit la démesure puis la folie, appuya Calcite-chantant.
– Il est certain qu'ils sont obsédés par le passé, la guerre de l'Aube et le Chancre, confirma Goeduister.
La prochaine crise sera sûrement chez eux et je compte bien m'en tenir éloigné ! »



Les connaissances des duergars des vieilles pierres : l'âge des illusions

D'après les légendes des duergars des vieilles pierres, peu avant le déclenchement effectif de la guerre de l'Aube, les elfes avaient été victimes de graves troubles annonciateurs de la crise et liés au Cauchemar. Certains se rendirent auprès de sages nains, maîtres des illusions et en particulier des sorts liés au sommeil et aux rêves. C'est ainsi que la transe fut créée, et c'est aussi la raison pour laquelle les sorts de *sommeil* des duergars des vieilles pierres affectent aujourd'hui encore les elfes.

Les nains d'antan comptaient de grands magiciens dans leurs rangs, dont Nal la Tisseuse de Destin – aujourd'hui connue presque uniquement chez les duergars des vieilles pierres. Les arcanistes nains de la guerre de l'Aube faisaient partie des combattants en première ligne et beaucoup disparurent avec les légions qui combattirent dans les tunnels pour descendre jusqu'au nid primordial du Chancre.

La culture arcanique imprégna fortement les premiers temps de la civilisation duergare naissante et prédomina jusqu'à la guerre du Roi de la Montagne. À l'issue de cette crise, les duergars se séparèrent et fondèrent deux nouvelles cultures. Les duergars des vieilles pierres entretinrent précieusement le souvenir de la magie ancienne et des secrets des événements terribles auxquels ils avaient survécu. Illusionnistes de talent, ils parvinrent presque à convaincre le monde qu'ils avaient disparu. Les duergars des abysses, quant à eux, se tournèrent vers la science et la technologie pour accomplir de nouveaux prodiges loin des regards, dans les profondeurs sous les mers.

Batailles des tréfonds

Le récit des combats de la guerre de l'Aube occupait plusieurs volumes de chants poétiques et d'études érudites que Felyo avait lus tout au long de son apprentissage. Ces textes avaient été écrits, amendés, repris à plusieurs époques. On se concentrait parfois sur l'épopée d'un héros en particulier, avant de suivre son meilleur ami, ou de changer complètement de lieu d'aventure. Il y avait des textes qui semblaient être la mise par écrit de témoignages directs, d'autres étaient des reconstitutions de ce qui s'était probablement passé. Il arrivait aussi qu'on ne distingue pas le vrai du faux, le partiellement vrai du peut-être faux, et qu'on prenne l'un pour l'autre, en changeant d'avis au fil des époques et des relectures. La druidesse drow était ainsi très consciente des lacunes du savoir disponible sur cette période pourtant déterminante de l'histoire d'Eana.

Les premiers princes

« J'ai entendu dire, commença Calcite-chantant, qu'il y avait eu des princes chancreux dès les débuts de la guerre de l'Aube ?

– Ce n'est qu'une hypothèse douteuse, et rien ne l'étaye à mon sens. D'ailleurs pour autant que je le sache, elle n'est apparue que tardivement, objecta Lymi'en.

– Je ne connaissais pas cette histoire, remarqua Felyo.

– Les passionnés d'histoire antique cherchent toujours à trouver des explications à telle ou telle zone d'ombre ; en l'absence de preuves, certains utilisent leur imagination. D'après eux, les ravageurs manquent trop de sens stratégique lorsqu'ils émergent des nids chancreux. Alors comment ont-ils pu causer une menace si importante à la surface ? Leur nombre, bien sûr, aurait joué pour eux, mais le territoire était immense, il leur fallait se nourrir, s'orienter… D'après les tenants de la thèse dite "des premiers princes", certains elfes surfaciens d'alors, non contents d'avoir perdu la raison à cause du Cauchemar, seraient devenus des ravageurs. Parmi eux, certains auraient été des Élus d'Éternité, transformés en princes. On leur devrait les premières victoires du Chancre.

– Mère de ma mère, si les écrits de Nulnyrë existent, ils devraient mentionner ces ennemis.

– S'ils existent, en effet. Mais cela fait plus de 5 000 ans qu'on les évoque, alors je commence à avoir des doutes sur leur existence. »

Les Chants des tréfonds d'Orenne

Si l'on parle communément de guerre de l'Aube, la terminologie rigoureuse devrait être guerre pour *l'Aube. L'expression fautive s'est répandue avec le succès d'Orenne, poète populaire de l'ère des Rois destinés. Il devait estimer que la sonorité était plus élégante, j'imagine. Ce n'est pas le seul héritage lexical douteux que nous devons à cet auteur fâché avec l'exactitude des mots.*

Cet humain est célèbre pour s'être enfoncé dans l'Inframonde avec un guide dvaerg afin de visiter les sites majeurs des combats, et de pouvoir mieux les décrire. Une grande partie de ce que les surfaciens croient savoir du conflit provient de ses Chants des tréfonds. *Dans les salons lettrés, il y a toujours matière à déclencher une petite dispute en demandant qui est pour ou contre Orenne. Les désaccords sont volontiers tranchés et permettent de briller avec des arguments élégamment présentés. On glose tout autant de son style, de ses libertés avec la langue, de sa possible innocence en la matière (tout viendrait d'un mauvais traducteur) que des lieux et événements qu'il décrit.*

Les discussions cependant ont pu nourrir la fascination de certains érudits, plus ou moins amateurs, plus ou moins chasseurs de trésors. Ils se sont mis en tête de retrouver telle sépulture de héros ou son arme de prédilection. Certains sont certainement parvenus à leurs fins – avec de la chance –, mais il y a aussi beaucoup de charlatans et de faussaires qui profitent de la crédulité des collectionneurs.

Au-delà des obsessions individuelles, certaines puissances appuient aujourd'hui leur légitimité sur le contrôle de sites de pèlerinage qui n'ont acquis cette fonction qu'à la suite de leur « découverte » par Orenne. Ce qui n'était qu'une hypothèse est devenu une vérité assenée, et gare à ceux qui oseraient contredire le discours officiel.

Notes de Tabasha, érudite svirfnebeline

Les héros de la guerre

« Je connais mal les grands noms de vos combats, dit Calcite-chantant. Qui sont-ils ?
– Je… »
Felyo hésita un instant à répondre, mais Lymi'en approuva son intervention.
« Les héros de la surface et des profondeurs ne sont pas exactement les mêmes. Nous ne connaissons pas vraiment ceux qui périrent pour défendre les forêts et les cités. J'ai pu lire des ouvrages ramenés d'en haut et j'ai constaté qu'ils ne reconnaissent que trois de nos fondateurs : Nulnyrë, Durian et Neevalis. »

Neevalis la gnome

À dessein, Felyo évita de commencer par le sujet complexe que constituait Nulnyrë :
« Neevalis était une géniale inventrice. Elle travailla avec sa famille pour concevoir des machines et des explosifs. Ces armes permirent l'effondrement de plusieurs galeries et salles sur les ravageurs – mais à quel prix ! Il fallait souvent qu'un ingénieur gnome, lourdement escorté, se rende au cœur d'un nid ou d'une masse adverse pour activer ces engins. Si ces sacrifices permirent d'éliminer des ennemis par milliers, cela restait une méthode désespérée. En songeant à ces histoires, j'ai toujours souhaité qu'il y eût parmi l'escorte un lanceur de sorts capable d'ouvrir *in extremis* un passage vers le Plan Éthéré… C'est en théorie possible… Je veux croire que certains purent réchapper de ces missions.
» Des tunnels de vers pourpres révèlent parfois des territoires encombrés de gravats qui s'avèrent être les vestiges de batailles. J'ai entendu dire que certains tentent de mener des explorations en passant par le Plan Éthéré. Celui-ci garde la mémoire de faits qui ont marqué des esprits. Mais après tout ce temps, même ces traces doivent s'être considérablement affadies. D'ailleurs, des créatures au service d'Eana, comme le lémurkala, ont pour principale mission de chercher les morts-vivants intangibles pour les libérer de leur non-vie.
» Les svirfnebelins se réclament de Neevalis, mais ils prirent de la distance avec son héritage. L'invention et les prises de risque insensées furent délaissées au profit d'une culture s'attachant à une compréhension profonde d'Eana. Il me semble que l'orientation des svirfnebelins exaltés vers le jeu et les arts se fit dans un second temps, après le développement des premières cités de l'Inframonde. »

Durian le maître des ombres nain

Felyo poursuivit en évoquant un des héros les plus méconnus et malaimés à la surface :
« Durian est connu chez les cyfands comme le demi-frère du forgeron Wolstan, célèbre pour ses mirafactions exceptionnelles. À leurs yeux, il était particulièrement doué pour des tactiques fourbes et vicieuses. Ils ne contestent pas son efficacité, mais se plaisent à le charger de nombreux défauts. Je pense que les auteurs surfaciens l'utilisent pour expliquer que dès l'origine, ceux qui allaient devenir les duergars n'étaient pas des gens recommandables. Cela leur permet de justifier les débordements de la guerre du Roi de la Montagne, qui repoussa les duergars survivants aux marges.
» Du point de vue souterranien, Durian était certainement l'un des combattants qui comprit le plus tôt les tactiques adaptées à l'Inframonde. Sa connaissance des mines, couplée à sa maîtrise des illusions, des pièges et des embuscades, fit de lui un pilier essentiel de l'avancée pérenne dans les tunnels. Sans lui, on aurait pu rester longtemps à la surface à repousser d'incessants assauts, sans jamais pouvoir vraiment les juguler.
» Ce stratège continue d'être cité pour ses méthodes de combat dans les tréfonds. Il savait prendre des risques, mais il ne demandait pas le suicide – contrairement aux techniques gnomes.
– Les duergars l'estiment toujours beaucoup, signala Goeduister. Ils ne sont pas vraiment portés à honorer fanatiquement la mémoire des fondateurs, mais ça leur est resté en travers de la gorge que leur principal héros soit moqué et calomnié par les surfaciens. »

La Faille sans Retour

Calcite-chantant parut être sur le point de parler, puis se ravisa. Il semblait réfléchir. Ses interlocuteurs hésitèrent. Fallait-il poursuivre ou attendre qu'il se manifeste ?
« J'ai toujours eu un peu de mal à me représenter les temps forts de la guerre de l'Aube, dit enfin le simmaïen. Pourriez-vous m'éclairer ?
– Si je devais résumer… commença Felyo. Il y eut une première période d'assauts à la surface, trouvant les peuples désorganisés et désemparés. Au prix de combats difficiles, ils en apprirent davantage sur l'ennemi. Il fut décidé de descendre dans l'Inframonde depuis le gouffre de Dörtharo, une cité dvaerge de la région volcanique d'Askamor, dans les Drakenbergen. De là, ils purent atteindre rapidement des profondeurs importantes. Seuls les combattants capables de voir dans le noir descendirent. Il y eut donc presque seulement des elfes, des dvaergen et des gnomes.

» Il fallait défaire progressivement des nids chancreux massifs, organisés différemment de ceux de la surface. Par chance, il semble qu'à l'époque, ils étaient peu nombreux et gigantesques – là où aujourd'hui on trouve facilement de petits nids. Cela explique pourquoi les explosifs gnomes furent si redoutablement efficaces.

» Les éclaireurs découvrirent un passage vers l'Inframonde profond, dans ce qu'on appela avec grandiloquence la "Faille sans Retour". C'était le moment de la séparation entre ceux qui deviendraient les vétérans surfaciens et les "légions perdues". On laissa repartir les blessés avec des valides qui les ramèneraient à la surface.

» Si on en croit Orenne, le site de la Faille sans Retour est toujours bien accessible, désormais dans les limites du territoire d'Arallün. La mère de ma mère se souvient sans doute m'avoir enseigné une autre version. Il fut impossible aux dernières légions de revenir, car le chemin n'existait plus. Un grand effondrement réduisit à néant toute possibilité de repli.

» D'après les Arallüniens, la catastrophe qui empêcha le retour eut lieu plus bas, et la Faille sans Retour d'Orenne serait donc bien authentique. Je déconseille à quiconque de discuter du sujet là-bas. À Arallün, c'est une affaire d'État. »

Ivrencao, le refuge de cristal

Calcite-chantant hochait de la tête et paraissait inciter Felyo à poursuivre.

« Au cours de leurs explorations, en quête du "nid primordial", le passage d'un vénérable ver pourpre révéla aux humanoïdes prisonniers de l'Inframonde une géode d'améthyste de la taille d'une caverne habitable. Il y avait là de l'eau, des cristaux vivants luminescents et aussi quelques racines d'Eana. Ils nommèrent le lieu Ivrencao – à peu de chose près "refuge de cristal".

» Cet événement était presque miraculeux et ce refuge leur permit de se préparer. On se transmet encore de nos jours de précieuses améthystes helinqivren qui viennent d'Ivrencao. On dit que chaque survivant de la guerre en prit un fragment, transmis par la suite à ses héritiers de sang ou adoptés. Ce sont des objets aussi rares que précieux. Quand une guerre a lieu, le conquérant s'efforce toujours de les retrouver pour s'afficher comme le véritable héritier des fondateurs.

» Pour tous les druides de l'Inframonde, la survivance d'une géode imprégnée de l'essence d'Eana, si loin dans les profondeurs, est un message d'espoir. Il nous rappelle la résilience de notre monde et l'importance de la lutte pour le préserver.

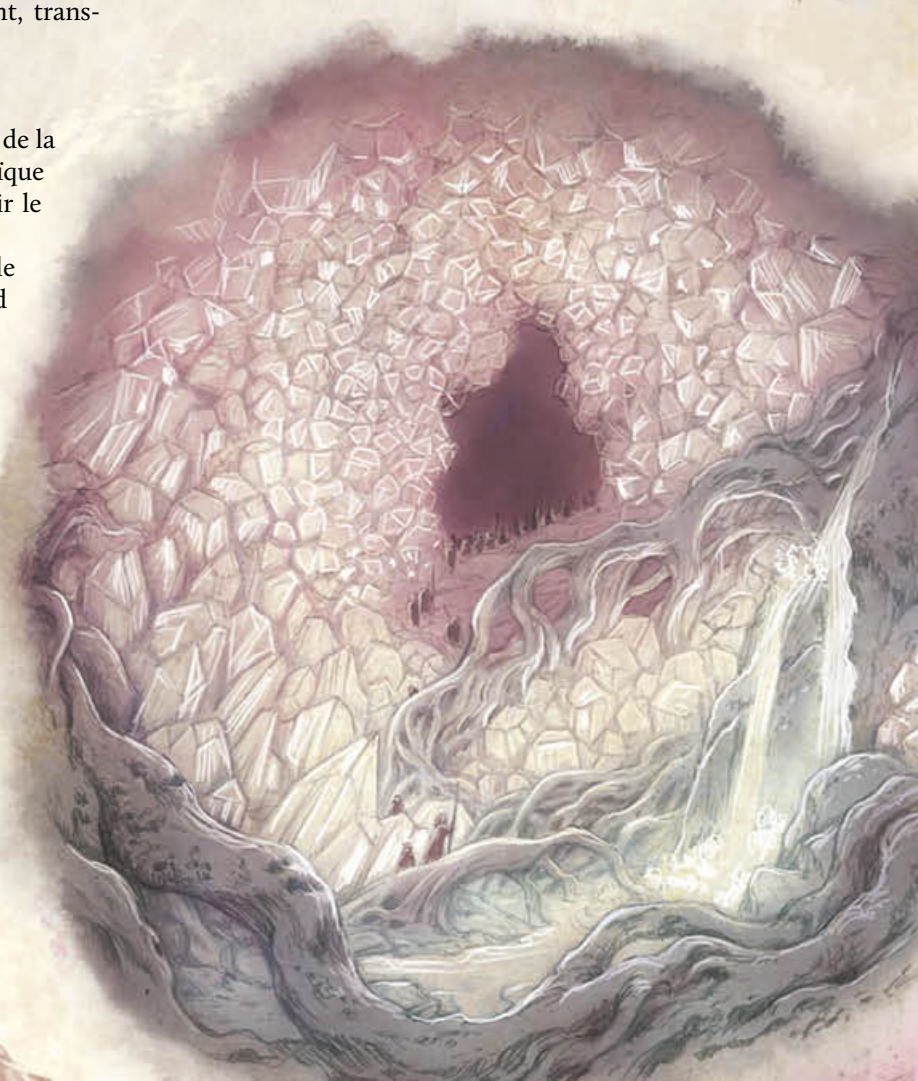
» À ma connaissance, plus personne n'est descendu si loin, et le sort d'Ivrencao est inconnu. Une légende rapporte qu'il serait nécessaire de porter une relique en helinqivren pour retrouver ce lieu. »

La quête du nid primordial

Il ne restait plus à Felyo que le dernier acte de la guerre de l'Aube à raconter : l'avancée héroïque des légions perdues déterminées à anéantir le Chancre. Felyo reprit sa narration :

« Autrefois, et certains continuent de le croire, on imaginait qu'il existait un "nid primordial", un lieu maléfique où était né le Chancre. Pourquoi cette entité venait-elle des profondeurs d'Eana ? Comment était-elle apparue ? On avait imaginé que cela pourrait être l'œuvre des diables, une sorte de création démente, reliée à la Fournaise. Pour certains, ce devait être une sorte de vengeance des Voyageurs qui n'acceptaient pas de laisser leur monde à d'autres.

» Les légionnaires d'Ivrencao avaient eu l'espoir de trouver un germe à abattre pour protéger le monde à l'avenir. Il y avait bien encore des ravageurs – étranges – à affronter, mais ils ne savaient pas où aller. Les dirigeants étaient partagés sur la stratégie à mener.



» Nulnyrë mena un petit groupe dans une direction inexplorée, convaincue d'y trouver ce nid primordial. Les autres restèrent à l'arrière, à Ivrencao. Personne ne revint de l'expédition visant à trouver le nid, et ses membres sont entrés dans l'histoire : Aoriel l'archer ; Amdrekh l'épéiste ; Todnarut, la prêtresse de Mort ; Surtherru, maître des ombres et compagnon de cœur de Durian ; Luukimanol l'artificier. »

Nulnyrë la magicienne elfe

Le nom de la magicienne fit réagir Calcite-chantant : « Je me rends compte que je vous ai interrompu tout à l'heure, avant que vous n'ayez le temps de parler de votre héroïne elfe. »
Felyo fit une pause pour boire un peu. Elle réfléchissait à ce que l'on pouvait dire de manière raisonnablement fiable sur la dernière des grandes figures fondatrices.

« Nulnyrë est entourée de mythes et légendes, dont beaucoup apparurent bien après sa disparition. Il y a tant de récits à son propos qu'il est difficile de démêler le vrai du faux. En général, on s'accorde à dire qu'elle était une magicienne elenionne d'une grande intelligence. Elle mena les premières études sur les ravageurs, afin de comprendre leurs aptitudes et y trouver des failles qui permirent aux combattants de reprendre l'avantage. Elle descendit loin dans les profondeurs, avec les groupes en quête du nid chancreux primordial.
» On prétend qu'elle tenait un journal sur un support inaltérable, et qu'elle en cachait des fragments à chaque étape importante de son voyage, dans l'espoir de laisser un témoignage utile à ceux qui les trouveraient. À ma connaissance, personne ne l'a jamais découvert. »

L'œuvre incertaine de Faerjaklüin

Le guide svirfnebelin réagit :
« Et Faerjaklüin ?
– Faerjaklüin, précisa Felyo à l'adresse de Calcite-chantant, est une liche, mais auparavant il était un magicien elenion du nom de Miquelaurë. C'était un élève de Nulnyrë, et certains suggèrent qu'il était – ou aurait souhaité être – plus que cela.
» Une chose est sûre : Miquelaurë a refusé de partir en quête du nid primordial avec l'expédition de Nulnyrë. Il est possible qu'ils se soient séparés en mauvais termes. Si Nulnyrë savait ce que son élève est devenu, elle serait sûrement furieuse. Les liches utilisent un rituel nécromantique corrompu pour se transformer : leur essence est souillée par le Chancre.
» Celui qui voulait être appelé Faerjaklüin était d'une puissance suffisante pour dissuader les gens de le provoquer sans bonne raison. Or la liche s'afficha comme un soutien au développement de la civilisation drow. Il s'avéra suffisamment utile pour parvenir à être accepté dans certaines régions, dans certaines communautés. Il n'est néanmoins pas le bienvenu partout, et pour autant que je sache, il n'œuvre désormais qu'entre Ombressoie et Arallün.
» Quoi qu'il en soit, il semble avoir accumulé beaucoup d'archives et avoir beaucoup fait pour la mémoire de Nulnyrë. Il nourrirait un attachement obsessionnel à sa mémoire comme à son œuvre.
» Certains prétendent qu'il a découvert depuis longtemps son journal, mais l'a gardé secret. D'autres estiment que les notes de Nulnyrë n'ont jamais existé : on aurait confondu dans les traditions son enseignement – éminemment précieux, mais oral – avec un témoignage écrit ; et la disparition de la magicienne aurait été transformée métaphoriquement en l'histoire de textes perdus.
» Il y a aussi des mystiques pour estimer que les écrits de Nulnyrë ont disparu au moment de son ascension. »

La Mère noire

Lymi'en porta la main à un pendentif qui représentait une fleur noire, mais laissa Felyo poursuivre.
« Le groupe parti à la recherche du nid primordial ne revint pas, mais quelque temps après leur disparition, certains commencèrent à avoir des rêves clairs – des songes évocateurs, exprimant un message venant du Plan Astral. Puis il y eut le don des ténèbres : la peau des survivants se teinta d'obscurité pour devenir celle que nous portons aujourd'hui.
» Beaucoup pensent que Nulnyrë ouvrit un portail vers la lune Éternité. Les héros se rendirent dans le Labyrinthe, et certains au moins parvinrent jusqu'à la Forge du Destin pour formuler des vœux.

» La Mère est le nom donné à l'entité qui nous permit de nous adapter à l'Inframonde et y évoluer avec aisance. Elle nous offrit une intuition de l'environnement, de la manière d'y vivre.
– La Mère est la première et véritable déesse de l'Inframonde, intervint Lymi'en. Elle nous a offert de vivre dans son domaine.
– Les peuples liés par le don des ténèbres comprirent qu'il était temps pour eux de quitter Ivrencao et de découvrir l'Inframonde, l'explorer et s'y installer », conclut Felyo.

La confrontation au nid primordial

Le Chancre est une entité qui évolue dans le temps. Son état il y a 5 000 ans n'est pas le même qu'aujourd'hui. Il était alors plus « primitif » ou « archaïque ». L'état de ce qui put être pris pour un « nid primordial » par les héros de la guerre de l'Aube est différent de ce que des Élus d'Éternité contemporains pourraient découvrir.

Le groupe des derniers héros

Un groupe de six vétérans partit en quête de l'emplacement du nid primordial. Ils étaient unis par le courage et la détermination de mettre fin à la menace.

La tradition affirme qu'il était mené par Nulnyrë, mais cette tradition est influencée par Faerjaklüin qui nourrit depuis 5 000 ans une obsession pour son ancienne mentore. Sans aller jusqu'à amoindrir l'importance de son rôle, il est probable que sa figure ait été exceptionnellement mise en avant, au point qu'on oublie souvent de nommer les autres membres du groupe. Outre la magicienne, le groupe comptait cinq experts dans leurs domaines respectifs :

- **Aoriel l'archer.** Il fut l'un des très rares aldarons à descendre dans les tréfonds, peut-être le seul. Sa mémoire est encore célébrée dans les communautés de la Taurëlma. Il y est connu pour avoir su organiser les défenses et sauver les maelossas.
- **Amdrekh l'épéiste.** Cet elfe est encore connu pour sa maîtrise martiale. Dans les académies, des salles sont baptisées en son honneur, et certains surnoms glorificateurs l'évoquent. On sait moins qu'il fut l'un des inventeurs et promoteurs de la transe elfique.
- **Todnarut la prêtresse de Mort.** On retrouve des statues de Todnarut dans d'anciens temples. Pendant une assez longue période, elle était considérée comme une sainte et sans doute une céleste importante, à laquelle adresser ses prières. Son culte est plus en retrait désormais.
- **Surtherru le maître des ombres.** Ce dvaerg est bien présent dans les traditions poétiques duergares pour avoir été le compagnon de cœur de Durian. Sa disparition est considérée comme la fin d'une histoire d'amour tragique, marquée par la guerre, et elle arrache encore aujourd'hui des larmes.
- **Luukimanol l'artificier.** Ce gnome était probablement un concepteur aussi doué que Neevalis, mais sa disparition lui valut de rester dans l'ombre de sa redoutable consœur. Quelques-uns suggèrent qu'il aurait pu être encore plus expérimenté, et que l'histoire n'a pas forcément retenu les meilleurs noms.

L'échec de la destruction du Chancre

Selon certaines analyses, les moyens à mettre en œuvre pour vaincre le Chancre pourraient dépasser la simple victoire sur un nid primordial. L'échec relatif du groupe de héros antiques est une leçon pour les aventuriers contemporains et la connaissance de cette histoire pourrait les aider à l'emporter véritablement.

- **Une victoire insuffisante.** En s'enfonçant dans les profondeurs, les héros découvrirent un nid différent des autres, avec un lien fort au Plan Astral, des passages planaires de toutes parts, et une vue sur le Cauchemar.
  - Ils purent blesser le germe palpitant, mais comprirent qu'il était régénéré depuis le Cauchemar.
  - Ils purent vaincre le germe palpitant, mais comprirent qu'en réalité, il y en avait d'autres, en stase dans l'Inframonde, et que la quête serait alors éternelle.
- **Le vœu à la Forge du Destin.** Les héros se rendirent à la Forge du Destin, dans le but de vaincre le Chancre. Ils formulèrent des vœux qui permirent le reflux de l'ennemi pendant longtemps, et son retour assez faible par rapport à ce qui avait été vécu lors de la guerre de l'Aube. On pourrait imaginer que la « Mère » est une entité composite qui porte les vœux de l'ensemble de ce groupe.
- **Les limites du vœu.** La nature du Chancre est liée à la Forge du Destin. Aussi, même des vœux bien composés, comme ce fut assurément le cas, ne pouvaient résoudre le problème définitivement.

Felyo proposa à Calcite-chantant de se restaurer, ce qu'il accepta. Depuis le début de sa captivité auprès de Lymi'en, il n'avait jamais demandé à boire ou à manger, il se contentait d'attendre. La druidesse adressa un sourire encourageant à son aïeule qui gardait une attitude pleine de retenue.
Goeduister partit vérifier où en étaient les autres. Tout le monde avait compris que la pause pouvait durer un moment encore. On établissait le campement et on se préparait à attendre patiemment la fin des discussions. Pourvu qu'elles aident à arriver quelque part ! Plusieurs en avaient assez d'errer, encore et toujours.
« Je vous remercie, Calcite-chantant, pour cette discussion. J'espère qu'elle a été aussi agréable pour vous que pour moi.
– Je vous retourne vos remerciements, Felyo, et je me demande si cet échange répond bien aux attentes de la mère de votre mère.
– Qu'il contribue à réduire nos écarts de vue ne peut qu'être une bonne chose, répondit l'intéressée.
– Nous devenons presque des familiers, ajouta Calcite-chantant.
– Si nous devons renouer les fils de milliers d'années pour cela, je crois qu'il nous reste 5 000 ans à démêler, rétorqua Lymi'en.
– Oh, 5 000 ans ! Je ne me rendais pas compte de l'immensité de cette dimension temporelle ! dit Calcite-chantant. C'est comme si la fin de la guerre de l'Aube avait eu lieu hier et que nous étions à égalité, perdus dans l'obscurité, à tailler la pierre et chasser l'infropossum pour nous en revêtir !
– Cela ne doit pas être facile ! coupa Felyo avec entrain. Ces bêtes m'ont toujours paru d'une ruse étonnante, à se faufiler dans les arrière-cours, parmi tout ce qu'on ne veut pas voir… Leur mauvaise réputation de charognard est à mon sens totalement injuste : ils nous protègent des revenants et ils purifient l'Inframonde.
» Tout a bien changé en 5 000 ans… Quelle durée étourdissante, n'est-ce pas ? »

La grande dispersion

Felyo remplit à nouveau le gobelet de Calcite-chantant et lui proposa un autre cormasta – un petit pain rond fourré, ici d'une préparation à base de champignons épicés. Il s'agissait d'un des plats que la druidesse avait cuisiné pour son propre paquetage. Le sourire du simmaïen semblait indiquer qu'il appréciait cette amélioration de son ordinaire.

L'errance simmaïenne

« Comment votre peuple a-t-il vécu la grande dispersion ? demanda Felyo.
– L'ère de ténèbres nous enseignait à percevoir le monde différemment, à utiliser bien davantage nos autres sens. Pour laisser des messages à d'autres communautés, nous devions utiliser le toucher, les sons et les odeurs.
– Vous voulez dire… Par exemple utiliser un objet diffusant une odeur pénétrante particulière comme alerte, comme borne frontière ?
– Oui.
– Dès lors je suppose que ces messages pouvaient être précisés… Peut-être par des objets déposés le long d'une perche, dans une niche, ou en utilisant une écriture en creux ?
– Oui.
– J'ai entendu parler d'un art du sifflement, permettant de transmettre loin des messages, dans les montagnes. Dans le sol, certains sons très bas peuvent porter sur de grandes distances, m'a-t-on dit.
– C'est vrai, mais ces arts dépendent des tribus. Certaines sont très proches des surfaces, d'autres attachées aux maelossas, d'autres encore se sont fait une spécialité des embuscades et des pillages…
– Leur éloignement a dû tout autant contribuer aux développements de cultures locales très marquées qu'à la conservation de modes de vie ancestraux », suggéra Felyo sans recevoir de contradiction.

La répartition des peuples souterrains

L'Inframonde est plus vaste que la surface, mais son peuplement est irrégulier. Les cercles de téléportation des grandes cités contribuent progressivement à la formation de communautés plus diversifiées.

- **Simmaïens.** Le peuple premier de l'Inframonde connaissait déjà les tunnels du temps des Voyageurs. Dans l'ensemble, il reste proche de la surface. Il peut exister des communautés simmaïennes sous chaque continent, ignorant chacune l'existence des autres. Seules celles du Cyfandir et des environs proches ont perdu la vue à l'orée de la guerre de l'Aube.
- **Sidhes des racines.** Un sidhe des racines peut apparaître dans une maelossa des racines n'importe où dans l'Inframonde.
- **Duergars des vieilles pierres.** Les maîtres des illusions se sont retirés du cœur des Drakenbergen pour aller sous ses marges, sous les Fjordkungden en particulier. On les rencontre aussi sous la Lothrienne, l'Arolavie et le Septentrion du Cyfandir.
- **Duergars des abysses.** Ces aventureux explorateurs sont les seuls humanoïdes à explorer les fonds marins et le Plan Éthéré. Leurs plus grandes cités sont édifiées sous les mers Isjorinn, Lomëar et Karakin qui bordent le Cyfandir sur sa rive ouest.
- **Svirfnebelins.** Lors des explorations au terme de la guerre de l'Aube, les svirfnebelins allèrent plutôt vers le sud et l'ouest. Ils sont désormais bien représentés dans les cités sous les royaumes des Sables, trafiquant parfois avec les pirates des barbaresques. Beaucoup sont devenus nomades. Les grandes caravanes de l'Inframonde sont leur spécialité.
- **Drows.** Des cités drows se sont développées sous le Cyfandir. Ils ont également essaimé vers l'est, sous le centre du Kaan et la mer de Nulim.
- **Gobelins, hobgobelins et gobelours.** Ces trois peuples d'origine kaani sont entrés en contact avec les explorateurs drows ou avec des géants des pierres. Ils ont trouvé dans l'Inframonde un nouveau territoire d'aventures. Quand ils s'engagent comme mercenaires, ils le font habituellement en groupes solidaires, décidés à traverser ensemble les épreuves qui se présenteront. Ils font plus rarement souche sous terre, préférant habituellement revenir à la lumière du soleil pour profiter des richesses acquises.

Les cinquante fondateurs

Écho laissait courir son regard sur tous les rayonnages qui portaient les souvenirs de dizaines de générations. Elle-même n'avait pour famille que sa maelossa dans laquelle elle était née, sortant d'un cocon imprégné de mémoire rêvée. Elle s'avança vers une fresque complexe qui occupait tout un pan de mur. Il s'agissait de l'arbre généalogique de son hôtesse.

« C'est une représentation simplifiée, dit une voix derrière elle.

– Vraiment ?

– Il n'y a pas tous ceux qui sont morts avant d'engendrer ni ceux qui ont quitté la cité…

– C'est tout de même très impressionnant !

– Pour moi, la véritable surprise a été de comprendre que, bien que notre population soit désormais nombreuse, tous les drows de cette cité et des autres descendent d'environ cinquante fondateurs.

– Comment ça ? Il y avait si peu de survivants des légions perdues ?

– Nous n'étions sans doute pas nombreux, mais j'estime que la population initiale était au moins de quelques centaines. Je vois à ton visage que tu ne comprends pas pourquoi je parle alors de si peu de fondateurs.

– En effet.

– Les mathématiques et les probabilités engendrent parfois des résultats contre-intuitifs. Il y a un peu de hasard, plus de progénitures pour certains que pour d'autres, les unions sur plusieurs générations qui accentuent insensiblement le phénomène. Au final, nous avons ces cinquante fondateurs dans tous nos arbres généalogiques.

» Un unique couple, en l'espace de dix générations, peut avoir des centaines de milliers de descendants, plus encore ! Certaines familles ont développé sans s'en rendre compte des traditions : enracinement dans un territoire, nombreux enfants. Au bout de quelques générations, elles constituent le socle de la population. Les choses se passent un peu comme sur une île ou dans des régions isolées de l'Inframonde, même quand le commerce permet aux populations de voyager.

» Ce phénomène est renforcé par la propriété des terres et les privilèges divers qui se transmettent en famille.

– Alors… pratiquement toutes les personnes qui sont dans la cité et ses faubourgs sont descendantes des cinquante fondateurs, et celles qui viennent de loin ne font que passer. Et depuis des millénaires, quelques hasards originels et choix ont des répercussions jusqu'à aujourd'hui… Pour ceux qui ne sont pas des lignées des cinquante, ce doit être assez dur.

– D'un strict point de vue économique et social, il y a bien un désavantage à ne pas avoir l'un des cinquante comme ancêtre. Cependant, certains portaient des maladies rares. Elles sont désormais très répandues : hémophilie, dégénérescence musculaire, démence… Des enfants meurent en bas âge ; d'autres découvrent à un âge mûr qu'ils en sont porteurs.

» Pour y échapper, certains cherchent des reliques et la protection de divinités – ou d'autres entités que je refuse de nommer. Il en est qui se plongent dans les études alchimiques ou arcaniques. Beaucoup accusent le coup et essaient de vivre presque normalement, jusqu'au moment où il leur faut se retirer. Avant la chute, il en est qui choisissent de sortir de l'existence avec panache, se lançant dans des aventures dangereuses. Sans plus rien à perdre, ce sont des adversaires redoutables. On compte parmi eux des révolutionnaires, des héros ou des criminels à la renommée aussi sombre qu'éclatante. »

Le temps de l'amertume

Calcite-chantant réorienta le sujet :
« J'ai entendu parler d'un "temps de l'amertume".
– Cela désigne la période durant laquelle les légions perdues hésitèrent à remonter à la surface. On explique ce renoncement essentiellement au travers de deux événements : le don des ténèbres et la dispute de la Rosace des Racines. »

Le don des ténèbres

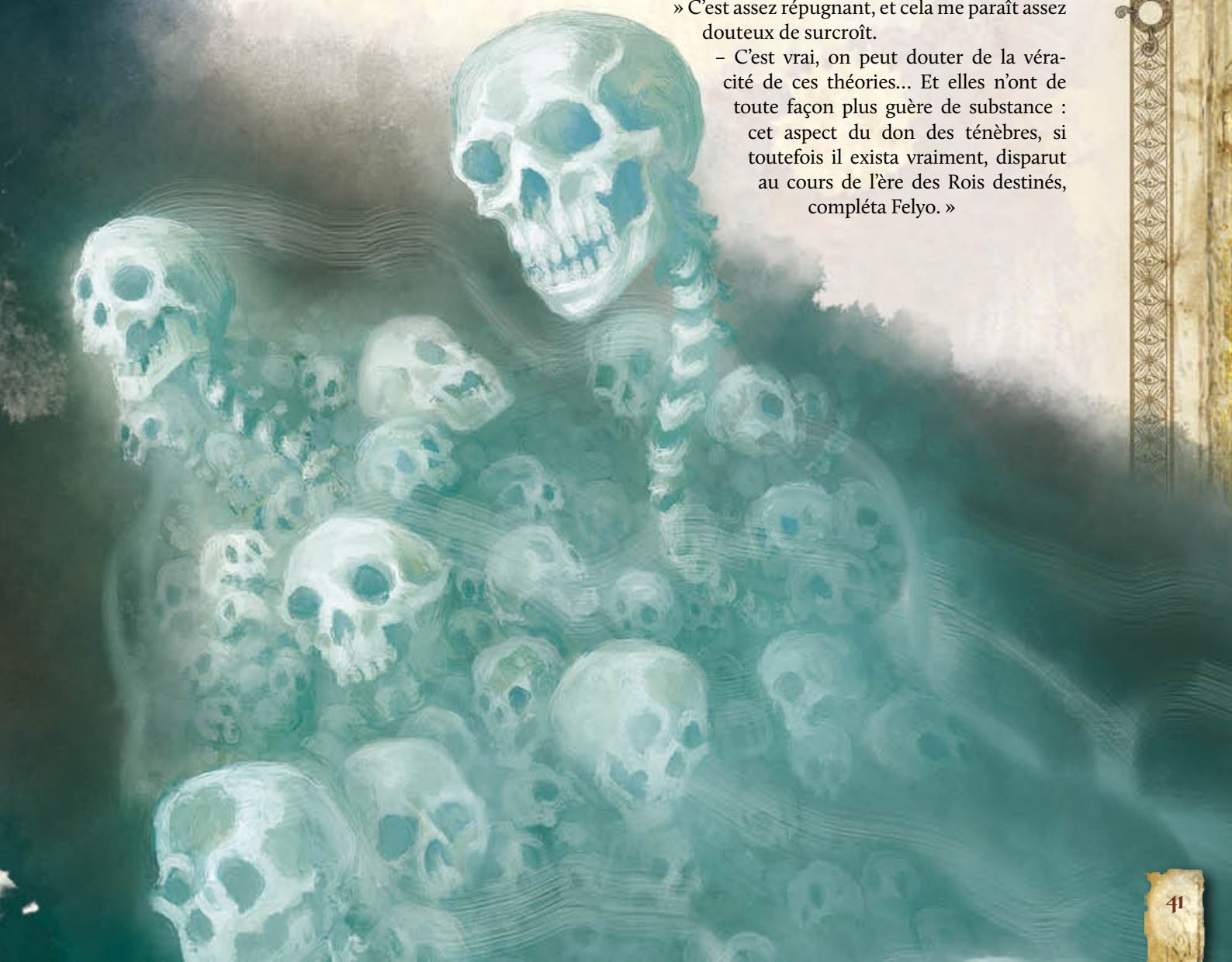
Felyo parvenait à s'exprimer comme si ces drames la concernaient à peine. Ils remontaient à une époque si ancienne qu'elle paraissait à peine avoir de sens dans sa réalité tournée vers la vie d'Eana :
« Si la sensibilité à la lumière du jour dissuade de sortir en plein soleil, des légendes rapportent qu'autrefois, le don des ténèbres était bien plus puissant, et accompagné de contraintes plus importantes. Il était possible de s'orienter facilement dans l'Inframonde, de sentir les tunnels, les oasis, l'énergie… Mais en contrepartie, les rayons du soleil causaient une brûlure mortelle.

– Quelques théoriciens, poursuivit Lymi'en, font un lien entre le don des ténèbres originel et le vampirisme. Ces morts-vivants souffrent du même désavantage, et une tradition relie l'apparition des vampires à l'œuvre de Xonim, elle-même rattachée à la Mère pour certains chercheurs du domaine des mystères. Il en est qui sont allés jusqu'à supposer que la création des vampires était nécessaire pour nous libérer des ténèbres profondes.

» D'autres imaginent même que les premiers drows, duergars et svirfnebelins étaient semblables à des morts-vivants. Ils pouvaient survivre dans les profondeurs de l'Inframonde, pauvre en air, parce qu'ils n'avaient pas besoin de respirer et qu'ils pouvaient consommer de l'énergie à l'état pur. Nos aïeux auraient été pratiquement des goules : des créatures qui peuvent mourir deux fois, parce qu'elles ne sont pas vraiment vivantes…

» C'est assez répugnant, et cela me paraît assez douteux de surcroît.

– C'est vrai, on peut douter de la véracité de ces théories… Et elles n'ont de toute façon plus guère de substance : cet aspect du don des ténèbres, si toutefois il exista vraiment, disparut au cours de l'ère des Rois destinés, compléta Felyo. »



La splendeur de la Rosace des Racines

La druidesse marqua un temps d'arrêt, et regarda du côté de Goeduister :
« Souhaitez-vous poursuivre à propos de la Rosace ?
– Je ne parle pas aussi bien que vous… Vous me demandez…
– Les svirfnebelins sont les seuls à être parvenus à établir des relations saines avec leurs cousins surfaciens.
– Hum… Alors…
» La Rosace était un palais souterrain, proche de la surface. Il se situait sous les racines de la Taurëlma. Il était question d'inviter les surfaciens pour leur montrer qu'on n'est pas des monstres. Ça n'a pas bien marché. Il y a eu des meurtres, et tout le monde s'est mutuellement accusé. Au final, chacun est reparti chez soi.
» Je crois que c'est la plus vieille affaire criminelle de l'Inframonde, et c'est la plus mystérieuse aussi. Il y a des gens en ville qui font des reconstitutions. Chacun joue un rôle, le meurtre est commis – pour de faux, ce coup-ci – et on essaie de trouver le coupable. Il y a eu des tas de variantes, et je crois que tout le monde a été le méchant de l'affaire à un moment ou un autre.
» Il y en a qui se facilitent la vie en disant que tout est la faute d'un démon…
– Nisgriph, le prince des mensonges, suggéra Lymi'en.
– Peut-être… »



Les meurtres de la Rosace des Racines

Voici un aperçu des principales versions des événements funestes qui eurent lieu à la Rosace des Racines :

- **Préjugés surfaciens.** En descendant, les surfaciens étaient convaincus de se rendre dans un piège. Le moindre détail était interprété selon ce biais, jusqu'à un point de non-retour où les armes ont été dégainées.
- **Luttes surfaciennes.** C'était le temps des Rois destinés, les Élus d'Éternité étaient nombreux et avides de pouvoir, s'attendant toujours à ce que quelqu'un essaie de les attaquer pour voler leur trône. Certains souverains rusés utilisèrent cette rencontre avec leurs pairs pour régler des comptes et se débarrasser de rivaux, tout en faisant peser la faute sur les souterraniens.
- **Rejet.** Les membres des légions perdues et leurs descendants avaient vécu des événements si terribles qu'ils aspiraient certes à la paix, mais aussi à l'affection et au respect de leurs cousins surfaciens. Au lieu de cela, ils étaient confrontés à la défiance, à la peur, à la suspicion et au mépris. La rencontre consomma la rupture : les souterraniens n'avaient plus rien à faire avec les surfaciens.
- **Chancre.** Les souterraniens avaient été infiltrés par des agents du Chancre, d'une manière ou d'une autre (présence de créature, manipulation par un prince chancreux, ou encore un somnambule du Chancre, cf. Grimoire, chapitre La corruption). Dans tous les cas, ce fut une source de perturbations mettant un terme aux pourparlers.
- **L'œuvre de Nisgriph.** Le prince des mensonges aurait semé le trouble dans la réunion, pour le simple plaisir de nuire à l'harmonie qui aurait pu naître des discussions entre surfaciens et souterraniens. Ceux qui soupçonnent des fiélons proposent parfois aussi d'autres coupables.

Les adieux

Calcite-chantant parut méditer sur les conséquences du crime de la Rosace des Racines, avant de demander :
« Que s'est-il passé ensuite ?
– Les peuples du don des ténèbres ont tenu conseil et ont décidé de se répartir les territoires souterrains. Les groupes se formeraient prioritairement sur la base des espèces, car il était alors nécessaire d'avoir une progéniture abondante si l'on souhaitait la survie des peuples d'en bas.
» Les svirfnebelins s'installèrent dans le sud et le sud-ouest du Cyfandir. Ils parvinrent à garder des liens avec les gnomes surfaciens par les tunnels sous la Cité Franche. Kleinekruis est devenue depuis une place marchande cosmopolite.
» Les duergars allèrent dans le centre des Drakenbergen, avec l'idée de reconstituer pratiquement à l'identique le mode de vie des dvaergen de la surface. La guerre du Roi de la Montagne leur coûta beaucoup.
» Quant aux drows… L'histoire de nos cités est compliquée. Elles ont essaimé et eu des histoires très différentes les unes des autres.
» Les cercles de téléportation et le commun des profondeurs nous permirent de garder contact tandis que chaque peuple cherchait sa voie. »

Utiliser les ténèbres profondes

Les peuples du don des ténèbres ne portent plus aujourd'hui les atouts et handicaps des habitants des premiers temps de l'amertume. Des rituels en lien à l'Abîme, accomplis dans l'Inframonde profond, pourraient cependant permettre à une créature humanoïde de se lier plus intensément à l'énergie sombre.
Le cas échéant, elle gagnerait simultanément le handicap d'Hypersensibilité au soleil et le don Porteur de l'Abîme. Ce handicap est une variante aggravée du handicap Sensibilité à la lumière du jour que peuvent subir des souterraniens, en particulier drows, duergars et svirfnebelins. Dans l'application sur la règle du Handicap, il compte comme deux handicaps.
Le meneur peut attribuer ces deux traits à tout humanoïde ayant bénéficié d'un rituel de ténèbres profondes.

Handicap supérieur : Hypersensibilité au soleil

La créature subit 5 (1d10) dégâts radiants lorsqu'elle commence son tour de jeu au soleil. Tant qu'elle y reste exposée, elle subit un désavantage aux jets d'attaque et aux tests de caractéristique. Les effets du sort *lumière du jour* sont identiques à ceux du soleil au regard de ce handicap.

Don : Porteur de l'Abîme

Prérequis : Hypersensibilité au soleil
En ne faisant qu'un avec l'énergie de l'Abîme qui imprègne l'Inframonde, la créature acquiert les bénéfices décrits ci-après. Ces aptitudes dépendent de la présence de l'Abîme qui n'est attestée que dans l'Inframonde et dans le Plan Éthéré.

- **Survivant de l'Inframonde.** La créature a l'avantage à tous les tests de caractéristique et JS visant à respectivement anticiper un péril de l'Inframonde et y résister. Elle bénéficie des mêmes atouts pour résister aux poisons et venins originaires de l'Inframonde.
- **Sustenté de l'Abîme.** La créature consacre 3 heures à méditer et à s'imprégner de l'Abîme. À l'issue de ce temps, elle reçoit les mêmes bénéfices que si elle avait pu manger et boire.

Les civilisations de l'Inframonde

Felyo réalisa que leur conversation leur avait fait parcourir des millénaires. Était-ce déjà la fin de l'histoire ? C'était en tout cas la fin d'un destin unique et lisible de l'Inframonde.
« La suite, reprit Felyo, si elle vous intéresse, sera bien plus difficile à narrer. Chaque peuple fonda ses cités et ses communautés. Chacune est une oasis dans un désert, une île dans l'océan, une étoile dans le sombre firmament. Chacune est solitaire et consciente de la lointaine présence des autres. »

L'importance des nomades svirfnebelins

Après quelques secondes, Felyo poursuivit :
« Une partie des svirfnebelins devinrent nomades, et pour autant qu'on le sache, leur mode de vie a peu évolué depuis les origines. On pourrait croire à première vue que leur rôle fut anecdotique dans l'évolution des civilisations, mais il n'en est rien. Ils furent indispensables pour maintenir le contact d'un bout à l'autre de l'Inframonde. Les premiers mercadins étaient des caravaniers aventuriers avant d'être des marchands intrépides. Les informations sur le lointain provenaient toujours des svirfnebelins. Sans eux, la création des cercles de téléportation des cités aurait été bien moins efficace. On s'en rend à peine compte quand on voit la toile de déplacement que ces outils prodigieux permettent. On pourrait en théorie se passer des caravanes désormais, mais très peu de cités s'y risquent, préférant entretenir des routes et infrastructures, quand bien même elles sont peu fréquentées. »



La guerre du Roi de la Montagne

Hochant la tête doucement, Calcite-chantant commenta :
« Une multitude de fragments, faiblement reliés. C'est donc pour cela que les duergars perdirent seuls la guerre du Roi de la Montagne ?
– En effet, c'est une manière de lire ce qui s'est passé, confirma Felyo. Mes connaissances sur le détail du conflit sont très lacunaires… »
Ni Lymi'en ni Goeduister ne semblaient plus à l'aise sur ce volet de l'histoire, aussi la druidesse poursuivit :
« Les duergars s'installèrent sur des territoires que les dvaergen surfaciens convoitaient, et leurs modes de vie étaient très proches à cette époque. Leur rivalité prit la forme de nombreux conflits, un peu partout dans les Drakenbergen. Il y eut certainement de nombreux revirements, quelques tentatives diplomatiques, des sursauts en faveur de l'un puis de l'autre… Tout ceci s'étira sur près d'un millénaire, approximativement entre 500 et 1500 du calendrier souterranien commun. Je suppose que les cultures de ces peuples se sont construites en opposition, ce qui expliquerait pourquoi les dvaergen surfaciens sont si fortement attachés à Forgeron.
– Là où les quelques duergars portés sur la religion ont un penchant pour Façonneur sous son aspect de Trickster, le maître des illusions, celui qui questionne les apparences et les règles, compléta Goeduister.
– À l'issue de ces luttes, les duergars disparurent. Certains soutinrent qu'ils avaient été exterminés…
– Mais ils sont bien vivants, rebondit le guide svirfnebelin.
– La guerre du Roi de la Montagne semble avoir été à l'origine de la construction de certains édifices monumentaux dans le haut Inframonde. Comme souvent avec les infrastructures dvaergen, elles ont fréquemment été réinvesties et réutilisées par d'autres dès que c'était possible. »

L'Envol des dragons

Un serviteur melessë de sang drow, simple membre de l'escorte, vint échanger quelques mots à voix basse avec Goeduister. Atafor aux deux lames s'attarda cependant avec une certaine curiosité et un sourire un peu ironique, semblant vouloir prendre part à la conversation.
« Il y a un mystère sur lequel vous pourrez nous éclairer ! lança Felyo.
– Ah oui ? rétorqua Calcite-chantant.
– Bien sûr. L'Envol des dragons ! Lorsque vous nous parliez de Voûte-d'Aube, vous disiez que les kimmoisaens avaient apporté les œufs des Voyageurs, et que ceux-ci avaient été gardés par l'association des simmaïens et des géants des pierres. Or par la suite, ces derniers quittèrent le Cyfandir pour le Kaan, renonçant à cette mission.
– Je ne sais pas.
– Comment ?
– Aussi simplement que je vous le dis. Lorsque Voûte-d'Aube fut abandonnée, mes aïeux n'étaient pas en mesure de se consacrer aux œufs. Je suppose d'ailleurs qu'à l'époque, tout le monde avait abandonné l'idée qu'ils pussent un jour éclore. Cela faisait environ 5 000 ans qu'ils demeuraient là, des pierres reliques d'un passé déjà lointain.
– Moi je connais une histoire là-dessus ! affirma Atafor, vers qui se tournèrent les regards. Ce sont les dragons pâles ! »
Lymi'en se retint d'exprimer son dédain. Les dragons pâles étaient une légende de l'Inframonde que certains appréciaient énormément. Ils les imaginaient partout en train d'agir, de comploter, de mener des activités mystérieuses… Mais en définitive, personne ne trouvait jamais de preuves de leur prétendue intervention.
« Je devine votre scepticisme, mais regardez les faits. Des œufs de dragons, abandonnés dans les profondeurs. Personne ne savait comment les faire éclore. Qui aurait pu les sauver à part… d'autres dragons ? Les véritables héritiers des Voyageurs – des Voyageurs eux-mêmes. La boucle est bouclée, le mystère est résolu, et tout devient très simple.
» Trop simple à votre goût ? Parfois il ne faut pourtant pas chercher la complication.
» Un peu comme les dracopales. Il y a des tas de surfaciens qui ont l'air convaincus que l'Inframonde devrait regorger de ces pierres, en véritables filons… Alors qu'il s'agit d'ossements enterrés lors d'un cataclysme à la surface. S'il y a des filons, ce sont surtout des cimetières de Voyageurs, et vu leur taille, ils n'ont pas pu se promener à leur aise dans des tunnels étroits…
»… au contraire des sveltes dragons pâles, par ailleurs métamorphes. Tout est très simple, je vous le dis. »

Ère des nouveaux royaumes et présent



Lymi'en n'appréciait guère ce genre d'interruption et ce ton insolent – Felyo ne le savait que trop bien. La druidesse devait agir vite pour éviter que les tensions ne s'exacerbassent. Pourtant quelque chose la retenait. Elle venait de croiser le regard du melessë et il lui semblait que ses iris avaient un éclat différent… Un métamorphe ? Qui était Atafor ? Il se présentait comme homme à tout faire dans l'expédition, semblant toujours prêt à plaisanter et ne guère s'inquiéter.

« Je suis assez content que notre invité, reprit Atafor en désignant Calcite-chantant, commence à se sentir à l'aise avec nous. J'ai beau être patient, notre errance me paraissait s'éterniser au point que je commençais à douter d'être au bon endroit – j'entends avec les bonnes personnes.

» C'est intéressant l'histoire, et ça occupe bien les pauses. On trouve toujours quelque chose à dire… Oui, honorable Lymi'en, j'en viens au fait.

» Felyo l'a bien dit : l'histoire de l'Inframonde a connu peu d'événements communs depuis la guerre de l'Aube. Chaque localité connaît ses tracas, lutte, commerce, étudie, change de dirigeant, explore…

» L'ère des Rois destinés ne s'est pas achevée avec l'ascension de Tamerakh à la Forge du Destin, mais avec celle de Xonim. La Dame des Mystères porte bien son surnom. Je comprends ceux qui sont tentés de faire un lien entre elle et la Mère.

» Les surfaciens parlent d'une ère des nouveaux royaumes, mais dans l'Inframonde, on a surtout vu une certaine continuité, avec peu de changements radicaux dans les différentes localités entre l'ère des Rois destinés et celle qui a suivi. Un peu moins de changements de régimes, peut-être ? J'imagine que l'Abîme aura retenu l'ampleur de l'influence d'Éternité ici-bas…

» Où est-ce que je veux en venir ?

– Qui es-tu ? lui lança sèchement Lymi'en.

– Presque un ami.

» Le fléau hideux est apparu dans l'Inframonde, et aujourd'hui un nouvel aspect du Chancre se répand. Les premiers à l'avoir vu ont cru y voir l'œuvre de fées. Je comprends l'erreur. Mais le péril qui nous guette et grandit – le Sublime disloquant – est d'une autre nature. Calcite-chantant, vous comprenez de quoi je parle.

– Je pense.

– Nous devons cesser de nous égarer et trouver sa source.

– Chercher le nid primordial n'a pas servi à grand-chose.

– Essayons au moins. Le monde change. Il vaudrait mieux que ce soit sans son influence. »

Vivre dans la nuit perpétuelle

L'Inframonde est plus vaste que la surface, s'étendant sous tous les continents, sous tous les océans. Explorer ces contrées implique d'apprendre à vivre dans un monde sans soleil. Tout ce qui paraît simple et évident à la surface requiert ici des précautions particulières. Il y a pourtant aussi des ressources inaccessibles ailleurs, comme l'Abîme, une forme de concentration des courants occultes. Par ailleurs, les sociétés issues des descendants des légions perdues – drows, svirfnebelins et duergars – ont en commun d'avoir débuté avec très peu d'individus, dotés d'une grande espérance de vie, et d'une facilité au maniement de la magie. Ce vécu similaire, une langue commune et des moyens de communication efficaces entre cités permirent l'expansion de croyances, d'écoles de pensée et de philosophie – les zanrolemi.

Ce chapitre explore les spécificités de la vie dans l'Inframonde : d'abord la compréhension de l'existence dans un environnement si particulier ; ensuite, quelques particularités des adaptations courantes des sociétés ; enfin, les écoles de pensée répandues.

Un monde sans soleil

L'Inframonde représente un défi : tout y est différent de la surface. Ici, point de soleil, l'accès à l'air et à l'eau est difficile, et la vie – animale comme végétale – s'est adaptée à ces conditions extrêmes. Les sons sont pleins d'échos, de distorsions ou de silences dérangeants. Le temps paraît s'écouler selon un rythme différent, on perd ses repères, et parfois la raison. L'Inframonde est en grande partie un désert de pierres, mais il concentre des forces magiques considérables, qui sont parfois essentielles à la survie des peuples souterrains. La fréquence des zones de magie dense est en moyenne plus importante qu'à la surface.

Vivre dans l'Inframonde, c'est avant tout survivre. Tout peut venir à manquer – même l'air ! L'environnement constitue un danger permanent : effondrements, émanations de gaz toxiques ou trombes d'eau dévastatrices sont monnaie courante. L'adaptation nécessite une grande créativité et de l'endurance. Les membres d'une communauté savent qu'ils ont de bien meilleures chances de subsister s'ils peuvent compter les uns sur les autres. Dans le même temps, les ressources limitées peuvent aussi susciter des tensions, de sorte que l'équilibre optimal est toujours délicat à trouver, puis à maintenir.



L'air

Le plus fondamental de tous les besoins est l'air. Les communautés ne peuvent survivre que si elles ont un accès régulier à de l'air respirable en quantité suffisante. Il ne s'agit pas seulement d'une réserve qu'on consommerait : il faut aussi qu'elle se renouvelle. Le détail du cycle de l'air peut être assez éloigné des préoccupations des aventuriers simplement de passage, mais il détermine l'organisation des lieux et les infrastructures primordiales d'une cité.

Les techniques sont nombreuses et comportent toujours des vulnérabilités, sources d'incidents : compter simplement sur l'aérage des tunnels de vers pourpres ; édifier de véritables puits d'aérage ; s'établir à proximité de maelossas et d'oasis attenantes ; bâtir des centrales de brisure d'eau grâce à l'artiscience des duergars des abysses ; développer un édifice magique complexe ; s'appuyer sur un nid chancreux qu'on cherche à garder sous contrôle ; établir un écosystème entre la faune végétale d'Eaux-Noires et les exhalaisons ardentes des fonds marins.

Tunnels de vers pourpres

Les tunnels de vers pourpres constituent historiquement la première source d'air dans l'Inframonde. D'après certaines légendes, ces bêtes colossales à l'âge adulte pondraient leurs œufs dans les régions de dunes des royaumes des Sables, avant de s'enfoncer dans la terre et les roches. Leur régime alimentaire varie selon les phases de leur existence, entre minéraux broyés, végétaux et protéines (en période de reproduction). Les vers vont et viennent, on ne les voit que rarement, mais on parle souvent d'eux et on remarque les traces de leur passage.

Explorer de nouveaux horizons

On dit que les vers pourpres sont parfois les messagers d'Eana, voire des dieux – ceux de la Triade du Renouveau. De nombreuses légendes décrivent des héros appelés à l'aventure, et elles commencent souvent approximativement ainsi :

« Il était une fois un groupe de guettes (ou de mercadins ou de caravaniers…) qui sentit le sol trembler, et vit un gigantesque ver pourpre passer. La créature aurait pu les attaquer et les anéantir sans effort, mais aucune de ses reptations ne les affecta, et elle repartit par un nouveau tunnel, dont les parois s'avérèrent remarquablement stables… »

Dans ces histoires, les aventuriers découvrent des trésors, de nouveaux territoires à habiter, ou bien une menace à juguler pour sauver le monde. Les récits fondateurs des duergars des abysses commencent aussi par cette invitation à explorer les fonds sous-marins dont ils allaient se rendre maîtres.

Au-delà des contes, les souterraniens ont bien conscience que se rendre dans un tunnel à peine excavé est terriblement dangereux et fait courir le risque de périr dans un effondrement. Aussi, quand un tel événement se produit, les gens évitent de se précipiter et consultent plutôt les prêtres pour vérifier s'il s'agit d'un véritable signe divin. Si toutefois cela se confirmait, il resterait encore à déterminer les élus chargés de l'exploration.

Protéger les cités contre le passage des vers pourpres

Afin de repousser les vers pourpres sans incident, on dispose des *glyphes de ver* selon un plan évoquant les sommets d'un cristal régulier, par exemple : une au sommet, une en dessous, et quatre sur le plan horizontal. Il est important que le ver pourpre puisse facilement éviter l'ensemble de la zone. S'il est simple de déterminer un placement optimal à la fondation d'une communauté, lorsque celle-ci croît, il faut repenser toute l'architecture des *glyphes de ver*. Il faut décider si on protège les nouveaux quartiers, les nouvelles routes… Le cas échéant, il faut que l'ensemble des *glyphes de ver* ne forment pas d'impasses dans lesquelles un ver pourpre pourrait accidentellement se rendre.

Un ver pourpre piégé entre deux runes peut devenir **furieux**. Cela arrive en cas de mauvais placement d'une rune, de l'existence de runes plus anciennes datant de cités disparues ou même de sabotage. Détruire un glyphe rend une communauté vulnérable, mais les gardes finiront par remarquer les dommages causés. Installer clandestinement un *glyphe de ver* exige beaucoup de temps et de moyens, ainsi qu'une équipe aussi furtive que douée en arcanes, mais un ver furieux fait bien plus de dégâts qu'il ne l'aurait fait à l'état naturel. De plus, une fois achevée, cette modification plus subtile peut facilement échapper au garde.



Une arme des duergars des abysses

Les duergars des abysses ont créé un objet issu de l'artiscience et appelé *vibrateur*. Il permet d'attirer un ver pourpre, si jamais l'une de ces créatures passe dans le champ d'action de l'appareil. Cela ne permet pas de sélectionner le type de ver pourpre ni de garantir que l'un d'eux est dans la région, mais avec un peu d'anticipation et de patience, on peut avoir des résultats extraordinairement puissants, avec un investissement assez limité.

Architecture et urbanisme dvaergen

Éclairée de la douce lumière bronze du solium, les places dvaergen ont un style immédiatement identifiable, monumental, mettant à l'honneur des lignes géométriques et des sculptures stylisées.

Gatalmenn, les grandes portes surfaciennes

On appelle gatalmenn la grande porte publique d'une cité naine. Elle est située à la surface, bien visible, et des routes y mènent. Parfois, elle donne son nom à un village ou un hameau.

Hjemhall, la halle d'accueil

Sitôt qu'on franchit la gatalmenn, on arrive dans la hjemhall. Il s'agit d'un espace tout en longueur qui dessert selon les cas des temples, des garnisons, des quartiers marchands ou d'habitation, des forges, ou des palais. L'agencement dépend des modes et de l'organisation sociale visée par les fondateurs.

Puits d'aérage nains

Les puits d'aérage sont une construction typique des cités naines de l'Inframonde. Presque chacune d'entre elles en a au moins un, parfois plusieurs. Il y en a dans tous les Drakenbergen, mais ils sont systématiquement cachés ; généralement aussi surveillés et piégés.

- **L'entrée extérieure de l'aérage.** Les puits sont volontiers dissimulés dans des gouffres ou des parois de falaise, afin d'être difficiles à voir depuis la surface.
- **Le puits d'aérage.** Quand le puits est vertical, il sert souvent aussi à recevoir l'eau de pluie. Il peut également être associé à des aqueducs et capter des sources issues de la fonte des neiges.
- **Escalier d'entretien.** Tout autour de la structure verticale se déroule un escalier à quatre noyaux et aux repos fréquents. Sa fonction est de faciliter l'entretien du puits d'aérage auquel on accède par plusieurs regards verticaux.
- **Sortie de l'escalier d'entretien.** Même si le puits d'aérage n'est pas totalement vertical et mène à un gouffre, l'escalier d'entretien est habituellement conçu pour accéder à la surface en un lieu praticable. Il débouche typiquement dans une prairie en haute altitude ou bien au cœur d'un chaos rocheux des vallées. Il s'agit toujours de lieux bien cachés, et la magie sert parfois à améliorer encore leur discrétion. Cette sortie secrète de la cité peut être utilisée pour des évacuations en cas de crise.

Fourneaux

Selon les besoins, les installations dvaergen peuvent se contenter de bas fourneaux très élaborés, et permettant d'obtenir de la fonte en fusion. Les hauts fourneaux produisent toutefois plus d'acier, et plus vite. Ces cathédrales de feu sont associées à d'autres installations tout aussi complexes à maîtriser. Seules les cités dvaergen les plus importantes, et bénéficiant de débouchés assurés fabriquent de tels monstres.

Charbon

La ressource essentielle pour les dvaergen est le charbon. Il alimente les feux, mais également des machines en acier, activées par la vapeur. L'exploitation du charbon n'est pas sans danger. Les poussières en suspension dans l'air provoquent à long terme des maladies des poumons, et les gaz inflammables qu'il dégage peuvent aussi bien asphyxier que provoquer des explosions.

Puits d'aérage

La solution artificielle la plus évidente pour amener de l'air dans les profondeurs consiste à creuser des puits d'aérage ou à aménager des tunnels existants pour qu'ils endossent cette fonction. Ces méthodes sont bien connues des nains gardiens qui laissèrent dans les Drakenbergen de nombreux aménagements de cet ordre depuis l'Âge de Flore. Ces techniques sont indispensables au bon fonctionnement de toute mine souterraine et sont pratiquées par de nombreux peuples, tels les kobolds des monts Telhika, dans le Kaan.

Un complexe de tunnels stratégiques

En dépit de la simplicité apparente du concept, faire fonctionner des puits d'aérage efficaces implique d'articuler des puits reliés à des tunnels à des niveaux différents pour permettre à l'air frais de la surface d'entrer et d'évacuer l'air vicié. En cas de guerre, le contrôle de l'accès à l'air peut être décisif : un siège de cité prendra fin plus facilement en sabotant les tunnels d'aérage, ou bien en utilisant le sens du vent pour diffuser des fumées empoisonnées vers les défenseurs.

Des souffles puissants

À l'entrée et à la sortie, le souffle peut être très fort, presque tempétueux. Escalader ces parois, ou simplement marcher à leur bord, peut être périlleux.

Glyphes défensifs

Les puits reliés à la surface sont associés à des tunnels et escaliers permettant leur entretien. Des dispositifs de sécurité leur sont fréquemment associés pour limiter le risque d'attaque par ces infrastructures. Les nains en particulier sont connus pour l'installation fréquente de *glyphes de Mort* et *de Xonim* (cf. **Annexe : Glyphes**) visant à interdire toute divination et toute arrivée facilitée par la magie. Il y a donc presque toujours une sorte de rempart invisible de magie morte avant d'atteindre une cité ou une mine naine. Ces protections surnaturelles sont durables, et continuent à faire effet parfois bien après qu'un site a été abandonné.

Secrets antiques au milieu de cités modernes

Les infrastructures remarquables, laissées par les nains notamment, sont volontiers réutilisées par d'autres peuples, qui les entretiennent et les réaménagent selon leurs besoins spécifiques. Il n'est pas rare dans une même cité d'avoir des puits et tunnels remontant à une haute antiquité, entourés de bâtiments très récents. Bien que les nouveaux arrivants comprennent souvent bien le fonctionnement général des infrastructures, ils peuvent ignorer l'existence de cachettes ou tunnels secrets, soigneusement dissimulés pendant des siècles voire des millénaires.

Souffle de maelossa

Les maelossas sont liées aux fées et à Eana. Ces lieux sont des sources de vie et d'enchantement. Elles dégagent de l'air respirable qui se diffuse dans les tunnels avoisinants. Cet air transporte dans un léger souffle des pollens et des spores de formes de vie bioluminescentes, qui s'installent partout où elles trouvent un peu d'humidité. Si la vie en surface puise son énergie dans le rayonnement du soleil, ici elle est alimentée par la densité des courants occultes, de sorte que les espèces de l'Inframonde ne peuvent généralement pas être cultivées ailleurs.

Cibles du Chancre

Par nature, une maelossa est un point sensible d'Eana, et donc de l'équilibre du monde naturel. Les stratégies du Chancre ne sont pas uniformes. Il peut, selon les cas, envoyer des ravageurs du fléau hideux pour détruire l'endroit ; ou bien inciter au développement d'une oasis sublime concurrente, contaminant progressivement les lieux.

L'impossible proximité des cités

Les territoires féeriques ne peuvent pas subsister à proximité immédiate de cités. Le contrôle exercé sur l'environnement est une raison évidente : une nature dominée ne peut être simultanément sauvage. Il y a aussi un autre facteur, résidant dans l'esprit même des humanoïdes en grand nombre. L'agitation, les émotions, les désirs et les besoins sont si nombreux, les îles oniriques sont si denses et tendues, qu'il n'y a plus assez d'espace pour créer un lien entre Eana-corps physique et Eana-domaine immatériel dans l'Astral. Les communautés souterraines gagnent à être proches des maelossas qui alimentent la vie et fournissent de l'air, mais elles ne doivent pas non plus les toucher ni les encercler, sous peine de les détruire.

Raviver les maelossas

Toutes les oasis souterraines n'ont pas de maelossa en leur cœur. Une fois la végétation installée avec une source stable d'eau, elle peut prospérer sans lien direct à Eana. Il est donc tout à fait possible qu'une ville jouxte un territoire qui a perdu sa maelossa. Dans certains cas cependant, même éteinte, elle peut raviver son essence féerique. C'est alors le plus souvent l'œuvre de sidhes des racines, de svirfnebelins enracinés ou d'autres individus qui ont développé un lien particulier à Eana. La renaissance d'une maelossa après une tragédie prend alors le sens d'un message d'espoir.

Transformation en fée ou en sublime

La fréquentation durable d'une maelossa est susceptible de provoquer une transformation des individus en quelque chose de plus en plus proche des fées. D'une certaine manière, cette évolution peut être comparée à celle du Sublime (cf. partie **Le Chancre**) et explique pourquoi ce dernier est fréquemment confondu avec les fées. Pour ceux qui ont une spiritualité influencée par le druidisme ou certaines formes d'adoration de Flore, changer de nature pour se rapprocher du monde est une bénédiction. Mais que faire quand on découvre que le changement n'est pas celui désiré ?



Création artificielle d'une maelossa

Chaque point d'Eana pourrait dans l'absolu devenir une maelossa. Les druides de l'Inframonde, les sidhes des racines et les svirfnebelins enracinés sont les plus à même de favoriser l'apparition d'une nouvelle maelossa, mais ils ne sont pas les seuls. Une telle création doit être soupesée, au regard des efforts qu'elle demande. Elle peut paraître souhaitable pour reconquérir des territoires pris au Chancre et consolider le reflux de l'ennemi.

Certains druides sont réservés sur cette stratégie. Outre le fait de se substituer à Eana pour déterminer où elle exprimera son énergie, ils s'interrogent sur la différence de nature profonde entre Eana et le Sublime. Est-ce que manipuler Eana pourrait la rendre « folle » et aboutir à une réaction en chaîne, provoquant soit l'affaiblissement du monde, soit l'apparition anarchique de maelossas ? D'après eux, il serait souhaitable pour les humanités que l'ensemble du monde ne se transforme pas de la sorte : cela reviendrait en effet à ce que la planète ne soit plus à terme peuplée que de fées, or ces créatures n'ont pas le même libre arbitre que les humanoïdes.



Machinerie de brisure d'eau

Les duergars des abysses sont confrontés à des défis extrêmes. Il est impossible pour leurs cités de compter sur les tunnels de vers pourpres, ou sur les puits d'aérage. Leurs dômes sont édifiés sous 1 000 à 10 000 m d'eau de mer ! Grâce à leurs connaissances techniques très avancées, il leur a été possible de trouver de nouvelles solutions. Celle qu'ils utilisent aujourd'hui communément consiste à puiser de l'eau et la transformer en deux substances : l'oxygène (l'air respirable) et l'hydrogène (un gaz inflammable) – sans compter le sel qui est séparé de l'eau avant sa transformation. L'hydrogène est stocké et servira ensuite à alimenter d'autres machines, sa combustion libérant ensuite de la vapeur d'eau qui est en partie captée, et revient ainsi dans le circuit.

Des installations sensibles

Les cités duergares sont des merveilles, pleines de prouesses dont on n'oserait pas rêver ailleurs. Cependant, la vie y dépend de la maîtrise de substances dangereuses. Ainsi l'hydrogène est-il très utile, mais également explosif. Des accidents, des attaques ou du sabotage dans les centrales de brisure d'eau font courir un risque vital pour la population.

La fondation d'une cité

L'artiscience s'est émancipée des courants occultes, mais en contrepartie, elle s'appuie sur une importante logistique. Bâtir une nouvelle cité dotée des nécessaires centrales de brisure d'eau requiert des investissements massifs, et l'effort concerté de nombreuses personnes maîtrisant toutes les techniques de pointe duergares des abysses.

Pour préparer une nouvelle installation, on envoie un groupe très bien formé, doté d'un équipement compact (et coûteux) pour étudier le terrain. Ces explorateurs sont chargés d'établir une base sécurisée d'où ils organiseront l'exploration des alentours. Ils doivent chercher les ressources exploitables, identifier les périls et les ennemis, tout en installant les premières infrastructures qui permettront l'arrivée d'ouvriers et bâtisseurs.

Fumeurs noirs

Au fond des océans et de nombreux lacs dominés par les aboleths se trouvent des formations géologiques immergées appelées fumeurs noirs. Il s'agit de zones par lesquelles la chaleur des profondeurs magmatiques s'épanche. Dans ces eaux bouillantes, tout un ensemble de formes de vie étranges, minuscules à très grandes, s'ébattent. Elles sont radicalement différentes de ce qui existe à la surface : elles n'ont pas besoin de lumière, elles se nourrissent de substances hautement toxiques pour d'autres formes de vie, et elles rejettent de l'oxygène qui pour elles est un poison quand il est présent en trop grande quantité – de la même manière que l'est le gaz carbonique pour les peuples de la surface.

Une trace de l'influence d'Eaux-Noires

Les créatures originaires d'Eaux-Noires – dont les aboleths et de nombreuses aberrations supérieures – connaissent bien ce phénomène et savent en tirer parti. Les élites cthuuls, leurs serviteurs chitineux, sont également capables d'utiliser ces connaissances pour aménager les repaires de leurs maîtres. On pourrait croire que ces cultures d'air sont uniquement le fait de créatures d'un autre monde, mais elles sont aussi connues intuitivement par les sidhes des abysses et les ensorceleurs psychurges.



Un sujet d'étude pour les duergars des abysses

Eaux-Noires est un ennemi des duergars des abysses, qui sont très attentifs à ses méthodes, pour mieux se défendre. Ils ont découvert les techniques d'aérage de leurs ennemis par accident, mais aussi avec grand intérêt. Il leur faut pour le moment en apprendre davantage et mener des expériences. À terme, il serait possible d'ajouter des « cellules bouillonnantes » à l'intérieur de véhicules ou dans les cités. Ce serait une alternative à la brisure d'eau qui paraît parfois compliquée à installer et entretenir.

Usage de la magie

« La magie peut tout, mais il faut se garder de tout lui demander », apprend-on dans les académies de magie. Il est bel et bien possible de faire appel à elle pour assurer l'approvisionnement en air et son renouvellement, mais cette solution – aux multiples aspects – est très peu employée. La leçon de Curosto reste gravée dans les esprits. On dit que cette cité antique, située sous le centre des Drakenbergen, aurait été détruite par ses excès en la matière et la vulnérabilité qu'ils créaient.

Les implications du choix de faire appel à la magie

Une cité ou une forteresse dépendant uniquement de la magie pour respirer peut être située dans des endroits difficiles d'accès, par exemple une région entourée de fleuves de lave comme la capitale d'Arallün. Les fondateurs font le choix d'une installation très compliquée sur le plan logistique pour améliorer leurs défenses. Une telle décision a des implications bien plus lourdes que le « simple » fait d'aérer les lieux. L'eau et la nourriture manquent (un site impropre à la vie des humanoïdes l'est aussi pour d'autres créatures) ; les communications demandent des trésors d'ingéniosité (il faut respirer aussi sur les routes, ou bien miser sur les cercles de téléportation).

C'est une décision compréhensible dans un contexte de guerre, lorsqu'il s'agit d'établir une base secrète qu'un ennemi ne pourra pas atteindre. En revanche, ce choix devient de plus en plus délicat à pérenniser si la forteresse ou la cité se développe. Même une civilisation riche et brillante est tôt ou tard rattrapée par la réalité logistique. Elle s'expose à des surcoûts et des accidents.

Des glyphes d'air pur

Cette méthode requiert de disposer de nombreux glyphes ayant des fonctions complexes : capter l'air vicié, le purifier, rejeter de l'air respirable. Installer un glyphe prend du temps, alors qu'il suffit de quelques coups de masse pour le détruire. Lors de leur fonctionnement, ces gravures magiques se couvrent peu à peu d'une poussière de graphite. Elles doivent être entretenues, au risque de libérer un air de mauvaise qualité.

- **Adapter l'aérage aux besoins.** Quand l'espace à couvrir ou la population augmente, on multiplie les glyphes, mais il faut aussi bien choisir leur emplacement sous peine de voir certaines portions de bâtiments ou des quartiers être mal aérés. Le manque d'air au quotidien peut conduire à une fatigue chronique.
- **Sociétés inégalitaires.** Dans les sociétés inégalitaires, le mépris à l'égard des couches inférieures (esclaves, roturiers pauvres, malades de la chancreuse, etc.) conduit à rogner sur les dépenses qui assurent une bonne qualité de vie à ces populations – notamment l'accès à l'air et à l'eau. Les dirigeants se confortent dans leurs décisions en pensant à des économies à court terme, sans prendre en considération les conséquences en diminution des capacités de leur population. Dans des cas extrêmes, on a même pu vouloir murer les cavernes de ceux considérés comme des êtres inférieurs afin qu'ils ne consomment pas l'air des mieux lotis. L'accès à l'air et à l'eau est un sujet sensible dans l'Inframonde, et en priver des populations est mal vu, de sorte que les dirigeants cherchent souvent à masquer leurs décisions derrière de bonnes raisons opportunistes.
- **Un mauvais aérage délibéré.** Des secteurs privés d'aérage constituent un danger pour ceux qui s'y aventurent. Aussi, on peut utiliser l'air raréfié comme un piège à destination d'intrus.

Entre Plan Matériel et Plan Éthéré

Une solution radicale pour respirer à son aise consiste à quitter le Plan Matériel. L'énergie qui imprègne le Plan Éthéré n'est pas de l'air, mais elle suffit à la vie existante pour perdurer. Édifier un bâtiment, ou plus encore une cité, entre deux réalités requiert des moyens arcaniques plus importants que l'usage de *glyphes d'air pur*. On pourrait supposer que ces efforts en valent la peine si on est protégé contre les périls de touffeur et d'air raréfié. Les refuges éthérés ont un défaut : la vie peut s'y maintenir, mais pas naître, ni se développer. Il est vain de cultiver un jardin, car rien ne germera. En substance : un tel lieu est adapté pour une forteresse cachée ou un repaire secret, mais pas pour une ville peuplée.

- **Risque de transformation en loeze.** Un loeze est une créature vivante qui a développé une relation si forte au Plan Éthéré qu'elle en devient dépendante. Le terme fut créé pour les premiers pilotes ateakristallins. Des cités partiellement éthérées devraient être aménagées avec soin pour échapper au risque de voir une transformation progressive de la population.

Le Chancre

Si le Chancre est l'ennemi par excellence, ses créations n'en consomment pas moins de l'air et il s'assure qu'elles puissent en générer grâce aux nids chancreux et aux oasis sublimes. Au-delà même de l'air respirable, ces lieux protègent également leurs alentours contre les pressions excessives et la touffeur – un péril des profondeurs infligeant une chaleur insupportable.

Voyager entre manque d'air et Chancre

Dans certaines régions de l'Inframonde, particulièrement les plus profondes, les voyageurs sont parfois confrontés à un dilemme. Faut-il prendre le risque d'affronter des périls d'air raréfié et de touffeur pour s'éloigner du Chancre ? Ou bien est-il préférable de respirer librement, au risque de rencontrer des ravageurs maraudeurs ?

Tenter de contrôler un germe palpitant

La perspective pour des populations humanoïdes d'utiliser le Chancre pour respirer est problématique et difficile à avouer, mais cela n'a pas découragé certains de le faire. Il semble cependant que personne n'en vienne dès la fondation d'une colonie à une telle extrémité. On peut s'y résoudre quand une première source d'air est menacée ou en réduction. Ce pourrait être le cas par exemple d'une cité dont les tunnels d'aérage ont été détruits dans un effondrement catastrophique.

Fascination et peur se mêlent lorsqu'il s'agit du Chancre. Certains puissants espèrent pouvoir mieux organiser la lutte en étudiant des nids chancreux théoriquement sous contrôle, avec un germe empêché de se développer pleinement et qui ne crée que quelques petits ravageurs. Ces lieux sécurisés peuvent en alimenter d'autres en air.

Pour autant qu'il ait été possible d'en juger, la création d'air par le Chancre ne génère pas de surpression : son activité se limite d'elle-même si elle se déroule en espace confiné.

Une serre sublime

L'erreur d'un collectionneur est aisée face au Sublime, car ces créatures ont parfois une allure presque naturelle, ou féerique. On peut donc les prendre pour des plantes exotiques et les élever dans une serre, avant de se rendre compte que l'air y est soudain plus vivifiant et croire détenir une découverte de premier plan.

Les quartiers pauvres de certaines villes souffrent d'un défaut d'aérage. Dans ces conditions, un marchand proposant la vente de « plantes tropicales dégageant de l'air » pourrait connaître un réel succès.



Température et pression

Ouvrant des voies vers les profondeurs d'Eana, l'Inframonde confronte le voyageur à des périls qui n'existent pas en surface.

Surpression en espace confiné

La pression évoquée dans cette section est essentiellement celle due à la pesanteur de milliers de tonnes de roches. Cependant, il est possible aussi qu'un tel problème se présente dans un espace circonscrit, par exemple dans une cité duergare dont le réseau d'évacuation de gaz serait en panne. Dans les cas extrêmes, la pression pourrait conduire à des dégâts dans les structures et menacer l'installation tout entière.

Constance des températures

La température dans l'Inframonde est stable en un lieu, il n'y a pas de saisons et seuls les tunnels les plus proches de la surface connaissent des fluctuations qui restent toujours inférieures à celles qui ont lieu à l'air libre. Une grotte donnée pourra ainsi être à 3 °C ou encore moins toute l'année, ou bien 15 °C toute l'année, ou encore 10 °C toute l'année… Les températures négatives sont limitées à des configurations particulières, typiquement sous le Septentrion avec un large accès à l'extérieur. L'humidité peut également avoir une influence importante sur la sensation de froid.

- **Glacières et greniers.** Les grottes froides sont susceptibles d'être bien adaptées à la conservation de denrées périssables. Des civilisations surfaciennes peuvent tout autant les utiliser que des souterraniens. On identifie de l'intérieur les glacières et les greniers à leurs aménagements. Ces structures en revanche peuvent être très discrètes de l'extérieur, dans le but de les protéger des pilleurs.
- **Glyphes tempratifs.** Certains bâtisseurs éprouvent le besoin de régler la température durablement dans une salle, une galerie ou un espace plus vaste. Cela permet de créer des espaces de vie plus agréables, dans les zones habitées par exemple. Ces accessoires magiques rendent une existence confortable possible dans des territoires par ailleurs hostiles (région volcanique par exemple). Plus la différence de température entre la zone protégée et la zone extérieure est significative, et plus l'effort demandé au glyphe est important. Modifier grandement la température en un lieu peut avoir des effets sur les alentours : réchauffement ou refroidissement, création de courants venteux, etc.
- **Briser un glyphe tempratif.** L'effet de la destruction d'un *glyphe tempratif* est très rapide. En quelques minutes, l'air des alentours et celui de la zone protégée se mêlent, souvent dans un déchaînement de bourrasques. Leur puissance est proportionnelle à la différence de température qui était maintenue entre l'extérieur et l'intérieur. Par exemple, détruire les *glyphes tempratifs* d'une cité édifiée au bord d'un lac de lave causera une véritable tempête brûlante.

Périls de température et pression

De nombreux périls menacent les voyageurs dans les étendues de l'Inframonde (cf. **Créatures : Inframonde, Annexe : Périls du monde souterrain**).

- **Le péril de touffeur.** Plus on descend dans l'Inframonde, et plus la température augmente. On parle alors de « touffeur » pour désigner cet effet. S'il peut être agréable d'avoir plus chaud que dans une grotte fraîche et parcourue de ruisseaux glaciaux, dans certains cas, le changement devient étouffant. La touffeur se manifeste avec plus ou moins de force selon la nature de la roche locale, et sous l'influence d'autres facteurs géologiques propres à une région.
- **Magma.** Les tunnels qui mènent vers les profondeurs sont rares. Si les premières poches de magma apparaissent entre 100 et 200 km, elles sont présentes partout, mais plus fréquentes sous les régions volcaniques – telles que le volcan Askamor dans les Drakenbergen. Bien avant d'être dans ces lieux brûlants, la pierre atteint des températures insupportables pour pratiquement toutes les formes de vie. Outre la chaleur, les zones volcaniques sont parcourues de dégagements de gaz toxiques, et parfois de lacs d'acide. Des portails spontanés vers la Fournaise, certains éphémères, d'autres plus durables, apparaissent dans les chambres magmatiques.
- **Séismes.** Les effets des séismes sont redoutables dans l'Inframonde. Les tunnels et cavernes sont de fragiles espaces situés sous des poids insensés de roches. Les cités se protègent parfois avec un *glyphe stabile* ; elles en installent autour de certains forts et refuges, le long de routes importantes. Les espaces sont protégés contre les effets de graves séismes. Cette défense évite d'être enterré vivant, mais tous les tunnels habituellement utilisables et qui ne sont pas protégés peuvent s'effondrer, au risque de couper une localité du monde extérieur.



Lumière et éclairages

Bien que les habitants de longue date de l'Inframonde voient dans le noir, ils utilisent volontiers des sources de lumière pour mieux percevoir les grands espaces et discerner les couleurs. Différentes solutions ont été développées. On privilégie l'une ou l'autre selon les spécificités d'une situation.

Feu naturel ou magique

Le feu non magique n'est pas la source d'éclairage favorite dans l'Inframonde. Il faut en effet du bois pour l'entretenir ; or cette matière première est rare. En outre, le feu consomme de l'oxygène, ressource extrêmement précieuse sous terre. Par ailleurs, la fumée pose un problème dans les galeries mal aérées.

Bioluminescence et radiance des cristaux vivants

Une partie de la faune et de la flore est bioluminescente. Il existe également des cristaux vivants qui diffusent une radiance dans les mêmes tons délicats. La présence de quelques créatures bioluminescentes dégage une lumière faible ; plus elles sont nombreuses, plus elles dégagent une lumière vive. Les lieux où l'on trouve ces formes de vie alternent constamment entre petites zones bien éclairées, et nombreuses zones faiblement éclairées.

Les plantes et minéraux bioluminescents sont des ornements de l'Inframonde que l'on retrouve dans de nombreuses demeures, entretenus avec le plus grand soin. Les poètes vantent la douceur de vivre environné de tant de splendeurs délicates. Ils célèbrent tout autant les manoirs raffinés que les promenades dans des galeries riches de ravissantes concrétions, ou dans d'étourdissantes oasis. Les svirfnebelins nomades sont particulièrement fiers de leur relation à la nature souterraine, et organisent leurs trajets de manière à passer par les sites qu'ils affectionnent, quitte à allonger un peu la durée totale du voyage.

Radiance du solium

Les nains gardiens sont célèbres pour avoir inventé le solium, un alliage qui capte les courants occultes et y réagit en diffusant une clarté cuivrée. Les édifices dvaergen se distinguent ainsi nettement d'autres structures, notamment drows, par la tonalité lumineuse à dominante dorée qui s'en dégage. Sans intervention, le solium émet une lumière faible. On évite d'installer du solium dans les chambres à coucher pour ne pas subir de réveil intempestif sitôt que quelqu'un passe et allume la lumière.

- **Vivifier le solium.** Au prix d'une action, un Éveillé peut vivifier le solium situé dans un rayon de 9 m de lui. Le solium diffuse pendant 30 minutes une lumière vive. La zone éclairée se déplace avec l'Éveillé qui en reste le centre. Au prix d'une action, l'Éveillé peut cesser de vivifier le solium qui retrouve son état habituel.
- **Neutraliser le solium.** Au prix d'une action, un Éveillé peut neutraliser la clarté du solium situé dans un rayon de 9 m de lui. Pendant 30 minutes, le solium n'aura plus aucun éclat propre. La zone d'ombre se déplace avec l'Éveillé qui en reste le centre.
- **Jeux de lumière.** Si deux Éveillés jouent à allumer et éteindre la lumière (outre qu'ils agaceront toutes les créatures alentour), la zone située simultanément dans l'aura vivifiante de l'un et neutralisante de l'autre sera faiblement éclairée.

Fluorescence et intensité

Les artisans de l'Inframonde utilisent des pigments et techniques qui permettent de capter la lumière et la réfléchir avec intensité, mais sans éblouir. Une pièce plongée dans le noir, recevant la simple clarté d'une chandelle, peut ainsi paraître soudain s'animer d'une vie chatoyante. Ces œuvres sont courantes dans les riches demeures, les temples et les mausolées.
Des aventuriers peuvent utiliser des accessoires traités avec ces techniques pour bénéficier d'une zone de lumière vive circonscrite à un seul objet : un livre, un outil, etc. Cela pourrait ainsi permettre d'avoir de quoi broder, cuisiner, lire ou écrire dans de bonnes conditions en étant dans une zone de lumière faible.



L'écho des aveugles

Lidorle reprenait péniblement ses esprits tandis que la douleur aiguë de ses blessures la lançait. Tout était noir. Un noir absolu, sans la moindre nuance d'ombre. Après quelques instants, elle se rendit compte que cela signifiait sans doute qu'elle était vivante. Il flottait autour d'elle une odeur de pierre humide et une autre plus fauve. Elle prit aussi conscience qu'elle était allongée sur un matelas constitué d'une épaisse fibre tissée.
Le silence était aussi épais que l'obscurité. Le moindre mouvement ou souffle devenait un fracas, et les battements mêmes de son cœur lui paraissaient omniprésents. Quelqu'un arrivait !
« Qui est là ?
– Tout aller bien », chercha-t-on à la rassurer avec un accent aussi maladroit que confiant.
« Moi Awria. Toi, crac, tombée. Repos.
– Je ne vois rien !
– Tout aller bien. Pas lumière. Tout aller bien. »
Après quelques minutes à tenter de parler à la femme qui la soignait, Lidorle comprit qu'elle avait été sauvée par une simmaïenne – aveugle, comme tant des siens. L'obscurité était sa compagne depuis sa naissance, elle percevait son monde presque comme les chauves-souris. De la lumière, il n'y en avait que lorsque Awria faisait cuire quelque chose, mais c'était rare, car les combustibles dans l'Inframonde étaient aussi peu communs que précieux. Certains territoires étaient mieux pourvus que d'autres, avec des filons de charbon. Cependant un feu mal maîtrisé était aussi un risque dans des tunnels étroits, enfumant dangereusement le faible espace disponible.
Au cours de sa convalescence ténébreuse, Lidorle découvrit cependant qu'elle aussi pouvait se repérer dans le noir. Awria lui avait patiemment appris, et Lidorle se disait à présent qu'elle aurait sans doute pu progresser plus vite si la barrière de la langue n'avait pas compliqué leurs échanges. En définitive, il était possible de se repérer grâce à l'écho du claquement de sa langue. Le son était plus ou moins clair ou assourdi selon l'espace dans lequel on se trouvait, et la proximité avec une paroi. Cette méthode obligeait à claquer de la langue, encore et encore, mais au moins Lidorle pouvait-elle marcher avec une relative assurance. À défaut de mieux, cela suffirait le temps de retrouver le chemin vers la lumière.

L'eau

Maîtriser l'eau est un problème qui existe tout autant à la surface que dans les profondeurs. L'Inframonde a la particularité de ne pas être exposé à des inondations causées par la montée des eaux, mais également à l'évaporation causée par le soleil. La ressource est précieuse, et tout son cycle fait l'objet d'une grande attention. Au sein des communautés humanoïdes, l'accès à l'eau et sa répartition inégalitaire entre différentes classes de la population sont fréquemment au centre des préoccupations.

Eaux de surface et impluvium

Un impluvium est un système de captage des eaux de pluie. Les communautés du haut Inframonde en utilisent parfois pour compléter, voire constituer l'essentiel de leurs apports. Vus de la surface, ces sites évoquent des gouffres mystérieux qui peuvent nourrir des légendes.

Survivre à une chute

Si le réservoir de réception des eaux de pluie est bien rempli, il pourrait amortir une chute accidentelle depuis la surface selon la hauteur du plongeon. Dans tous les cas, il est important pour les souterraniens d'éviter d'avoir des restes organiques en décomposition dans les eaux destinées à la consommation. Du personnel est dévolu à la surveillance et à l'entretien des infrastructures.
On peut ainsi supposer qu'un aventurier tombant dans certains gouffres utilisés comme impluvium aurait de bonnes chances d'en réchapper.

Témoins de crimes

Les personnels responsables des réseaux d'eau sont susceptibles de monter assez près de la surface, avec pour instruction de rester cachés. Ils sont ainsi témoins à des degrés divers d'incidents, d'accidents ou de crimes. Des situations compliquées peuvent alors avoir lieu.
Une équipe d'entretien de l'impluvium découvre la dépouille d'un humanoïde surfacien, victime d'assassinat. Le meurtrier a voulu faire disparaître commodément le corps dans l'Inframonde. Que faut-il faire ? Si seul l'intérêt de la discrétion absolue de la cité était en cause, il faudrait inhumer le défunt dans l'Inframonde, en aidant indirectement un criminel. Pour ne pas devenir complice, le personnel d'entretien prend la décision de ramener le corps à la surface et le déposer en un lieu où il devrait être facilement découvert.
À la surface, l'affaire est très étrange à bien des égards. La victime avait disparu en un lieu donné, et on la retrouve 3 ou 4 jours plus tard ailleurs. De plus, l'examen du corps indique que ladite victime a été tuée, puis lavée (immersion dans l'eau) avant d'être transportée. Les enquêteurs surfaciens imaginent un plan compliqué de la part de l'assassin. Ce dernier s'inquiète de ce qui s'est passé. Qui a agi ? Y aurait-il un témoin ? Ainsi Inframonde et surface peuvent se rencontrer tout en s'ignorant.

Aquifères

L'aquifère est une zone souterraine contenant des ressources en eau, il s'agit du réservoir dans lequel se trouvent les nappes d'eau souterraines. Les argiles, roches qui laissent peu ou pas circuler l'eau, en forment souvent le lit. Les plus grands aquifères ont la surface de pays entiers.

Rencontres entre surface et Inframonde

À la surface, dans des régions arides, on creuse des puits et des canaux pour atteindre les ressources souterraines. Les habitants créent des accès à l'Inframonde, tels que des escaliers et des tunnels confortables d'accès. Ils installent parfois en sus des citernes en argile pour recueillir l'eau qui goutte lentement dans des grottes dont la roche est très poreuse. Les vases-citernes sont des objets encombrants faciles à fabriquer qui, une fois remplis, sont bien trop lourds pour être déplacés. Ils sont déposés sous les stalactites pour récupérer l'eau qui reste fraîche et potable grâce à une température constante et à une obscurité complète. Ici l'eau peut stagner sans croupir. Grâce à ces aménagements, des nomades de la surface et de l'Inframonde trouvent à boire lors de leurs haltes. Des rencontres imprévues peuvent avoir lieu dans ces grottes aménagées. Elles peuvent devenir un carrefour marchand inattendu, lieu d'échanges entre deux mondes.

Gérer le trop-plein

Dans les mines, le pompage et la gestion du trop-plein d'eau éventuel sont appelés l'exhaure. Les mineurs surfaciens essaient de faire sortir l'eau par le haut, tandis que les peuples de l'Inframonde créent plutôt des évacuations vers le bas, dans une direction qu'ils pensent ne pas être problématique.

- **Pluies saisonnières.** Le risque de submersion et d'inondation n'est pas le même dans toutes les communautés. Certaines courent un risque saisonnier de montées des eaux, du fait des pluies surfaciennes. Des tunnels de dérivation sont construits pour attirer les flots dans les réservoirs, les remplir, et ensuite le débord s'écoule dans des espaces dédiés.
- **Menace d'engloutissement.** Les cités des duergars des abysses sont celles qui courent les risques les plus importants. Les ingénieurs ont édifié des structures transparentes, comparables à du verre, qui délimitent des quartiers-bulles. À cela s'ajoutent des cellules sécurisées, qui peuvent être fermées par de lourdes portes étanches. Des dispositifs similaires, de grands portails scellés, peuvent être trouvés ailleurs dans l'Inframonde.
- **Vestiges de catastrophes.** Les ruines de cités, de temples et de mausolées abandonnés ne manquent pas dans l'Inframonde. Les pilleurs, chercheurs de trésors et autres érudits songent peu aux scellements. Les portes qui sont prévues pour protéger des lieux contre de brusques montées des eaux peuvent servir durant d'autres crises. Or ces mécanismes peuvent être assez sobres, et disparaître avec le temps dans les parois des tunnels. On passe alors à côté d'une entrée souterraine qui est masquée par une épaisse couche de mousse, ou bien à moitié ensevelie dans la boue, ou les gravats.

Roches hydratées

Si une grande partie de la surface d'Eana est couverte d'eau, sous la forme d'océans et de calottes glaciaires, on sous-estime très souvent la quantité d'eau dans les entrailles de la planète. Une partie importante est écrasée, enfermée dans des roches hydratées. Invisible à l'œil nu, l'eau est pourtant là.

- **Monopole svirfnebelin.** Les alchimistes connaissent ces pierres, et peuvent en extraire l'eau. Le procédé a été inventé par des svirfnebelins qui en gardent le secret et vendent leurs services là où on a besoin de ressources supplémentaires. À l'issue du processus alchimique, cette eau est d'une pureté parfaite.
- **Des mines et révélateurs d'eau.** À l'échelle d'un simple laboratoire, la quantité extraite serait sans doute peu satisfaisante pour s'abreuver, mais des bâtiments spécialisés – des révélateurs d'eau – peuvent être adossés à une véritable « mine d'eau » : on extrait la pierre, on la traite, on récupère l'eau d'un côté et le sable de l'autre. On peut aussi les associer à des aqueducs creusés en même temps que l'on explore les veines de roches hydratées. Ainsi, on amène l'eau supplémentaire dans la cité qui est assez riche pour se l'offrir, mais qui n'a pas la chance de se trouver assez près des gisements.
- **Produit de prestige.** L'eau extraite se distingue aux yeux d'êtres délicats de l'eau qui a connu plusieurs « cycles ». Certains riches personnages aiment à se distinguer en buvant une eau qui n'a jamais été utilisée comme telle – depuis des dizaines de milliers d'années et plus encore. On la nomme pour cela « eau originelle ». Il n'est pas rare qu'elle se vende au prix des alcools fins et soit servie avec raffinement dans des soirées mondaines.
- **Composante alchimique.** Du point de vue des alchimistes, l'eau originelle est une substance intéressante pour des travaux portant sur les essences élémentaires de terre, d'eau mais aussi sur l'Abîme. Au gré du meneur, cette substance peut avoir sur le Chancre les mêmes effets que l'eau bénite sur les morts-vivants et les fiélons.



Désalinisation

Pour les duergars des abysses, la ressource en eau la plus évidente est l'océan. Des centrales à la mesure des villes sont bâties pour capter l'eau, la filtrer, puis la désaliniser. Il s'agit là d'infrastructures hautement sensibles. L'eau est omniprésente dans les cités : on la boit, elle est réchauffée et transporte la chaleur, elle permet d'assurer la salubrité, elle est à la source de l'air qu'on respire par la brisure d'eau.

- **Commercialisation.** Le sel issu de la désalinisation sert prioritairement aux cités duergares, pour la cuisine, la chimie et la conservation des vivres. Comme les abyssaux ont peu de contacts commerciaux avec d'autres peuples, ils ont peu d'occasions de revendre leurs stocks importants. Quand c'est le cas, ils peuvent le faire à assez bas prix.

Nature et surnature

La nature de l'Inframonde oscille entre rudes déserts ténébreux et abondance bioluminescente. Sous l'influence de l'isolement et des maelossas, il n'est pas rare qu'un territoire soit le foyer d'espèces qui n'existent nulle part ailleurs. L'importance des courants magiques souterrains – l'Abîme – favorise des espèces extravagantes et autorise une vie entre nature et surnature, entre Plan Matériel et Plan Astral, ou entre Plan Matériel et Plan Éthéré.

Les deux mondes ténébricoles

On distingue deux mondes ténébricoles.

- Le premier, près de la surface, est constitué de formes de vie qui s'y abritent – chauves-souris par exemple – ou y vivent durablement tel des arthropodes rares ou des poissons dépigmentés et aveugles.
- Le second monde souterrain est fait de créatures bioluminescentes qui dépendent des maelossas pour s'étendre, et leur biologie s'appuie d'une manière ou d'une autre sur les courants occultes.

Tailler des routes

L'Inframonde est irrégulier et varié, riche de paysages minéraux qui peuvent être intimistes, spectaculaires ou écrasants. Près des cités, on peut trouver un terrain aménagé, adapté aux caravanes. Les routes empruntées depuis longtemps par les svirfnebelins sont également bien taillées et munies d'aménagements divers. En revanche, sitôt qu'on sort de ces grandes voies, on s'expose à une avancée très compliquée.

Les tunnels régulièrement parcourus sont aménagés, quel que soit le type de terrain. Les explorateurs ou patrouilleurs se chargent ainsi systématiquement de matériel qui sera déposé dans des bivouacs pour un usage futur, dont certains ne servent qu'une fois par an.

- **Pitons.** On plante dans les parois les accroches pour les cordages, afin de sécuriser les déplacements. Porter beaucoup de pièces est utile pour faciliter les futurs trajets, mais se charger d'un paquetage de 20 kg ou plus sur un terrain constamment difficile est épuisant – et augmente considérablement les risques d'accident.
- **Cordes.** On consomme une grande quantité de cordages. Ils sont vitaux dans les passages issus de l'érosion, dans lesquels on alterne entre gouffres et passages étroits de 30 cm au plus large !
- **Combustibles.** Pour survivre au froid et garder le moral dans les terrains les plus difficiles, les repas chauds sont vitaux. Les alchimistes svirfnebelins ont conçu des briquettes à brûler, compactes et très utiles pour faire chauffer très vite le contenu d'une casserole.
- **Sacs étanches.** L'exploration de réseaux creusés par l'eau nécessite des sacs étanches pour protéger de l'humidité le matériel, les aliments et les vêtements.
- **Barques.** On installe des barques, parfois attachées à des cordes (pour les tirer du bon côté), pour traverser des lacs d'eau cristalline.

La mesure du temps dans l'Inframonde

Contrairement à la surface, du fait de l'absence évidente d'astre dans le ciel, il n'y a pas une unité de temps aussi consensuelle que « jour » et « nuit ». Les peuples de l'Inframonde ont développé des mesures de temps multiples, qui ne se recoupent pas toujours et peuvent compliquer la compréhension mutuelle ou la datation d'événements. Il existe deux approches pour parler du temps : les cycles du vivant et les cycles inaltérables. Certains groupes n'utilisent que l'un ou l'autre, mais on trouve beaucoup de personnes qui ont une approche hybride, au gré des circonstances.

Cycles du vivant

Les cycles du vivant sont basés sur le mode de vie d'une espèce importante, végétale ou animale. On fait référence à la succession des récoltes de cossières des ravines par exemple. On peut aussi évoquer les saisons des pluies surfaciennes, ou les générations de matriarches turinquis…

Cycles inaltérables

Ces moyens de mesure furent conçus par des inventeurs et des chercheurs pour se fournir en unités de mesure objectives et universelles. Ils voulaient s'appuyer sur des phénomènes naturels parfaitement réguliers. Seuls les puissants sont capables de s'offrir la connaissance du temps par des outils aussi complexes, et peuvent par ailleurs gérer les archives qui placent les événements sur le cours des années.
Voici quatre exemples de cycles inaltérables utilisés, mais d'autres existent :

- **Attraction de Mélancolia.** À la surface, Mélancolia est impliquée dans les marées océaniques, mais sous terre, elle provoque aussi de légers mouvements de lave et de roches que des instruments fins permettent de mesurer.
- **Clepsydre.** Des systèmes d'horlogerie complexes peuvent être organisés autour du principe des clepsydres, c'est-à-dire qu'on mesure le temps par l'écoulement de l'eau dans des récipients aux caractéristiques standardisées.
- **Quandran.** Un quandran est un outil de mesure propre à l'Inframonde (cf. chapitre **Merveilles des profondeurs : La boutique du mercadin**).
- **Magie.** Le sort mineur *art druidique* permet de se mettre en harmonie avec les cycles d'Eana à une échelle si vaste qu'il est possible de percevoir l'écoulement du temps et donc de connaître l'alternance jour/nuit de la surface, la période de l'année, les marées ou les aspects de Mélancolia.

Quel jour et quelle heure ?

Comment enquêter sur un crime s'il est presque impossible d'avoir autre chose que des impressions sur les durées ? Je n'ai pas compris comment ils se débrouillaient… J'ai l'impression qu'ils comptent beaucoup sur les déductions, les impressions et peut-être la magie. Je crois qu'il y a surtout beaucoup d'erreurs judiciaires et d'enquêtes qui n'aboutissent pas – et sûrement que ça en arrange certains !
Il y a aussi le problème des « histoires anciennes ». En fait, on ne sait pas vraiment de quand date tel règne ou tel événement historique. Ceux qui essaient d'établir de grandes chroniques peuvent faire des erreurs de plusieurs décennies, quand il ne s'agit pas de siècles.
… et quand on voyage… c'est un coup à perdre la tête… on ne sait plus si on est là depuis des jours, des semaines, des mois…

Notes de Cubin, aventurier halfelin pied léger

Les mycedranks

Un mycedrank est une forêt constituée de champignons gigantesques. Le terme vient du svirfnebelin, les caravaniers explorateurs étant les meilleurs connaisseurs de ce terrain. Ces lieux sont à la fois poétiques, merveilleux et étranges. Les jeunes gnomes y jouent à cache-cache et à saute-champi, grimpant d'un chapeau de champignon à l'autre.



Kolmelethiä chatoyante

La kolmelethiä est une plante assez commune de l'Inframonde, capable de pousser sur la roche en étendant ses racines, s'agrippant aux moindres anfractuosités. Elle a la particularité de nécessiter peu d'eau et d'humus, de sorte qu'elle peut se développer sur les parois de tunnels apparemment déserts. Ses feuilles évoquent celles de plantes grasses de la surface. Il existe de nombreuses variétés de kolmelethiäs, avec des floraisons aussi éclatantes qu'éphémères. Quand les fleurs s'ouvrent, les cavernes s'illuminent de lueurs chatoyantes blanches, vert d'oxyde, bleu de cendre, vermillon, jaune d'or… Leur parfum se répand dans les tunnels et attire les insectes pollinisateurs. Parmi eux se trouvent parfois des héliconias, des papillons qui sont également des fées aracines.

De la botanique des profondeurs, volume I, *ouvrage collectif de l'académie de Kleinekruis*

Une flore en transformation constante

Une particularité frappante des mycedranks est leur aptitude à pousser très vite, bien plus vite qu'une forêt composée d'arbres. Cela tient à ce que le véritable champignon n'est pas la partie aérienne, mais le mycélium souterrain. Celui-ci crée le sporophore pour libérer les spores nécessaires à sa reproduction ; sitôt cette mission accomplie, il flétrit rapidement. Les mycedranks connaissent ainsi des changements radicaux d'aspects en peu de temps. Si ces transformations sont plus lentes que pour les « petits » champignons surfaciens, il n'en demeure pas moins que le paysage est différent d'une année sur l'autre. Revenir après un an dans un mycedrank offre une expérience presque aussi saisissante que la première visite.

Une abondante faune

La faune n'est pas en reste. Les luceloches luminescentes – sorte de très grosses limaces – se délectent en masse de champignons, et prospèrent. Elles sont la proie de nombreux prédateurs. Des bêtes racinaires – chevreuils et ours notamment – donnent aux lieux un aspect surfacien féerique. Dans les mares aux eaux claires, de ravissantes rainettes opalines coassent. Leurs œufs font le délice des gourmets. Lucioles, papillons et grandes mites irisées volent, poursuivis de chauves-souris qui filent parfois en nuées. Ici et là des lézards chassent, tandis que des charogneux se vautrent dans les champignons en décomposition.

Les espèces pionnières

Quand des voyageurs passent dans une oasis souterraine, ils ne se rendent généralement pas compte qu'ils transportent tout un monde avec eux. Leurs vêtements et leurs cheveux sont pleins de spores qui se détacheront sitôt qu'ils percevront des conditions propices en termes d'humidité et de température.
En mangeant les fruits, les plantes comestibles et même certains animaux des oasis, les aventuriers ingèrent sans le savoir les œufs de certains arthropodes – des phasmes et bien d'autres. Les œufs sont ainsi transportés avec un fertilisant naturel, à une température et humidité optimales, jusqu'à un emplacement où éclore, dans une nouvelle caverne. Il se peut que les larves ne trouvent rien à manger et succombent, mais elles peuvent aussi avoir la chance de devenir les pionnières d'une nouvelle oasis souterraine.
En revenant quelques semaines après leur dernier passage, les voyageurs peuvent découvrir que la vie a éclos en un lieu où elle ne se trouvait pas précédemment.

Récit de Neemar, druidesse svirfnebeline

Les étranges pouvoirs des champignons souterrains

Qui évoque l'Inframonde songe très vite aux champignons. Il en existe tellement d'espèces et sous-espèces que personne – absolument personne – ne les connaît toutes, ni même une majorité d'entre elles. Dans les contrées surfaciennes, les champignons, par le biais de mycorhizes, s'étendent dans la terre meuble, permettant aux arbres et aux autres plantes d'être reliées. Pour les druides, cette relation d'entraide et d'interdépendance, perceptible dans le monde des esprits – dans le domaine spirituel d'Eana –, est un aspect central qui nourrit leur éthique.

- **La terre nourricière.** Dans l'Inframonde, les champignons ont l'avantage de ne pas dépendre de la lumière du jour, mais ils ont besoin de terre pour s'étendre. Ils s'appuient sur des végétaux pionniers pour s'installer – typiquement des lichens et des mousses. L'action de certaines vases et de créatures comme les xorns peut aussi favoriser la création d'un terrain qui sera favorable au développement d'une vie végétale importante. Il existe aussi des fées aracines à l'allure de champignons, les ramaries, qui favorisent incidemment le développement de terre fertile. Ces créatures agissent aveuglément, sans considération morale. On peut les invoquer, mais il n'est pas certain qu'elles repartent aisément. Elles disparaissent parfois en promenade durant quelques heures, alors que le sort qui les a appelées aurait dû les renvoyer.
- **Portail vers le Plan Éthéré.** Il existe un autre phénomène inattendu à propos des champignons de l'Inframonde : ils peuvent utiliser les courants occultes pour étendre leur mycorhize entre le Plan Matériel et le Plan Éthéré, cherchant de l'énergie dans les ombres, directement dans l'Abîme. Ce faisant, la roche reste solide, mais la limite entre les plans devient plus ténue. Les passages sont parfois assez grands pour permettre à un voyageur humanoïde de se glisser par là. On ne sait pas à quel endroit on pourra revenir dans le Plan Matériel, mais dans certaines circonstances, ce type de question est assez secondaire.

La sacralité des nymphées

Un nymphée est une construction qui permet, tout comme une fontaine, de dispenser de l'eau, mais elle se distingue par une architecture souvent sophistiquée et une dimension cultuelle. On trouve là des autels dédiés à Eana, aux aracines, ou encore à Flore.
L'eau et l'air sont des ressources extrêmement précieuses dans les profondeurs souterraines. Tous les peuples humanoïdes partagent le respect des nymphées comme sites sacrés, quand bien même ils auraient été bâtis par d'autres civilisations. Il est strictement interdit de faire couler le sang, tuer ou combattre à proximité immédiate. S'il y a toujours des individus pour mépriser de telles règles, leurs actes n'en sont pas moins unanimement méprisés et peuvent entraîner de lourdes condamnations et conséquences, peu importe leur rang.

Particularités des cultures souterraines

La nourriture

En l'absence de soleil, les plantes surfaciennes ne peuvent pas pousser. La végétation de l'Inframonde puise son énergie dans les courants occultes. La nourriture disponible est ainsi très différente et en quantité modérée.

Un estomac taillé pour l'Inframonde

Les natifs de l'Inframonde ont en commun une capacité à se nourrir d'ingrédients courants dans le monde souterrain, parmi lesquels des champignons, des plantes ou des invertébrés. Pour les surfaciens, beaucoup d'entre eux sont au mieux peu nourrissants, au pire légèrement toxiques. Après quelques années à vivre dans l'Inframonde, les étrangers s'adaptent peu à peu à ce nouveau régime.
Les symptômes subis par les surfaciens découvrant ces aliments sont analogues à ceux de la bouilleuse (cf. **Aventuriers**, chapitre **Santé, Maladies, Quelques maladies d'Eana : Bouilleuse**).



À table dans l'Inframonde continental !

Les habitants du monde souterrain importent volontiers des ingrédients de la surface, perçus comme des mets de luxe. On peut trouver de la farine de blé, de la cassonade, des fruits secs ou du vin, mais à des prix au moins dix fois supérieurs.

Sève et racines d'Eana

Il court dans l'Inframonde tout un réseau d'étranges racines qui paraissent surgir parfois de nulle part. Elles sont liées au Plan Astral et suscitent ici et là l'émergence d'oasis bioluminescentes. Sitôt qu'on en gratte l'écorce, il suinte un liquide épais, translucide, parfumé, légèrement sucré et très nourrissant. Les premiers humanoïdes de l'Inframonde trouvaient là tout ce qu'il leur fallait pour survivre. Selon la manière dont elle est traitée, la racine peut fournir différents ingrédients :

- **Sève légère.** Cette boisson désaltérante évoque par son aspect la sève de bouleau. On la recommande comme remède, pour les malades de la bouilleuse notamment.
- **Sève mielleuse.** Plus épaisse, elle a un aspect proche de la sève d'érable ou de certains miels très liquides.
- **Croquant de racine.** L'expression est un peu pompeuse alors qu'il s'agit simplement de mordre à pleines dents une racine crue. La consistance est un peu fibreuse et peut se comparer à une tige de rhubarbe qu'on mangerait telle quelle.

Les racines d'Eana sont toujours consommées de nos jours, par les simmaïens et les caravaniers svirfnebelins. Quand on manque de nourriture, chaque ressource est bonne à prendre, mais toujours avec parcimonie et respect.

Fraebelgil, ou cossière des ravines

La cossière des ravines est une plante qui pousse en rampant, capable de s'accrocher aux parois et de se marcotter très facilement. Elle développe ainsi de nouvelles racines crampons, puis fouisseuses (quand c'est possible). Sa floraison ravissante et la forme de ses feuilles la rapprochent des fabacées de la surface. Ses cosses évoquent celles des pois chiches et des petits pois. Il en existe de nombreuses variétés. Les plus résistantes nécessitent très peu d'eau, mais produisent très peu de graines. Certaines ont une cosse munie de crochets et elles s'accrochent aux créatures qui passent, pour être transportées et libérer leurs graines plus loin. Les espèces horticoles peuvent produire des gousses de grande taille, chargées de très nombreux pois. Les pois de fraebelgil (qu'on abrège en belgil) peuvent être séchés. On les consomme diversement :

- **Entier à l'eau.** Les graines sont cuites dans l'eau bouillante, et servies en accompagnement d'un ragoût, ou mélangées directement dans sa préparation.
- **Mousse de belgil.** Les graines cuites sont écrasées au mortier, puis mêlées à des condiments. On peut alors les manger en verrine, en tartine, dans des pains fourrés…
- **Farine de belgil.** La graine séchée est moulue en farine. On en fait ensuite des galettes, des pâtes, etc. De nombreuses spécialités en utilisent.

Insectes

La viande est rare dans les assiettes de l'Inframonde. La plupart du temps, les insectes la remplacent.

- **Élevage d'insectes.** On élève presque partout des insectes comestibles, dont le ver de farine et le grillon domestique. Ils nécessitent en effet des ressources en eau et nourriture moins importantes que le gros bétail. On peut les consommer tels quels, grillés, en farine…
- **Nien ou miellat.** À l'instar des abeilles domestiques, il existe des fourmis et termites racinaires capables de fournir du miellat en quantité. Cette substance sucrée est une délicatesse de l'Inframonde, vendue aux alentours de 2 po le kilo. On peut en récolter à l'état sauvage ou cultiver des colonies à cette fin.
- **Poresqor ou farine d'insecte.** Les insectes sont fréquemment séchés et réduits en une poudre appelée poresqor en commun des profondeurs. Cette farine d'insecte est compacte et facile à transporter, ce qui en fait un incontournable de toute expédition ou caravane. Elle coûte en moyenne 2 pc le kilo et sert dans de très nombreux plats. On peut mélanger cette substance avec de l'eau pour former des boulettes, ou bien l'ajouter à un bouillon, ou encore à la pâte de galettes.



Quelques plats typiques

- **Corgliss.** Pâtisserie moelleuse en forme de petite boule fourrée, facile à transporter, fabriquée notamment avec de la farine de belgil.
- **Cormasta.** Petit pain fourré d'ingrédients à dominante salée, fabriqué notamment avec de la farine de belgil.
- **Cortarc, ou pain de racine.** Il s'agit d'une galette composée de racine d'Eana pilée. Pour éviter qu'elle ne soit trop cassante, on peut y ajouter d'autres ingrédients pour faire office de liant, comme des œufs.
- **Koegle.** Terme générique désignant une boulette de farine d'insecte. Il existe autant de spécialités que de cuisiniers.
- **Seydi.** Le bouillon souterranien est appelé seydi ; il en existe des multitudes de variantes. Les mercenaires surfaciens l'utilisent pour désigner spécifiquement les bouillons comprenant des ingrédients typiques de l'Inframonde, dont la poresqor.
- **Simmahla, ou vin de sève.** Cette boisson légèrement alcoolisée est une création des simmaïens et est désormais préparée également par les druides de l'Inframonde. Elle est consommée lors de grandes fêtes, célébrant le lien avec Eana. Certains citadins fiers de se montrer libres d'esprit en boivent comme un alcool rare et coûteux. On en sert également à la table de souverains de cités souterraniennes dans lesquelles les cultes druidiques sont en retrait, comme une manière d'affirmer qu'on n'est pas lié par les règles de cette religion. Les surfaciens qui ont eu la chance d'en goûter comparent le goût de la simmahla à celui d'un hydromel très parfumé.

À table chez les duergars des abysses !

L'adaptation des duergars des abysses à leur environnement s'est faite à plusieurs niveaux et se traduit aussi dans la cuisine de ce peuple. On trouve ici des aliments peu communs, qui n'ont que peu d'équivalents dans d'autres cultures – quand ils en ont.

Le hlauteyg

Aliment au nom imprononçable d'après les rares étrangers à l'avoir découvert, le hlauteyg est une base de la gastronomie abyssale. Ce plat populaire est omniprésent et comporte de nombreuses variantes, avec des ajouts de parfums, de colorants, un fourrage, une texture plus ou moins fondante, plus ou moins transparente. On le présente en cube ou en forme de petit pain arrondi, ou encore en boulettes rassemblées sur une brochette.

L'ingrédient clef est un gélifiant extrait d'une algue. Les autres composantes sont en partie des poudres (algue, insecte, poisson, crevette, etc.). Il y a également des épices, du sel ou du sucre.

Ce n'est pas le genre de plat qu'on mitonne dans une cuisine familiale. On se fournit dans des commerces spécialisés ou au coin de la rue, chez des vendeurs ambulants spécialisés dans une ou deux recettes particulières. Le repas se fait sur le pouce, en grignotant à toute heure du jour et de la nuit – les deux étant difficiles à distinguer de toute façon.

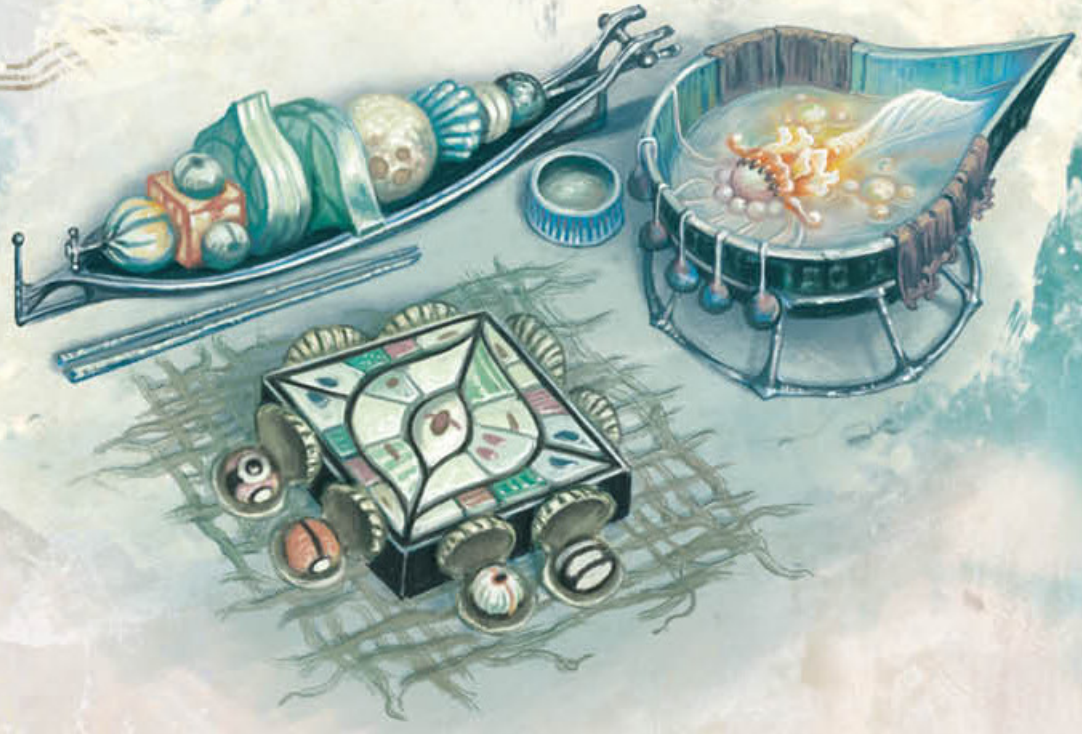
Les rations des soldats et des explorateurs sont typiquement composées de hlauteyg en cubes. Nul besoin de transporter de la vaisselle ! Les denrées sont bien rangées dans des boîtes, avec une délimitation très claire des menus. Quand on veut varier les plaisirs, on prend un assortiment, pour avoir un jour un cube-requin-des-abysses-couleur-grisée, un autre jour un cube-trois-algues-couleur-vert-moucheté-rouge, etc.

Bouillon de la mer

Quand on veut manger chaud, le plat typique est le bouillon de la mer. Ce terme générique recouvre toutes les soupes qui mêlent la même famille d'ingrédients : des pâtes de fraebelgil ; des algues ; un ou plusieurs poissons, crustacés ou invertébrés marins. On peut en manger dans les cantines, assis sur un tabouret haut d'une échoppe ambulante, ou dans un véritable restaurant.

Pour les voyageurs, les soldats, les ingénieurs surchargés et les étudiants désargentés, il existe des variantes déshydratées. Elles sont présentées empaquetées dans une feuille comestible – du papier d'algue. Pour les déguster, il suffit de les mettre dans un bol et verser de l'eau bouillante dessus.





Billes de farine de manioc, ou perles de tapioca

Des contacts ont été établis entre les cités abyssales et certaines communautés d'Actoatl. Il y a des échanges commerciaux et culturels prudents, mais ils ont déjà permis la diffusion d'un produit qui a beaucoup de succès dans les cités-bulles : les billes de farine de manioc. Sèches, elles sont blanches, mais quand on les cuit, elles deviennent translucides. D'un goût neutre, elles s'adaptent à toutes sortes de préparations. On les consomme avec passion aux meilleures tables, en verrines, avec souvent d'autres ingrédients exotiques d'importation.

Les inégalités de longévité

Une exposition inégale au danger

Des millénaires se sont succédé depuis la guerre de l'Aube. Les grands peuples apparus à l'issue de celle-ci sont tous les trois dotés d'une haute longévité. Duergars, svirfnebelins et drows peuvent vivre en théorie des centaines d'années. Il y a en réalité une différence très importante dans l'espérance de vie selon les métiers et les groupes sociaux. Un dirigeant noble a de bonnes chances de traverser les siècles, tandis qu'un soldat ou un caravanier est confronté régulièrement aux risques de mort violente.

Dans certaines sociétés, les inégalités sont telles qu'il y a un gouffre entre des élites qui paraissent presque immortelles, tandis que le peuple est voué à connaître tôt ou tard une mort brutale. Quand des aventuriers rencontrent des duergars, drows ou svirfnebelins du commun, ceux-ci sont bien souvent âgés de moins de 40 ans, alors que les dirigeants des grandes institutions ont 300 ans et plus. Vivre à Gleannceò, dans les Drakenbergen, sous le règne du vampire Kentigern, ne paraît guère différent !

L'amertume et la violence sous-jacente

Comme les drows, duergars et svirfnebelins vieillissent lentement, ceux qui appartiennent aux couches sociales inférieures ont comme horizon la patience – attendre leur heure – ou la révolte. Pour les dirigeants qui accaparent pouvoir et richesse, cette situation revient à jouer leurs privilèges aux dés.

Esclaves et bouc-émissaires

Une des solutions pour résoudre ces tensions sans rien céder à titre personnel est l'esclavage des peuples à longévité courte. Il maintient artificiellement une forme d'harmonie en dépit de graves inégalités. L'homme de la rue drow ou duergar peut ainsi se consoler de son statut inférieur aux élites par le prestige de faire partie du groupe dominant.

Dans les sociétés qui utilisent cette stratégie de conservation de l'ordre social, les tensions, la violence, la discrimination et les jalousies restent néanmoins souvent vives. L'utilisation de boucs émissaires peut conduire à des pratiques indignes, parfois même des massacres insupportables. La cible des persécutions varie selon l'idéologie dominante. Les malades de la chancreuse sont des victimes fréquentes, mais ils ne sont pas les seuls à risquer l'enfermement, les purges, les travaux forcés ou le bannissement dans les déserts de l'Inframonde.

Sociétés secrètes séditieuses

Les cités de l'Inframonde qui adoptent de telles pratiques sont rongées par la peur et le ressentiment. Les sociétés secrètes hostiles au pouvoir y sont communes, tels des zanrolemi interdits (voir **Philosophies et religions de l'Inframonde : Les zanrolemi**), des religions contestataires, parfois surfaciennes, ou des cultes démoniaques (souvent vénérant Liridem, Nisgriph et Akhlitôl). Les dirigeants passent beaucoup de temps à neutraliser des ennemis intérieurs pour éviter que le pays ne sombre dans la révolution et la guerre civile. Ce faisant, ils risquent de ne pas voir venir d'autres menaces.

La chute des orgueilleuses cités

L'histoire des mondes souterrains est parsemée de la chute de cités-États glorieuses, mais fragiles. Parfois, les populations demeurent sur place après la crise, parfois, elles abandonnent les ruines, entrant en errance pour trouver un nouveau foyer. C'est une nécessité objective quand les destructions ont rendu l'air irrespirable ou l'eau imbuvable. Il peut aussi s'agir d'une sorte de rituel fondateur, visant à recréer une nouvelle société avec la bénédiction des dieux.
Étonnamment, les récits de destructions forment un genre à part entière dans le registre des bardes. Ils aiguisent les appétits des aventuriers qui espèrent retrouver leurs ruines et les trésors qui y sommeillent. Qu'ils prennent garde ! Les lieux sont abandonnés, mais rarement inoffensifs. Les bêtes reviennent quand il y a de l'eau, et la vieille cité devient peu à peu une oasis. Sur les sites de crimes odieux, il faut craindre des hantises. Si cela ne suffisait pas, la propagation du Chancre reste une menace constante…

Érythéïs Hespéris, érudite et marchande

Nouveau don : Adaptation souterraine

Issu d'un peuple de la surface, vous n'en avez pas moins appris à vous adapter aux ténèbres de l'Inframonde et à son mode de vie. On dit parfois qu'il s'agit d'un don de Xonim, dame de la Nuit, qui l'offrirait au terme de pèlerinages ou d'événements marquants en lien aux territoires souterrains.

- **Vision dans le noir.** Vous acquérez la vision dans le noir à 36 m.
- **Langue.** Vous parlez une langue de base de l'Inframonde au choix : commun des profondeurs, duergar, drow, dvaerg (nain), elfique, gobelin, gnome, simmaïen, svirfnebelin.
- **Adopté de l'Inframonde.** Lorsqu'une maladie ou une substance (comme un poison) affecte différemment les surfaciens des souterraniens, vous pouvez utiliser les mêmes avantages que les natifs de l'Inframonde. Sur un test d'Intelligence (Nature) ou Sagesse (Survie) DD 12, vous discernez intuitivement ce qui est toxique (plante, animal…) de ce qui est comestible. En cas d'échec, vous avez conscience de votre ignorance.

Le difficile renouvellement des sociétés

Un manque de créativité

Au-delà des injustices et de l'ambiance délétère que nourrissent les inégalités de pouvoir et de longévité, il apparaît aussi d'autres problèmes dans la durée. Les sociétés dominées par les personnes âgées ont tendance à s'attacher à leurs traditions, aux usages qui ont fait leurs preuves, et ont du mal à s'adapter ou à innover. Pour compenser cette faiblesse, les anciens invitent parfois des experts de tous peuples. Des aventuriers déjà expérimentés pourraient recevoir une invitation très généreuse à exercer une de leurs spécialités et à l'enseigner.

Une jeunesse formée ou étouffée

Le carcan des attentes des aînés peut devenir étouffant pour une jeunesse qui n'a pas encore de place, et qui ne peut compter sur le vieillissement pour libérer les postes importants. Il peut s'écouler des décennies, des siècles, avant que le dirigeant d'une institution s'éteigne de mort naturelle. Conserver ce que l'on a mis longtemps à obtenir est un réflexe naturel, mais la longévité freine le renouvellement des élites. Les anciens sélectionnent, consciemment ou non, les jeunes qu'ils veulent favoriser.

- **Jeunesse dorée.** Les élus des anciens entrent en apprentissage auprès de maîtres prestigieux et sont voués à remplacer les plus âgés, ou bien à se voir confier une nouvelle fonction, liée à l'expansion de la cité par exemple.
- **Jeunesse cynique.** Parmi les jeunes qui savent ne pouvoir nourrir des ambitions dans leur société, beaucoup se contentent d'un rang inférieur, confortable, sans rien attendre. Ils sont tantôt résignés et peu impliqués dans le futur de la cité, tantôt moqueurs et cyniques, lucides et écœurés. Alors ils passent le temps, ils se distraient, ils vivent au jour le jour le plus agréablement possible. Les anciens critiquent leur paresse et leur manque de patriotisme, sans voir que la sclérose d'une société gérontocratique en est une cause majeure.
- **Jeunesse sacrifiée.** Les jeunes trop énergiques pour accepter une existence sans surprise ni ambition, mais qui ne font pas partie des élus des anciens, sont encouragés à suivre une voie dangereuse. Ils deviendront soldats en première ligne, mercenaires dans des contrées lointaines, assassins, espions… Seuls les plus talentueux et les plus chanceux survivront. Ils posent alors un problème encore plus aigu. Ils sont devenus compétents, excellents même, mais souhaite-t-on faire l'effort de les intégrer dans les hautes sphères comme on a pu leur laisser entendre ? Devrait-on les éliminer, par crainte qu'ils ne deviennent dangereux pour l'ordre de la cité ?

La soif de conquête

Une solution radicale pour se débarrasser utilement de sa jeunesse consiste à l'envoyer mener des conquêtes. La guerre ou la colonisation sont des activités coûteuses et risquées, mais ces aventures sont quelquefois fructueuses. Elles donnent alors lieu à la création d'une cité fille qui peut rester vassale ou s'autonomiser.

Les solutions svirfnebelines

Dans l'ensemble, les communautés svirfnebelines ont adopté des coutumes qui limitent les effets pervers de leur longévité.

- **Exposition au danger.** L'usage veut que les plus âgés doivent être ceux qui affrontent les pires périls. Si une mission suicide devait avoir lieu, il serait intolérable qu'elle soit confiée à un jeune qui n'a pas fondé sa propre famille : c'est aux grands-parents en premier lieu de se sacrifier.
- **Tirage au sort et élection.** Le tirage au sort et le vote sont deux moyens de désigner ceux qui occuperont une fonction importante, et toujours pour une durée limitée.
- **Donations obligatoires.** Les donations sont obligatoires quand un enfant naît ou est adopté. Les parents, grands-parents, arrière-grands-parents doivent donner une portion de leurs biens à leur descendant. Les jeunes svirfnebelins sont bien mieux dotés que beaucoup d'autres, mais ils sont aussi intégrés dans une famille qui se donne pour mission de veiller sur eux. Il n'est donc pas si facile pour un aventurier de ce peuple d'échapper à toute la bienveillante protection dont il fait l'objet !

Les questions autour de la matriarchie

Les surfaciens connaissent des drows la légende de sociétés matriarcales radicales, inégalitaires et oppressives. Ces histoires sont inspirées par les pires travers du zanrolem de la Mère Araignée et de la civilisation de Velkynbelbol. Dans l'Inframonde, ces noms évoquent le souvenir d'époques tourmentées, passionnées, douloureuses. Beaucoup de cités, en particulier drows, ont un lien lointain avec cette culture, mais s'en sont désormais détachées. Le détail des événements est confus, non par absence de témoins, mais du fait de l'influence de la politique sur le récit historique. Les chroniques, livres et chants de bardes furent censurés ou rédigés dans un contexte de glorification des dynasties régnantes, transmettant leur « vérité ».
Les femmes des légions perdues acquirent la maîtrise de leur corps d'une manière peu commune, et ce à un moment flou de l'Histoire – au cours de l'ère des Rois destinés. Cette transformation fut intégrée dans un édifice idéologique provoquant un bouleversement à l'origine de la création des premiers zanrolemi – les écoles philosophiques de l'Inframonde.

Le choix de la maternité

Le don des ténèbres de Mère

Dans les espèces à longévité étendue, comme les nains ou les gnomes, les femmes ne peuvent avoir d'enfants que jusqu'à 50 ou 60 ans tout au plus, après quoi elles demeurent physiquement d'âge mûr et vieillissent si lentement que cela ne se voit pas.
Les femmes des trois peuples du don des ténèbres – drows, duergars et svirfnebelins – bénéficient d'une particularité rare : elles contrôlent consciemment leur fertilité et décident de la manifestation ou non de leurs cycles. Seule la culture de la Mère Araignée, exacerbée dans l'antique Velkynbelbol, mit en avant ces aptitudes et les célébra comme une preuve de supériorité. Pendant longtemps, la légende dorée de la terrible cité affirma que seules les drows se distinguaient de la sorte.

Incidences du don sur le rapport à la maternité

Les femmes des peuples du don des ténèbres peuvent choisir d'enfanter à tout âge et toute grossesse doit être choisie par la femme pour avoir lieu. L'absence complète de grossesse non désirée transforme le rapport à la maternité et amène de nouveaux enjeux.

- **Stérilité.** Il n'est pas évident dans les peuples du don des ténèbres de savoir si une femme n'a pas d'enfant par choix – conscient ou non – ou si elle rencontre des problèmes de fertilité. Au sein des familles comme dans les sphères dirigeantes, cette ambiguïté peut soulever des questions. Une matriarche drow, qui a le devoir d'assurer sa descendance, mais n'enfante pas pourrait se retrouver dans des situations très différentes : elle peut avoir choisi délibérément de ne pas procréer (temporairement ou définitivement), redouter la naissance d'héritier ambitieux au point de rejeter toute grossesse potentielle ou ne pas parvenir à enfanter. Elle doit établir une stratégie politique en conséquence, et déclarer par exemple ne pas trouver de partenaire digne d'elle. Cela peut être un moyen de dissimuler ses intentions véritables ou ses recherches d'une solution magique ou sacrée à son problème, ou bien être la vérité : qui pourrait le dire en dehors de la concernée ?
- **La composition des fratries.** La fertilité des femmes n'étant pas limitée dans le temps mais édictée par leur choix, il peut y avoir des écarts d'âge très importants entre les membres d'une fratrie, d'autant que les peuples du don des ténèbres jouissent d'une grande longévité. Dans le cas d'une figure de pouvoir, mettre au monde un nouvel enfant longtemps après ses aînés attire l'attention des frères et sœurs autant que des citoyens : le dernier-né incarne-t-il un nouveau projet de la dirigeante ?
- **Soupçon de calcul.** Si toute grossesse est le fruit d'une volonté délibérée, dans une société complexe, et particulièrement si la mère est dans une position de pouvoir, on s'interrogera aisément sur l'intention de la mère. Plus la situation est atypique et plus elle pourra susciter de remous.
- **Melessë.** La naissance de sang-mêlé, demi-drows, est majoritairement le fait de pères drows. Quand la mère est une elfe noire, on est proche du scandale, tant on soupçonne qu'elle agit avec une radicalité presque révolutionnaire. L'enfant, cependant, s'il grandit auprès de sa mère, dans la société de l'Inframonde, aura les mêmes droits (officiellement) que n'importe quel autre drow. Il évoluera au cœur de ce monde, tout en étant toujours en partie un étranger. Familier et liminaire, il lui faut constamment trouver un équilibre et façonner son propre destin.

Collecter des témoignages

Lorsque des érudits étudient l'histoire de l'émergence des philosophies de l'Inframonde, ils s'appuient sur des écrits antiques et des témoignages des êtres les plus âgés. Certains, comme la liche Faerjaklüin, vécurent l'ensemble des événements, de plus ou moins loin. Ceux qui cherchèrent à obtenir des réponses absolues auprès de ce dernier furent assez déçus. Soit cet être a oublié beaucoup au cours de ses plus de 5 000 ans d'existence, soit il prend plaisir à déformer l'histoire selon ses idées, soit un peu des deux.
Que l'on croie ou non en l'histoire d'Irae, connue comme la première matriarche drow, que l'on justifie ses actes par des injustices réelles subies, il est certain que ce sujet reste sensible et peut susciter de violentes disputes encore aujourd'hui. Ces conflits sont surprenants pour ceux qui les découvrent, tant ils dénotent avec l'état de la majorité des sociétés du Cyfandir et du Kaan.



La légende d'Irae, la première matriarche

Les deux femmes étaient assises dans une auberge d'étape sur une route passante de l'Inframonde. La mercenaire gobeline Petite-Arlane découvrait ces contrées et elle était curieuse de chaque histoire comme de chaque coutume. Cependant, quand le nom d'Irae fut prononcé, Leemuriane, la caravanière svirfnebeline, s'agita :

« Moins fort… Si tu veux savoir, je te dirai, mais évite d'attirer l'attention… La plupart ne sont pas trop sensibles sur la question… Mais ceux qui le sont… le sont vraiment, commença Leemuriane comme une conspiratrice.

» Irae aurait été la première matriarche drow, mais ça n'avait rien à voir avec les matriarches gobelines… enfin, je crois.

» D'après la légende, à l'époque – au début de l'ère des Rois destinés –, les drows avaient créé une société très inégalitaire. Les hommes décidaient de tout, et ils enfermaient les femmes pour les mettre en sécurité, parce que l'Inframonde est très dangereux, tu vois. Elles étaient simplement des reproductrices. On ne leur demandait pas leur avis, seulement de porter encore et encore des enfants pour peupler les tunnels.

» Irae était une femme pieuse, mais elle ne cherchait pas le secours de Givreuse dans l'épreuve. Elle priait la Mère Noire. Et on dit que la Mère Noire lui répondit en permettant aux femmes des peuples du don des ténèbres de ne concevoir que si elles le souhaitaient. Il y aurait eu une sorte de grève de l'enfantement à la suite. Ceux qui détestent Irae et le zanrolem de la Mère Araignée disent qu'en fait, ces femmes ont massacré tous les enfants – ou juste les enfants mâles –, et on ne pouvait plus les forcer à en avoir d'autres, elles auraient imposé ce qu'elles voulaient.

» J'ai discuté avec un érudit svirf' : pour lui, c'est des bêtises, c'est tellement grossier que ça ressemble à une histoire inventée de toutes pièces. Cela dit, vu l'horreur de l'histoire – je te passe les détails –, la question qui se pose vraiment, c'est pourquoi les femmes n'ont pas tué les hommes de l'époque… Enfin, bref, je m'éloigne du sujet. »

Leemuriane soupira et poursuivit toujours à voix basse :

« Donc on dit qu'Irae a fondé Velkynbelbol et le zanrolem de la Mère Araignée.

– D'accord… Donc… On sait qu'Irae a existé et qu'elle a fondé le zanrolem… ?

– Existé, c'est presque sûr d'après mon ami. Pour le zanrolem, il a pu commencer à l'époque et être développé ensuite, en tous cas, les bases y étaient.

– Et les horreurs que les femmes drows vivaient ?

– Peut-être que ça a eu lieu, et ça les aura décidées à faire l'exact inverse pour se venger… Ou bien simplement elles avaient le pouvoir dès le début, et elles se sont mises en position de victimes pour se donner le droit d'être impitoyables.

– Tu dis que la légende d'Irae raconte des horreurs sur avant, pour justifier son règne. Mais maintenant on dit aussi des horreurs sur les matriarches de Velkynbelbol. Comment on fait pour savoir quelle horreur est réelle et laquelle est une histoire inventée de toutes pièces pour garder son pouvoir en maintenant son peuple dans l'ignorance ?

– Je… dis comme ça, ça revient à dire qu'on saura jamais et que tout le monde a raison ou tort… C'est compliqué… Je suis pas à l'aise avec ces sujets… Je n'aime pas l'idée qu'on ne puisse pas savoir du tout… Je crois qu'il y a des choses qu'on peut savoir, qu'on peut prouver, si on cherche… Si on ne s'écharpe pas dès le début par principe…

– Bon, pour nous au final, ça ne change pas grand-chose.

– Non, c'est sûr. Par contre, il y a des érudits qui passent beaucoup de temps sur ces questions. Ils cherchent les lieux qui sont mentionnés dans les légendes, pour savoir qui a raison, et sur quel aspect. Seulement, c'est tellement sensible et dément qu'il y a aussi des gens qui font des faux pour s'enrichir… et ensuite, les faux nourrissent des débats, des discours… On a aussi des découvertes de ruines qui n'ont rien à voir, ou pas grand-chose, et qui sont intégrées à la grande histoire, d'après le camp qui a trouvé. Alors les « vrais » chercheurs, je veux dire, ceux qui sont sérieux et qui veulent la vérité, pas la preuve de leurs croyances… ils essaient d'étudier les pièces, les lieux et voir si les conclusions sont fiables…

» … C'est dangereux de défendre la vérité et la science… Les fanatiques sont capables de tuer pour protéger leur vision du monde. »

Leemuriane, svirfnebeline, à son amie Petite-Arlane, mercenaire gobeline

La légende du temple des Premières Mères

Représentez-vous un groupe imaginaire, et pourtant très vraisemblable – peut-être même réaliste – d'une vingtaine de drows, mais ne comptant que cinq femmes. Sagement, ils décident d'éloigner du danger ces précieuses mères en devenir.

Les hommes sont chargés de l'exploration, de la chasse et de la guerre. Les femmes sont encouragées à avoir des enfants. Beaucoup d'enfants. Bientôt elles ont perdu leur maîtrise du combat et sont chargées de jeunes, nombreux. Elles n'ont pas le droit de quitter le foyer. Qu'elles soient respectées pour la vie qu'elles apportent ne change rien au fait qu'elles sont ignorantes de l'extérieur et de plus en plus éloignées des prises de décisions. Elles ne savent que ce que les chasseurs, les explorateurs et les voyageurs leur racontent à la lumière du foyer.

Des contacts sont établis avec d'autres groupes menant une existence similaire. On songe à des mariages, mais qui partira dans l'autre groupe ? Un guerrier qui s'est longuement entraîné avec ses pairs ou une femme ? Les mères ne sont-elles pas interchangeables ? Aussi on échange des femmes pour sceller des alliances – contre d'autres femmes ou bien contre des richesses qui servent le bien commun.

Les plus âgées se souviennent de l'époque où elles combattaient à égalité avec les hommes et contestent ces changements. Les anciennes sont influentes, on les craint, mais elles sont peu nombreuses. Leur sacralité s'investit dans une caverne qui devient temple. Elles sont les premières mères et elles représentent un contre-pouvoir, mais elles perdent de plus en plus contact avec le monde extérieur. Elles gagnent en revanche le droit que leur domaine soit un asile sacré. Si une femme refuse son mariage, elle peut se réfugier ici. Elle a exprimé sa volonté, mais a perdu sa liberté en retour.

Le temple des Premières Mères rassemble les archives qui témoignent des tout premiers temps. Il contient les chroniques sacrées et les récits de ceux qui voyagent. Durant son âge d'or, il fut un lieu d'enseignement et de défense de la condition des femmes au sein d'une société par ailleurs très dure envers elles.

Quand la dernière fondatrice périt, très âgée, le sanctuaire connut une première crise. Qui désormais serait digne de diriger l'ordre ?

Discours attribué à Xernive, érudite de Velkynbelbol



La légende des générations repoussées

Songez à la période des origines. Voici une autre communauté drow. Les sages s'y réunissent et s'inquiètent du futur. Si les unions sont libres, les enfants ignoreront quel est leur père et ils risquent de s'apparier entre demi-frères et demi-sœurs, devenant consanguins et dégénérant peu à peu. Pis encore, que penser des risques d'union entre arrière-grands-parents et dernière génération née ? Les sages essaient de calculer : en quelque 500 à 700 ans, combien de générations peuvent naître en théorie d'une mère primordiale ? Une centaine ? Et chacune des filles peut en avoir autant sur la même période… La peur les étreint. Que faire ? Ils décident que les unions seront strictement délimitées. Qu'il s'agisse d'une femme et plusieurs hommes ou l'inverse, ou une monogamie, selon l'équilibre des légions après la guerre. Dans tous les cas, le choix sera définitif. Mais cela ne suffit pas. Il faut punir strictement l'adultère. Il faut aussi protéger l'ordre et la pureté du sang par des unions qui sont contrôlées par la société, par un conseil ou une institution.

Chacun des groupes d'union primordiaux prend un nom et un emblème. Les fondateurs sont marqués et ils portent le nombre correspondant à leur génération : la première de l'Inframonde. Leurs enfants seront de la seconde génération, et ainsi de suite. On établit comme institution presque sacrée la généalogie. Les unions des secondes générations et ultérieures sont des monogamies – plus sûres pour assurer l'ordre ! On vérifie et parfois on recommande la formation des couples dans la volonté d'assurer la qualité des naissances à venir. Toute l'organisation vise dans le même temps à éviter à tout prix les unions incestueuses sur le long terme.
Les enfants, petits-enfants et générations suivantes sont encouragés à fonder de nouvelles communautés, tout en perpétuant les traditions de contrôle strict des lignées et des unions.

Discours attribué à Belia, une disciple d'Irae

Le régime politique des matriarchies turinquis

Nous autres simples mortels surfaciens à l'espérance de vie centenaire tout au plus, nous n'imaginons pas les trésors de raffinement déployés par les institutions des peuples à longévité pluriséculaire de l'Inframonde. Il leur faut trouver un équilibre entre l'ambition des jeunes et la quasi-immortalité des anciens.
Les matriarchies turinquis constituent un régime politique apparu dans l'Inframonde et valorisant les cycles de vie des « mères des générations », considérées par ailleurs comme maîtresses du temps. L'héritière (la lymnosta) doit être une femme encore jeune. Au début, je croyais qu'il s'agissait de garantir sa capacité à devenir mère, mais les turinquis sont surtout répandues chez les drows, dont j'appris par la suite qu'elles pouvaient – même si c'était mal vu – avoir des enfants à un âge avancé.
On distingue deux fonctions importantes dans les matriarchies turinquis :

- **Turinqui.** *La turinqui est la dirigeante de la cité. Elle règne de la mort de sa prédécesseure à la sienne.*
- **Lymnosta.** *La lymnosta est à la fois la mère de la génération actuelle (unité de temps de la cité) et l'héritière de la turinqui.*

Il existe plusieurs variantes de ce système complexe, en particulier dans le système de désignation des héritières. Ce système est critiqué, car il est interprété par certains comme une incitation soit à tuer son aïeule pour régner, soit à renoncer à avoir une descendance pour rester héritière.
Pour bien saisir les étrangetés de cette institution, j'ai créé une table de succession de A à D sur une période de soixante ans. Comme tous les exemples, il est parlant, mais peut donner une image simplificatrice de ce qui continue de m'apparaître comme un dédale. Je ne comprends que mieux les chefs de hordes de la steppe qui placent la valeur présente, ici et maintenant, comme seul critère hiérarchique – c'est brutal, mais bien plus sain.

Succession des lymnostas et des turinquis

Turinqui régnante	Événement	Lymnosta, héritière de la turinqui	Nom de la génération	Date surfacienne (exemple)
A	A devient mère d'une fille B	B, fille aînée de A	B	An zéro
A	B devient mère de sa première fille C	C, petite fille aînée de A	C	+ 25 ans
A	C devient mère de sa première fille D	D, arrière-petite-fille aînée de A	D	+ 55 ans
D	A meurt	Sœur cadette de D, sinon sa cousine aînée issue de la première sœur cadette de sa mère, etc.	D	+ 60 ans

Notes de voyage de Serdest de Lihyân, marchand aventurier hobgobelin

L'esclavage, la darbeva et leurs limites

Aux côtés d'une matriarchie autoritaire, l'esclavage fait partie de l'image de l'Inframonde pour nombre d'habitants du Cyfandir, en particulier dans les Drakenbergen et la Cité Franche. Ces représentations doivent beaucoup à la période de la puissance de Velkynbelbol. Aujourd'hui, elle n'est plus que l'ombre d'elle-même, au bord de l'extinction à la suite précisément d'une révolte de ses esclaves. Peut-on dire pour autant que ces pratiques n'appartiennent qu'à un passé révolu ? Hélas, non, car elles subsistent dans certaines cités et royaumes.

De l'amertume au mépris

Le temps de l'amertume à l'issue de la guerre de l'Aube entraîna des répercussions. Cette surface qu'il était impossible de rejoindre devint objet de mépris. Les surfaciens étaient perçus comme des lâches pour ne pas être descendus dans l'Inframonde ; ils étaient également des traîtres pour ne pas reconnaître l'héroïsme des légions perdues à sa juste valeur. Il en résulta chez certains le développement d'un rejet de la surface, glissant jusqu'à la haine dans le cadre d'idéologies délétères. Les razzias étaient légitimées, et les esclaves étaient un butin licite.

Des cultures rapaces se développèrent ici et là, Velkynbelbol étant longtemps la plus efficace et renommée dans l'art de la darbeva – l'incursion rapide en territoire ennemi pour mener un coup de force. Ces communautés comblaient leurs manques en ressources avec le pillage qui devenait une institution, un pilier de ces sociétés. La darbeva était un usage répandu et l'accès à l'âge adulte pouvait être conditionné par la participation à l'une de ces expéditions armées. Être un darbevan était une distinction et une fierté.

Aujourd'hui, il reste des drows matures et âgés qui participèrent à des darbevas en surface, et leur représentation des peuples d'en haut fut souvent influencée par cette expérience. L'usage existe également dans d'autres groupes, comme des tribus guerrières de simmaïens enténébrés. L'orgueil associé à l'accès au statut de darbevan nourrit le ressentiment de certains qui ne trouvent pas leur place dans des sociétés qu'ils estiment trop policées. L'exemple des anciens inspire des jeunes qui estiment ne pas avoir accès à la position sociale à laquelle ils aspirent à cause d'un climat de décadence, notamment attribuée à la prévalence de la négociation sur l'usage de la force. La restauration d'un âge d'or rêvé revient ici et là dans les discours.

Des darbevans aux mercadins

Les limites entre darbevans et mercadins ne sont pas toujours claires. Ces deux groupes voyagent hors des limites de leur cité et ont des fonctions plus ou moins importantes d'espionnage ou de renseignement. Une expédition marchande peut se transformer en darbeva, et inversement. Des mercadins capturent parfois des esclaves ; les darbevans en vendent parfois. Cependant, malgré cette perméabilité entre les rôles, la tendance est au recul de la darbeva au profit du développement du commerce des mercadins ; les accords diplomatiques se concrétisent, notamment par le partage des séquences de cercles de téléportation qui facilitent grandement les voyages entre communautés alliées. Les acheteurs d'esclaves sont maintenant concentrés dans quelques localités souterraniennes, essentiellement Velkynbelbol et Arallün. Des clients surfaciens font également appel aux trafiquants, c'est le cas de la cité diaboliste kaani de Shüd'delkhii.

Les contestations des zanrolemi

La lutte contre l'esclavage est déjà ancienne dans l'Inframonde, et elle a remporté des succès indéniables si l'on en juge par le recul de cette pratique. Les idées sur la justice et l'espoir d'un monde meilleur se diffusent en suivant les voies marchandes. Trois zanrolemi se distinguent et sont susceptibles de s'engager dans des contestations légales, des désobéissances civiles, voire des actes de résistance défendus :

- **Étoile.** Ses membres se sont donné pour but de protéger les surfaciens à distance. Ils aident de leur mieux ceux qui s'égarent ou sont capturés dans le monde souterrain.
- **Eläkivi.** Ces individus combattent les violences institutionnelles et les injustices. Leur organisation est considérée comme criminelle en Arallün, où ils sabotent les lieux de travaux forcés, et aident à l'évasion des esclaves.
- **Infinitude.** Ce mouvement estime qu'il ne saurait y avoir de différences entre les humanoïdes et que les inégalités, aussi bien d'apparence que de statut ou de richesses, sont non seulement vaines, mais nuisent à la clarté de l'esprit.

Les mercadins

On appelle mercadin en négocerie, ou simplement mercadin, un marchand aventurier qui a essentiellement à faire dans l'Inframonde. Ces individus courageux sont aussi habiles à intriguer qu'à combattre. Les plus connus ont une très grande influence sur le cours des événements dans les profondeurs et parfois à la surface. On les accueille partout avec respect, souvent avec une pointe de méfiance mêlée de curiosité. Il s'agit d'un statut libre et indépendant dont rêvent de nombreux jeunes, mais il est dangereux et demande un travail acharné qui décourage la plupart des gens.

Dans un groupe de mercadins, ou « cercle mercadin », on rencontre des aventuriers de toutes origines et de tous peuples, qui se sont unis autour d'un projet fédérateur. Ce sont sans doute les équipes les plus cosmopolites et les plus ouvertes sur le plan culturel. Voici quelques exemples des actions menées :

- **Organiser des caravanes.** Les mercadins recrutent les escortes (ou l'assurent eux-mêmes), garantissent le ravitaillement, incitent des marchands et des pèlerins à participer au voyage, font passer le convoi quoi qu'il arrive (et il est courant qu'il survienne quelque chose), se défendent contre les attaques ou négocient un droit de passage avantageux (ou tolérable), choisissent des itinéraires alternatifs en cas d'effondrement ou d'inondation, etc.
- **Chercher ou créer de nouvelles routes.** Les mercadins creusent des tunnels ; explorent des voies créées par des vers pourpres ; restaurent des cercles de téléportation perdus ; négocient (peu importe les moyens employés) des paix durables avec des communautés agressives ou des prédateurs intelligents comme les béhirs ; aménagent des refuges et des haltes relais ; créent de nouveaux cercles de téléportation ; etc.
- **Devenir maître d'une voie privée.** Quand une route parfaitement sécurisée est créée par un cercle mercadin, il est d'usage d'imposer une taxe de passage. Gare aux mercadins qui vendraient une sécurité imparfaite, leur réputation en pâtirait gravement !
- **Chercher des trésors et ressources naturelles.** Les mercadins cherchent des filons de minerais dont ils pourront vendre la carte à des seigneurs des mines ou juste à des colons en quête d'une vie meilleure. Quelques mercadins rêveurs ou particulièrement portés sur les arcanes ont des activités de chasseurs de trésors, qu'il s'agisse de piller des ruines ou d'abattre des dragons.
- **Intermédiaires.** Les mercadins ayant des facilités pour se déplacer partout sans attirer l'attention, ils sont souvent utilisés comme espions ou négociateurs dans des affaires compliquées. Les cercles les plus expérimentés ont des relations y compris avec des aboleths et des êtres planaires douteux comme les éfrits.

L'institution des guettes

Les guettes sont des sentinelles attachées à une communauté de l'Inframonde. On en trouve partout où des sédentaires demeurent, qu'il s'agisse de drows, de simmaïens, de duergars, de svirfnebelins, ou encore de druides veillant sur une maelossa. Cette fonction est grandement respectée, tous les habitants étant conscients que leur survie dépend de la vigilance et du courage des guettes.

Certaines communautés développent des savoir-faire particuliers, adaptés aux spécificités de leur environnement ou bénéficiant des connaissances techniques uniques de leur peuple. Dans les grandes lignes, les missions des guettes recouvrent les mêmes types de tâches :

- **Connaissance des niyerdae.** Tout ce qui est hors du contrôle de la cité fait partie des niyerdae. Les guettes se rendent régulièrement dans ces territoires et patrouillent. Ils s'abritent dans des avant-postes secrets qui leur servent de relais et qui peuvent parfois avoir des fonctions supplémentaires, selon la puissance de la communauté (ravitaillement, équipement magique, etc.).
- **Chasse.** Les guettes ne sont pas toujours les seuls chasseurs, en particulier dans des groupes de grande taille, mais ils sont chargés de juguler les dangers de l'Inframonde. Si un ver pourpre s'approche trop de la cité, ils doivent l'inciter à dévier son trajet ; si un béhir s'installe dans une caverne pour dévorer les voyageurs, il faut l'en déloger. L'extermination de tout germe chancreux, dans un rayon aussi large que possible, fait partie également des attributions des guettes.
- **Escorter.** Quand des civils ou des combattants de la cité sortent dans les niyerdae, des guettes sont toujours appelés à les escorter, au minimum pour les avertir des dangers qui peuvent se présenter. Sur certaines missions, guettes et mercadins sont aussi habilités les uns que les autres à agir.
- **Enquêter.** Les guettes peuvent être amenés à mener des investigations sur tout événement mystérieux se produisant aux abords de leur cité.
- **Messager.** Considérés comme des individus d'une loyauté absolue, les guettes peuvent recevoir des missions sensibles qui les éloignent de leur communauté. Il s'agira par exemple de porter des informations secrètes ou de demander des renforts.
- **Défendre.** Premiers avertis de l'arrivée d'un danger par des moyens physiques, les guettes sont amenés à combattre en première ligne en cas de guerre. Les stratégies employées varient selon les cultures et la puissance du groupe.



Cercles de téléportation

Grâce à l'Abîme, il a été possible d'installer des cercles de téléportation dans de très nombreuses communautés. Les villes ont des bâtiments sécurisés dédiés pour ce type de déplacement, précieux pour le commerce et la diplomatie. Chacun craint cependant l'installation de cercles de téléportation secrets, utilisés par des espions ou des assaillants, de sorte que des enquêteurs spécialisés recherchent ces lieux clandestins pour les neutraliser.

Bonnes manières

Afin d'assurer son hôte de ses bonnes intentions et lui permettre de s'organiser, l'usage le plus courtois consiste à utiliser d'abord le cercle de téléportation en y déposant seulement un présent accompagné d'une lettre. Ce n'est que le lendemain qu'on se présente en personne. Ces règles restent applicables de nos jours pour les cercles de téléportation à destination des diplomates et de riches individus.

Trahisons et mesures de sécurité

L'Histoire cependant est ponctuée de trahisons et de guerres. On ne compte plus le nombre de fois où un cercle de téléportation servit à envoyer des explosifs alchimiques ou des assassins. Par conséquent, l'habitude a été prise d'installer ces modes de transport aussi pratiques que dangereux dans des lieux hautement sécurisés. Les méthodes employées en la matière sont variées, et se résument globalement à être en mesure de tuer l'intrus, quel qu'il soit, en moins de 30 secondes.

Modification des séquences de cercle

Lorsque la situation diplomatique se dégrade avec une localité, une mesure de sécurité consiste à modifier la séquence de ses propres cercles de téléportation pour couper, ou du moins compliquer, l'accès. Une telle démarche n'est entreprise que dans un climat de guerre et elle entraîne des perturbations en cascade. Pour les limiter, il faut prévenir ses alliés dans les meilleurs délais. Cependant, même ainsi, il y a toujours des marchands, des voyageurs, des agents divers qui seront mis en difficulté et devront trouver un autre moyen de revenir chez eux.

Neutraliser un cercle de téléportation

Des techniques existent pour saboter les cercles de téléportation. Elles servent notamment dans l'optique d'un siège, pour empêcher l'arrivée de renforts. La solution la plus simple consiste à abîmer l'infrastructure elle-même par une attaque ciblée. D'autres méthodes peuvent compliquer son usage. Ainsi, l'installation de *glyphes de Xonim* peut générer une zone de magie morte là où le cercle de téléportation devrait fonctionner et causer une « panne ».

Des allées et venues incessantes

Un problème inattendu s'est posé avec le développement des cités. L'essor du commerce accroissait la fréquence d'usage des cercles de téléportation. Même avec un coût de passage élevé, ils restaient rentables pour certaines marchandises. Le nombre d'arrivants était parfois tel qu'on entrait dans une routine nécessitant des infrastructures de stockage et de logement. Les environs d'un cercle de téléportation pouvaient alors prendre des allures de nouveau caravansérail.

Philosophies et religions de l'Inframonde

La coupure entre la surface et l'Inframonde est au moins aussi forte que la séparation par une mer, à quoi s'ajoute le contraste d'un environnement radicalement différent. Il en a découlé le développement de particularismes tant dans les spiritualités que dans la vision de l'éthique.

Il existe des cultes séculaires, locaux, circonscrits à une cité ou une communauté, consacrés à des dieux anciens, oubliés, à l'instar du **dieu Faucon** disparu des elfes. On honore aussi des divinités connues à la surface, mais parfois avec des rites et des tabous spécifiques. Les simmaïens, les svirfnebelins et les sidhes des racines honorent **Eana** au travers de ses manifestations typiquement souterraines, parmi lesquelles les fées aracines. **Mort** est largement respecté, tel un fondateur des grands peuples de l'Inframonde à la suite des sacrifices de la guerre de l'Aube. Les discrets duergars des vieilles pierres sont particulièrement attachés à **Façonneur**, honoré sous la forme du Trickster. Les drows célébrèrent longtemps la mystérieuse figure de la **Mère** qui est parfois considérée comme une forme antérieure de Xonim. Les interrogations et les cultes liés à l'**Abîme** sont aussi importants dans l'Inframonde, particulièrement chez les arcanistes et les grands voyageurs.

Durant les périodes récentes, des courants plus philosophiques, parfois à composante mystique, se sont développés : les **zanrolemi** sont des écoles de pensée organisées qui combinent principes métaphysiques, règles de conduite et conceptions politiques.



Les oripeaux du dieu Faucon

Les légendes de la guerre de l'Aube évoquent un dieu oublié, connu seulement comme le Faucon Solaire et censément protecteur de la première grande civilisation elfique. Lorsqu'il fut englouti par le Chancre sous sa forme de Cauchemar, il disparut même des mémoires et personne ne se rappelle aujourd'hui son nom. Certains drows, fascinés par les origines de leur peuple, cherchent à en savoir plus ou recréent des religions l'honorant.

Retrouver le nom du dieu

Il serait sans doute possible de le retrouver dans des ruines surfaciennes datant d'avant la guerre de l'Aube. Les meilleures chances de trouver de tels vestiges en bon état sont concentrées sur deux territoires :

- **Forêt de Taurëlma.** Dernière grande forêt sacrée des elfes sur le Cyfandir, la Taurëlma est défendue en surface par de farouches aldarons, prêts à cribler de flèches tout intrus. Les drows sont particulièrement malvenus dans ce territoire. Il faudrait déployer des trésors de ruse, de diplomatie et d'adresse pour pouvoir explorer les lieux. Les svirfnebelins sont les meilleurs connaisseurs du sud-ouest du Cyfandir. Ils pourraient donc en théorie servir de guides à des expéditions s'avançant sous le territoire.
- **Forêt d'Arataurë.** Sœur légendaire de Taurëlma, Arataurë fut dévastée par une éruption volcanique, mais la puissante magie qui imprègne les lieux lui permit de perdurer sous une forme étrange, celle d'une forêt blanche, mi-végétale et mi-minérale, comme hantée par des esprits de cendre. Pour des explorateurs de l'Inframonde, Arataurë présente des risques très différents de la Taurëlma. Ici nul gardien humanoïde ne défend l'accès. Les lieux sont naturellement hostiles et riches en périls – naturels et surnaturels –, la cendre est toxique et des créatures dangereuses rôdent.
- **D'autres sources.** Il est également envisageable d'avoir des pistes utiles dans les archives d'Ellerìna ou dans des ruines des Drakenbergen. La plus célèbre est Falquaturia. Cependant, sur certains vestiges bien connus, il a été observé que les emplacements comprenant le nom du dieu avaient été vandalisés – possiblement dès la très haute antiquité.

Les recréations mythologiques

Si la vérité de ce que fut le dieu Faucon est conditionnée à de difficiles recherches archéologiques, son aura légendaire tragique a parfois nourri des mythes nouveaux – parfois dangereux. Derrière un surnom vague et quelques rares symboles, chacun peut construire l'édifice conceptuel de son choix, à la fois personnel et susceptible de se revendiquer d'une tradition remontant à la plus haute antiquité. Des cultes à mystères assurent que le dieu Faucon n'écoute que les plus méritants. Des religions locales se sont créées en lui donnant un rôle plus ou moins important. Des mystiques aux allures de prophètes ont annoncé son retour pour libérer le monde du Chancre. Parmi eux, il en est qui disent que le dieu ancien pourrait revenir sous une nouvelle forme – peut-être celle de l'étrange Bêdawîti l'Infinitude, dont le culte se répand sous les Royaumes des Sables ?

Par le passé, on a déjà vu des frénésies mystiques se diffuser dans des cités. Les dirigeants se méfient de la ferveur religieuse. Il n'est pas rare qu'elle soit associée à des revendications sociales et politiques. Le retour d'un dieu libérateur jetant à bas les oppresseurs est un message dangereux pour le maintien d'institutions inégalitaires – même quand les prêcheurs sont pacifistes et sincèrement idéalistes. Les moyens mis en œuvre pour neutraliser les éléments subversifs peuvent être radicaux. Les drows les plus âgés qui tiennent les rênes du pouvoir ont vu déjà bien des crises et préfèrent en éliminer préventivement tous les germes.

Catacombes et tombeaux

Les cultures de l'Inframonde ont été depuis fort longtemps marquées par la présence de morts, avec les restes abandonnés sur les champs de bataille des nombreuses victimes de la guerre de l'Aube. Quand les cités prirent forme, la relation aux défunts ne pouvait être la même qu'à la surface. Alors que sur les terres ensoleillées on pouvait choisir entre inhumer loin des vivants, brûler les dépouilles ou les remettre au ciel dans les tours du silence, les peuples souterraniens, ne pouvaient pas en faire autant.

Mausolées

Les plus puissants drows optèrent volontiers pour l'édification de mausolées. Il s'agissait de palais, situés le long de routes souterraines, près de sites d'intérêt ou bien au contraire, cachés dans des secteurs reculés, dont ils devenaient l'ornement.

Des demeures pour le séjour dans l'Au-delà

Si ces constructions peuvent avoir aussi servi à satisfaire l'orgueil du commanditaire, elles ont avant tout pour fonction de bâtir un palais dans le Plan Astral, et plus précisément, dans le domaine divin de Mort. Les talentueux artisans spécialisés dans l'art funéraire parviennent à peindre des fresques qui ici-bas sont des images, mais dans l'Autre Monde, sont des réalités. Tant que l'âme du défunt est liée à son mausolée, ce dernier demeure empreint d'une énergie qui retarde l'érosion et l'usure du temps. Les lieux sont protégés de la ruine. Quelqu'un qui y pénètre a l'impression qu'ils ont été scellés il y a peu.

Le sarcophage dédié à Mort

La dépouille est déposée dans un sarcophage. Sa fonction est d'assurer un lien entre le mausolée et la demeure astrale du défunt. Si des prières ou des blasphèmes ont lieu dans le mausolée, le défunt peut en être averti. S'il est vindicatif, il peut tenter de maudire ceux qui lui auront manqué de respect. Pour cela, il faut au défunt l'accord des serviteurs célestes de Mort, ou bien sceller en secret un pacte avec de sombres puissances – comme des fiélons.

Dans tous les cas, le lien entre défunt et mausolée n'existe que tant que la dépouille repose dans le sarcophage. Si le temps paraît ne pas s'écouler ailleurs dans le mausolée, il fait son œuvre à l'intérieur du sarcophage. On pourrait s'attendre à ce que les ossements demeurent pour l'éternité, mais ce n'est pas le cas. En effet, le sarcophage est un objet magique lié à Mort, et l'un de ses effets est de contraindre le défunt à progressivement abandonner son lien avec sa vie passée. Les ossements finissent alors par disparaître. Quand c'est le cas, le mausolée est véritablement « vide ».

Les sarcophages liés au culte de Mort ne sont pas utilisés seulement dans les mausolées, mais aussi dans les nécropoles et dans les caveaux familiaux. Cela peut aboutir à une sorte de rotation des générations : de nouveaux défunts s'installent dans les plus anciens sarcophages, désormais libres.

Le cas particulier des momies

La momification est un rite funéraire qui a pour effet de renforcer le lien entre le Plan Matériel et le Plan Astral pour le défunt qui en bénéficie. Il dispose d'une plus grande latitude, par exemple pour apparaître dans les songes des vivants – à supposer que ce soit applicable – ou bien pour mobiliser les défenses de son mausolée contre des intrus, voire dans des cas extrêmes se relever de son sarcophage pour résoudre un problème en personne. Outre tous ces avantages, le défunt est protégé contre la dislocation de sa dépouille qui ne peut plus tomber en poussière.

Les serviteurs célestes de Mort sont extrêmement réservés à l'égard de la momification. Si des âmes de défunts momifiés peuvent effectivement rejoindre le domaine divin de Mort, le plus souvent, ceux qui font appel à ces techniques préfèrent faire appel à des divinités méconnues, liées au trépas. Deux se distinguent, alors qu'elles sont supposées elles-mêmes être désormais mortes ou dévorées par le Cauchemar :

- **Ayanga**, vénérée encore aujourd'hui à Ayangaba'üül dans le Kaan ;
- **Iâehkekou**, surnommée parfois Lune fuligineuse, connue des sorciers des royaumes des Sables.



Champignonnière

Pour les svirfnebelins et les personnes les plus proches des cultes druidiques, les défunts doivent être inhumés dans les lieux de vie de l'Inframonde, typiquement les forêts de champignons ou les maelossas. Dans l'humus riche que l'on y trouve, les dépouilles sont décomposées rapidement et l'on pense avoir l'assurance que les âmes rejoindront Eana, sous forme d'énergie pure ou en s'incarnant en sidhes, voire en fées.

Les couloirs des endormis

Dans la société des duergars des vieilles pierres, l'usage est de créer des couloirs souterrains, aux allures de tumulus, dans lesquels les morts sont déposés allongés dans des niches creusées. Ces chemins sont parfois des routes utilisées fréquemment, tout comme ils peuvent être des sentiers isolés, édifiés à cette seule fin.
Les étrangers sont souvent un peu mal à l'aise en découvrant qu'il faut arpenter un long sentier bordé d'ossements. C'est d'autant plus dérangeant que des légendes évoquent la présence de sorts de protection qui seraient capables d'animer les squelettes en nombre !

Les urnes funéraires

Dans la société des duergars des abysses, l'usage dominant est l'inhumation en deux temps. Une première sépulture temporaire accueille le corps pour la période du deuil et de sa décomposition dans des bâtiments dédiés. Une fois que les os sont libérés de la chair corruptible, ils sont récupérés et déposés dans des urnes funéraires, entreposées dans les demeures familiales.

Chacun est tenu de garder ses ancêtres. Les rêves qui impliquent ceux-ci sont considérés avec un grand respect, car supposés être des messages provenant du Plan Astral et du domaine de Mort, qui autorise les défunts à parler à leurs proches.

Une telle coutume explique l'importance pour les duergars des abysses de récupérer, à chaque fois que c'est possible, les restes des morts, quitte à prendre des risques réels pour mener ce devoir à bien.



La culture du Trickster

De nos jours, les duergars des vieilles pierres ont établi leur foyer sous un territoire qu'ils connaissent et maîtrisent suffisamment pour en évincer les autres peuples souterraniens – nains gardiens comme drows – tout en dissimulant leur présence. Parvenir à un tel exploit, sur une période aussi longue, relève d'un art surnommé « culture du Trickster », mêlant double langage, sous-entendus, devinettes, énigmes, mensonges raffinés, faux-semblants et illusions.

Le mensonge comme quête d'authenticité

Certains estiment que l'importance de la tromperie chez les duergars des vieilles pierres en ferait nécessairement des êtres mauvais, hypocrites et menteurs par nature. Ce serait mal comprendre le sens que revêt le trouble et l'illusion dans cette culture. Il ne s'agit pas de trahir pour nuire et prendre l'ascendant (même si cela peut arriver), mais plutôt de « jouer ». Le terme est polysémique et évoque des vérités existentielles, que l'on peut tenter de brosser en quelques grands traits.

La vie est un jeu

Parier, surprendre et tricher sont des formes de célébration, parce qu'elles se moquent de la fatalité tragique de l'existence : quoi qu'on fasse, la mort est au bout, et il y a beaucoup d'événements graves qu'on ne pourra éviter. Derrière le rire de la fête, il y a toujours un fond de tristesse et le souvenir de l'horreur absolue de la guerre de l'Aube comme de la guerre du Roi de la Montagne.

Mensonges et énigmes sont des invitations

On ne pose de devinette et on ne ment qu'à quelqu'un dont on veut attirer l'attention. S'il ne comprend ou ne voit rien, c'est un échec, mais s'il répond avec esprit, alors on sait qu'on a trouvé quelqu'un d'important, peut-être un ami fidèle. À l'inverse, quand on est là pour travailler et avancer rapidement, on s'épargne les longueurs et circonvolutions pour aller à l'essentiel.

Les énigmes au cœur de la culture

De nombreux contes et récits duergars font la part belle aux histoires d'amour dans lesquelles les personnages se découvrent par des jeux d'énigmes, à l'instar de la terrifiante princesse légendaire Todnarut – qui porte le nom d'une héroïne de la guerre de l'Aube. D'une beauté telle qu'elle attirait des prétendants de toutes les espèces, elle avait juré n'épouser que celui qui résoudrait trois énigmes ; et quiconque échouerait à répondre à une seule devait avoir la tête tranchée.

Même les guerriers et assassins duergars sont tenus de respecter la grâce des trois énigmes. Il s'agit d'une épreuve qu'une créature peut imposer à un chasseur, un guerrier ou un assassin qui adhère à la culture du Trickster.

- **Conditions préalables.** La cible doit renoncer à tenter de sauver sa vie par la force et prononcer la formule « Les Trois Maîtres du Secret nous écoutent ».
- **Trois énigmes.** L'agresseur doit formuler trois énigmes et est en devoir d'épargner sa cible si elle répond juste. Par ailleurs, si l'agresseur a des complices qui cherchent également à nuire à la cible, son devoir est d'agir de manière à ce que ladite cible en réchappe.
- **En cas d'infraction.** Si la cible est agressée malgré son appel à la grâce des trois énigmes ou en dépit de sa victoire au jeu, on dit qu'une malédiction frappera impitoyablement les coupables.

Le voleur véritable

La culture du trickster valorise des antihéros, faisant d'eux les défenseurs du véritable bien. On parle ainsi du « voleur véritable », un individu qui est certes hors-la-loi, mais qui agit d'une manière qui est « juste ».

- **Le simple voleur.** Cet être est guidé par son avidité et se moque de la sensibilité de ses victimes, ou de leur situation. Il agit parfois à la commande, et accorde plus de valeur aux biens matériels qu'aux choses de l'esprit. Certains estiment (à tort ou à raison) agir pour sauver leur vie ou celles de proches, sans autre considération philosophique.
- **Le voleur véritable.** Le voleur véritable ne dérobe que le superflu, des biens qui ne manqueront pas vraiment. S'il prend par mégarde un objet personnel, il s'assure qu'il retournera à son propriétaire. Il ne thésaurise pas ni n'accumule de trésors dans l'idée de préparer ses vieux jours. Il distribue ses gains ou les consomme en fêtes généreuses. Il rétablit le flux des richesses, il rompt le barrage des inégalités et iniquités. Jamais il ne s'adonne à des violences inutiles, et il n'accepte pas que des plus faibles soient brutalisés. Parfois, il dérobe un bien, pour forcer son propriétaire – ou une personne proche – à quitter le confort de sa vie et découvrir une autre réalité.

Il existe bien plus de voleurs véritables dans les contes et récits que dans la réalité. Cette éthique est en effet terriblement dangereuse, conduisant à se faire des ennemis parmi les puissants, à ne pas être bien compris par le commun des mortels, et à renoncer à se faire des alliés dans la pègre. Il faut veiller à sa survie, ne bénéficiant que de très peu de protection, tout en s'impliquant étonnamment beaucoup en faveur de la justice. Ceux qui mènent rigoureusement une telle existence sont parfois décrits comme des saints subversifs.

Les règles de vie du voleur véritable

- **Voler un bien inutile.** Le voleur véritable aide par son œuvre à prendre conscience de la vanité des possessions matérielles purement ostentatoires. Il montre la vanité de l'accumulation, il contribue à l'alléger, et ne laisse que l'essentiel. Il se moque des tyrans, il rabaisse l'orgueil des puissants et défend une égale dignité de tous, du plus humble au plus riche.
- **Maîtrise de la violence.** Le voleur véritable ne doit pas tuer les innocents et les simples serviteurs ou gardes, et si possible ne jamais les blesser gravement. Faire couler le sang n'est toléré que dans le cas d'un duel ou d'une bataille déclarée. Profiter de son expertise de la discrétion pour surprendre et tuer est un assassinat – un acte dont le voleur véritable devrait se tenir éloigné.
- **Donner conscience de la valeur.** Parfois cependant un voleur véritable emporte un bien qui a une valeur sentimentale, mais dans ce cas, il est prêt à le rendre, et prépare même cette restitution de lui-même. Par exemple, s'il dérobe à une pauvre orpheline les bijoux de sa mère, il est de son devoir de s'assurer que l'enfant les récupérera, et qu'aucun tuteur rapace ne les mettra en gage. Un voleur véritable est responsable de tout objet qu'il prend dans sa besace, et au travers de lui, du propriétaire dudit objet. Parfois, le voleur dira même qu'il « met en sécurité » un bien qu'il a dérobé, ce qui n'est pas forcément un euphémisme douteux.
- **Ne pas s'enrichir.** Cela pourrait paraître contre-intuitif, mais le voleur véritable est un joueur, pas un professionnel en quête d'un revenu. Il n'a que faire d'un intérieur luxueux et de rideaux de velours. Il profite d'un confort transitoire, dépensant ses gains en fêtes ou en charité. Il n'a moralement le droit de conserver durablement que ce qui lui est donné gracieusement, ce qui fait parfois de lui presque l'équivalent d'un ascète.
- **Emprunt.** En cas de besoin, le voleur véritable a le droit « d'emprunter » (sans rien demander, ce qui s'apparente donc à du vol) des équipements utiles (armes, armures, potions, montures, etc.), mais à charge pour lui de les rendre ou de les rembourser. La personne à qui il a emprunté un bien ne doit en aucune manière souffrir de conséquences négatives et si tel est le cas, il en va de l'honneur du voleur véritable de réparer celles-ci. Ainsi, si la personne à qui il a « emprunté » est entre-temps décédée, le voleur véritable devra s'assurer de s'excuser auprès du défunt par l'intermédiaire d'un prêtre de Mort et d'accomplir en pénitence les dernières volontés ainsi connues.

La Mère noire et Eksoq'deiwa

Beaucoup estiment que l'héroïne elfe Nulnyrë devint « Mère » ou « Mère noire », une entité incertaine qui veilla sur les premiers temps de la grande dispersion. Elle est parfois confondue avec l'énergie de l'Abîme qui se diffuse dans l'Inframonde, mais les spéculations mystiques vont au-delà quand on l'assimile à une forme de Xonim avant l'existence de cette dernière. Tout ce qui touche à ces entités est auréolé de mystère et entouré d'incertitudes.

Honorer Nulnyrë-Mère

On trouve des chapelles dédiées à la Mère dans la plupart des communautés. Certaines sont abandonnées, d'autres entretenues comme ce serait le cas pour une divinité majeure, d'autres encore sont devenues des lieux de commémoration laïcs, et il en est aussi qui ont été intégrées dans les lieux de cultes d'autres déités.

La disparition des écrits de Nulnyrë

Cela fait plus de 5 000 ans que la liche Faerjaklüin recherche les écrits de Nulnyrë, le journal dans lequel elle aurait noté des informations cruciales à propos du Chancre. Pourtant, malgré sa puissance et tous ses efforts, jamais il ne semble les avoir découverts. Je pense que ceux qui prétendent qu'il les a trouvés mais les a cachés chez lui ont tort. Pour expliquer ce mystère, il faut à mon sens revenir à des fondamentaux.

Nulnyrë voulait vaincre le Chancre. Comment aurait-elle pu tolérer que son ancien élève devînt une liche – un être dont l'essence est corrompue ? Comment, accédant à la divinité, ou un état proche, aurait-elle pu laisser ses écrits devenir la possession d'un être ainsi souillé ?

Il suffisait à Nulnyrë-Mère d'agir par l'intermédiaire de ses élus, soit pour détruire les reliques, soit pour les mettre totalement hors de portée de ceux qui en seraient indignes.

Notes de Chadrinsk, érudit duergar

Célébrer Mère-Xonim

Pour ces croyants, la Dame de la Nuit n'est pas devenue une déesse parce que Tamerakh la divinisa, mais parce qu'elle avait toujours eu une essence supérieure. Dès lors, prier dans les chapelles de Mère consiste à adorer en réalité Xonim ou implorer une coquille vide, selon les points de vue.

Si personne ne saurait prétendre à la parfaite compréhension des intentions divines, beaucoup s'y sont essayés, alors même que rien ne prouve avec une absolue certitude que Xonim serait bien la nouvelle face de Mère. La déesse des énigmes laisse dans l'ombre ses origines et ses intentions, semblant prendre plaisir au spectacle des débats qu'elle suscite.

- **Rétablir l'équilibre du destin.** Des adeptes de Mère-Xonim pensent que sa motivation première était de mettre fin aux perturbations du destin qui étaient extrêmement vives durant la période qui succéda à la guerre de l'Aube. L'ère des Rois destinés prit fin avec l'apothéose de Tamerakh et Xonim. Ainsi s'acheva le chaos sans cesse renouvelé des conquêtes et des destructions d'empire. Le monde demeurait influencé par la Lune Éternité, mais son cycle était désormais plus calme et moins dangereux.
- **Accéder à l'abîme du lamentrope.** Pour les partisans de cette théorie, Mère-Xonim n'a pris le risque de vivre et mourir à nouveau que pour une seule raison : elle avait besoin d'aide pour explorer la dimension de l'espace et du temps que garde le légendaire lamentrope. Elle devait donc engendrer un dieu qui lui serait absolument loyal qui serait en mesure de l'aider à en repartir une fois qu'elle aurait pu étudier les secrets de cette dimension qui est la pire prison de toutes les dimensions du réel.

Révéler Eksoq'deiwa, la déesse de l'invisible

Une école de pensée se développe depuis le temlon d'Eksoq'deiwa – un sanctuaire dédié à Xonim –, dans l'Inframonde du Septentrion kaani. On y relit les mystères de Nulnyrë-Mère-Xonim au regard des enseignements druidiques notamment. Un nouveau dessin s'y forme.

- **Le destin de Nulnyrë.** Nulnyrë était une héroïne mortelle, consacrée à la lutte contre le Chancre.
- **L'avènement de Mère et de l'Abîme.** Avec ses compagnons, Nulnyrë accéda à un statut divin ou quasi divin. L'Abîme fut créé, supposément pour freiner le Chancre. Il est possible que certains de ses compagnons soient devenus l'Abîme, ou Mère. Il n'y a aucune certitude quant au fait que Nulnyrë était seule pour accomplir tout cela.
- **Xonim la mortelle.** Mère s'incarna en une mortelle exceptionnelle, étudiant les arcanes de Mort en tant que prêtresse, avant de devenir magicienne, d'étudier le Destin, et d'enfanter Tamerakh. Elle veilla à ses conquêtes et soutint son œuvre avec sagesse. Descendue parmi les vivants, elle se confronta une nouvelle fois à la mortalité, et périt dans des circonstances mystérieuses. Des rumeurs parlent d'assassinat, d'autres d'une mort attendue et recherchée, car nécessaire à l'accomplissement de son plan.
- **Xonim la morte.** L'âme de Xonim fut rejetée dans l'abîme le plus absolu, au-delà de tout ce que l'esprit des mortels peut concevoir, le domaine du lamentrope, une extinction hyperbolique, un néant chaotique ultime. Ce non-lieu, hors de l'espace et du temps, recèle néanmoins un potentiel exceptionnel. Ce qui devait être une prison éternelle devint le siège des dernières révélations, grâce auxquelles Xonim acquit la connaissance parfaite des mystères de la réalité.
- **Hors de la portée de la Forge du Destin.** C'est un savoir rare, et une hypothèse que peu osent envisager : le Chancre et la Forge du Destin sont intimement liés. Dès lors, accéder à la divinité pour limiter l'action du Chancre, voire la faire cesser, est dans le fond impossible. Cependant, l'entité actuellement connue sous le nom de « Xonim », ayant accédé à la divinité sans la Forge du Destin, pourrait en théorie agir contre le Chancre. Le veut-elle vraiment ? Cherche-t-elle une issue qui n'implique pas le risque de détruire les créations de la Forge, à savoir la plupart des dieux, dont Tamerakh ?
- **La déesse de l'invisible.** Pour nommer l'entité qui voyage de vie en vie, les mystiques du temlon choisirent le surnom d'Eksoq'deiwa, déesse de l'invisible. À leurs yeux, elle est une Grande Déesse dont l'essence et les leçons sont à rapprocher de celles d'Eana.



L'Abîme

Une existence passée entièrement dans les ténèbres vivantes de l'Inframonde a inspiré la croyance en l'Abîme. La nature de cette entité est peu claire, et seuls les érudits les plus accomplis en théologie ou dans les arcanes semblent en avoir une compréhension superficielle. Cette connaissance encore parcellaire s'accompagne de débats violemment contradictoires entre ceux qui pensent la détenir.

L'Abîme comme forme de la magie dans l'Inframonde

Si quelque chose nourrit la magie et que rien ne permet de l'en distinguer, pourquoi chercher à spéculer sans fin sur sa nature ? L'Abîme n'est rien d'autre qu'une désignation des courants occultes de la magie tels qu'ils se manifestent dans l'Inframonde.
Tu ne prêtes pas d'attention à l'eau, alors pourquoi en donner à l'Abîme ? L'important c'est de comprendre comment il fonctionne pour se prémunir de ses dangers.

Rakiel, dvaerge gardienne

La forme réelle de Mère

Écoutez notre prière, Ô Mère silencieuse ! Vous nous avez offert le don des ténèbres, vous nous avez guidés dans les profondeurs ! Ô Mère, suprême Abîme, nous vivons par toi et en toi ! Tu nous donnes notre essence, notre air, notre eau, notre vie et notre âme !

Extrait d'une homélie à l'adresse d'un gouffre aux ombres épaisses, considérées comme une manifestation de l'Abîme et de Mère simultanément

Une force cosmique primordiale

Il y a dans l'Inframonde un sourd tourment tragique qui paraît imprégner de nombreuses existences. La volonté de vivre prend la forme d'une passion qui se mue trop aisément en folie et en crime. L'Abîme n'est pas une entité maléfique, tout simplement parce que son existence est bien au-delà des concepts de bien et de mal. Il est une force d'échelle planétaire, peut-être stellaire, et sa fréquentation par de simples mortels est dangereuse. Il est une énergie potentielle exceptionnelle, mais aussi une menace de destruction.
Les révélations de l'Infinitude nous poussent à lever nos yeux vers le cosmos lointain. Il y a bien plus dans l'univers que tout ce que nous pouvons penser, voir, ressentir, imaginer.
L'Abîme… est un fragment de ces ténèbres du vide absolu… un don dangereux qui empoisonne et limite la progression du Chancre. Depuis que cette énergie sombre est attestée, il n'y a plus eu de catastrophe de l'ampleur de la guerre de l'Aube.

Méditations de Thessis, notes inspirées par la contemplation d'un miroir d'obsidienne

Les zanrolemi

Les écoles de pensée appelées zanrolemi dominent parfois nettement une cité, au point d'influencer ses institutions en profondeur. Cependant, il est tout à fait possible de rencontrer des philosophies différentes au sein d'une même communauté. Selon les cas, les courants minoritaires seront opprimés, tolérés ou parfaitement établis.
Les adeptes d'un zanrolem sont les zanreïmi. Ceux-ci s'organisent en groupes hiérarchisés vivant selon et promouvant les principes de leur école de pensée : les zanros.

Appartenir à un zanro

Un zanrolem est une idéologie à mi-chemin entre école philosophique, courant politique et société secrète magico-religieuse. Les membres de ces groupes se réunissent au sein d'un zanro pour discuter de leur vision du monde, pour transmettre un savoir technique rare (artisanal, martial, arcanique). Selon les cas, ils peuvent être plus ou moins hiérarchisés, avec des titres particuliers pour désigner chaque degré d'initiation. Il y a en général un seul zanro d'un zanrolem par cité ; et donc plusieurs zanros au sein d'un zanrolem, répartis dans plusieurs cités. Le nombre de membres est extrêmement variable selon le succès de cette école auprès de la population locale. Cela peut aller d'à peine une poignée à des groupes de milliers de personnes.

Degrés d'initiation

De manière générale on peut distinguer quatre degrés dont l'intitulé dépend de chaque zanrolem :

- **Familier.** Sympathisant non encore initié, qui assiste aux cérémonies et manifestations publiques, le familier peut parfois être postulant et souhaiter entrer vraiment dans le zanro. On trouve parmi les familiers des serviteurs, des clients et des mercenaires. En étant régulièrement présents aux célébrations, ils reconnaissent tacitement l'autorité et la dignité du zanro et de ses membres. Il suffit d'être familier pour se déclarer lié à un zanrolem. Quelqu'un qui cherche juste à mener sa vie dans une Cité d'Intrigue sans trop se mêler de ce qui se passe se contente de ce statut. Il n'évite pas d'être parfois pris dans la tourmente, mais limite ce risque aux situations de crise.
- **Apprenti.** Cet individu a reçu une initiation, mais commence juste à découvrir le zanrolem auquel il appartient. Il s'agit d'une phase au cours de laquelle on attend respect et humilité. On lui confie habituellement des missions de peu d'envergure, qui lui permettent de se former. Il agit sous la tutelle d'un membre initié de plus longue date. Un apprenti ne sait pas forcément pourquoi il doit accomplir une mission. Parfois, les tâches qu'on lui confie sont ce qu'elles paraissent être, parfois elles ont des implications plus sérieuses. Certains demeurent apprentis toute leur vie, participant modérément aux activités du zanro et passant l'essentiel de leur temps à s'occuper de leurs affaires personnelles. Cependant, un apprenti, en raison de son statut, peut être mobilisé par ses supérieurs et doit se tenir prêt.
- **Compagnon.** Connaissant bien les lois du zanrolem et plusieurs informations sensibles, ayant démontré par ailleurs sa loyauté, cet individu est devenu compagnon. Il encadre des apprentis et familiers, tout en servant les maîtres. À ce statut, on travaille pour le zanro au moins la moitié de son temps, souvent davantage. Il s'agit d'un choix de vie fait d'astreintes au service de la cause.
- **Maître.** Ce statut s'acquiert au prix de la maîtrise de savoir-faire délicats ou de l'accomplissement d'exploits. Un maître peut fonder un zanro, et décide parfois d'aller dans une autre Cité d'Intrigue pour organiser un groupe dont il aura la charge, en faisant croître l'influence du zanrolem. Dans tous les cas, un maître consacre l'essentiel sinon toute son existence au zanrolem.

Les implications de l'appartenance à un zanro

Tous les membres d'un zanro sont censés manifester un comportement respectueux les uns envers les autres. Cela ne signifie pas que les guerres sont proscrites, mais que la manière de s'agresser doit se faire selon des codes compatibles avec l'honneur du groupe. Appartenir à un zanro, donc à un groupe plus étroit au sein duquel les relations personnelles sont fortes, implique un devoir de solidarité. Les membres doivent s'entraider, et ce devoir est d'autant plus fort que l'adversité extérieure au groupe est exacerbée. Plus le péril est étranger au zanro et plus l'union devient un impératif. Quand il s'agit de combattre un ennemi comme les aboleths ou des surfaciens, les dissensions internes doivent être oubliées – au moins temporairement.

L'absence officielle de zanrolemi

L'institution des zanrolemi est répandue sous le Cyfandir, sous les royaumes des Sables et sous le Kaan. Elle constitue une forme d'universalisme et est associée au concept de liberté de pensée. Certaines communautés rejettent le développement des zanrolemi. C'est généralement le cas dans les sociétés qui ont de forts particularismes culturels ou un pouvoir autoritaire qui tient à contrôler les habitants – parfois les deux. Toutefois, si une cité abrite des étrangers et des voyageurs, elle aura des chances de voir apparaître des zanrolemi, au moins clandestins.



Zanrolem de la Mère Araignée

Le zanrolem de la Mère Araignée, ou simplement zanrolem de l'Araignée, est ancien, mais est entré en décadence, dépassé nettement désormais par le zanrolem du Vide. Cependant, malgré son recul, il laisse des traces dans la société. Le concept – encore vivace – de « Cités d'Intrigue » est un héritage de l'heure de gloire du zanrolem de l'Araignée. Il a profondément marqué l'Histoire par sa démesure.

La passion de l'amour fou

Le zanrolem de l'Araignée met l'amour, en tant que passion, au centre de tout. Il faut être animé d'un feu vital pour que la vie vaille la peine d'être vécue.
Les sentiments existent, et ils peuvent être passionnés. La littérature inspirée par le zanrolem de l'Araignée est d'ailleurs pleine de tragédies amoureuses et de quête d'absolu. Les amants y cachent ce qu'ils ressentent, ou le découvrent au moment de succomber, ou bien ils se vengent d'avoir été trompés et trahis. Les récits d'intrigue plaisent énormément, et l'on se réjouit des personnages les plus retors, des meurtres les plus inattendus. L'une des sagas littéraires les plus appréciées dans les cités drows évoque les terribles querelles de succession d'une mythique ville souterraine antique, jusqu'à sa chute – car trop préoccupée par ses passions égoïstes, elle n'a pas su voir le sort qui l'attendait et agir en conséquence.

Orgueil et pragmatisme

Dans le zanrolem de l'Araignée, les jeunes drows sont élevés dans l'idée qu'il faut être pragmatique, donc résoudre un problème efficacement, en ne cherchant pas les complications inutiles. Le froid détachement et l'efficacité sont considérés comme des vertus et la preuve d'une intelligence supérieure. Cela peut paraître paradoxal dans un courant mettant en valeur la passion, mais cette dernière ne doit s'exprimer qu'à bon escient – et donc rarement de manière visible.
Cette qualité est contrebalancée dans l'échelle des valeurs par une rude compétition sociale qui implique de rendre coup pour coup quand un concurrent teste votre résistance, vos aptitudes ou votre détermination. Si quelqu'un insulte un individu et que ce dernier ne réagit pas, il signale par son comportement qu'il reconnaît l'autre comme son maître. Avec une telle règle, il n'est pas étonnant que beaucoup de problèmes finissent par être réglés avec des duels ou des guerres privées. Le vainqueur insulte rituellement le vaincu pour marquer sa domination.
Si certains parviennent à trouver un équilibre entre orgueil et pragmatisme, d'autres sombrent dans la susceptibilité et voient des insultes partout, ou bien y réagissent avec une ardeur excessive qui les rend presque faciles à manipuler. Ces individus sont aussi portés à créer des supplices cruels pour bien faire comprendre aux autres ce qu'il en coûte de les berner ou de leur manquer de respect.

La fierté de l'habileté meurtrière

Les crimes intelligemment conçus sont tolérés, et parfois admirés. Ainsi, certains drows paraissent déférents, et baissent la tête humblement aux insultes, juste avant de commencer les préparatifs d'un assassinat raffiné. Il est d'usage dans ces cas de garder par-devers soi une preuve que l'on est l'auteur du crime, pour pouvoir – le moment venu – montrer qu'on l'a emporté sur son adversaire, et éviter par la même occasion que quelqu'un d'autre se vante de ses exploits sanglants.

Une particularité du droit pratiqué dans les cités dominées par le zanrolem de l'Araignée tient à ce que le délai de prescription pour les crimes, notamment l'assassinat, est relativement court. Les enquêteurs font tout leur possible pour trouver le criminel pendant plusieurs semaines ou mois. Si le meurtrier est identifié avant le délai de prescription, mais s'enfuit, il encourt normalement sa peine, peu importe combien de temps il quitte sa cité. En revanche, si les enquêteurs échouent, le criminel peut se dénoncer solennellement sans être menacé par la justice. Il demeure néanmoins que les proches de la victime auront alors des griefs qui pourraient nourrir un nouveau crime.

Bâtir son propre mausolée

Personne n'est immortel, mais la gloire des meilleurs s'exprime à travers les siècles et millénaires grâce aux splendides mausolées. L'usage dans le zanrolem de l'Araignée est de montrer ainsi son assurance et sa force.

Seuls les individus les plus riches et qui parviennent à vivre le plus longtemps sont en mesure d'édifier un tel lieu, petit à petit, sur des décennies voire des siècles. Le temps qu'ils mettent à peaufiner leur dernière demeure est aussi une manière de narguer leurs ennemis. Selon leur culture et leur personnalité, ils installent ce palais immuable et inutile bien en vue à proximité de la ville, ou bien dans une nécropole, avec quantité de tombeaux surplombant un gouffre par exemple, à moins que le jeu ne soit d'édifier un mausolée caché.

La passion des tombeaux est apparue au cours de l'ère de gloire du zanrolem de l'Araignée, mais reste encore très vive. Elle donne lieu à des jeux du chat et de la souris. Tandis que les bâtisseurs se donnent du mal pour célébrer leur immortalité, des pilleurs de tombes s'organisent en réseau. Il y a les ouvriers et les artisans – parmi lesquels beaucoup d'esclaves – qui peuvent décrire ce que renferme le tombeau ; les fonctionnaires corrompus, qui ferment les yeux ; des criminels qui volent les trésors, puis fondent l'or qu'ils trouvent.

Le susto

Bien que la fierté des drows du zanrolem de l'Araignée ne l'admette qu'avec peine, tous les membres de ce noble peuple ne sont pas taillés pour les combats sans fin, la haine superbe, la vigilance permanente et les embuscades prédatrices. Il existe une partie de la population considérée comme plus faible, qui cherche à éviter les joutes périlleuses. On les dit atteints de susto – une maladie chronique qui leur vaut une forme de vague à l'âme, de mélancolie et de manque d'entrain qui les rend inaptes à affronter l'Inframonde. Il est socialement admis de se déclarer ainsi malade, mais les conséquences sont sérieuses et généralement définitives.

Le malade de susto – on parle de sustol(e) – vit dans la maison familiale, il ne peut hériter ni tenir une charge publique. Il ne se verra confier que des tâches subalternes dénuées de tout enjeu. Le plus souvent, les sustols se contentent d'entretenir le foyer, de soigner les blessés, de pratiquer les arts dans un cadre privé. Leur choix de se retirer de la sphère publique en font paradoxalement des époux appréciés, car leur manque total d'ambition offre une forme de sécurité au conjoint. Ils sont considérés comme inoffensifs, au point qu'ils sont facilement épargnés au même titre que des enfants, tant il est peu valorisant de tuer un être si faible – ce genre de mise à mort est l'affaire au besoin des serviteurs.

En réalité, le susto n'est en aucun cas une affliction qui prive les individus de leur intelligence ou leurs capacités. Rien n'empêcherait un sustol pressé par les événements à quitter la sécurité protégée dans laquelle il laisse filer les jours pour devenir un aventurier. Le changement est si radical cependant qu'il faudrait certainement un événement exceptionnel pour l'y pousser.

Le concept de susto continue d'avoir un rôle important dans de nombreuses cités. Il a été largement intégré dans le zanrolem du Vide.

Les leçons de la toile

« Pourquoi avons-nous comme emblème un monstre ? demanda l'enfant au prêtre.

– C'est une erreur de croire que les araignées sont des êtres naturellement malveillants envers leurs semblables. En réalité les jeunes araignées vivent en bonne intelligence. Tout change quand elles quittent leur foyer. Isolées, elles deviennent agressives, capables d'aller jusqu'au cannibalisme. Comprends-tu ce que cela signifie pour nous ?

– Je ne suis pas sûre. Il ne faut pas partir de chez soi sinon on devient un ennemi pour ses parents ? C'est ça ?

– Le plus important, c'est le sens que tu donnes aux mystères. Nous devons chacun faire ce chemin. »

Zanrolem du Vide

Le zanrolem du Vide fait référence à l'état de concentration absolue du guerrier lors de la bataille. Il s'agit du courant de pensée qui jouit actuellement d'un grand prestige. Il est notamment le plus populaire dans le célèbre groupe de l'Amamordo, composé de mercenaires d'élite basés à Qopashist.



Éloge de la mort

Certains zanreïmi du Vide prétendent aimer la mort. Cette affirmation provocatrice masque en fait des idées plus importantes.

- **Valeurs supérieures à la vie.** Le fait d'être prêt à mourir et d'embrasser ce sort sereinement permet de se consacrer entièrement à ce qui est plus important que la vie et la mort, exprimant les plus hautes valeurs d'un individu : l'honneur martial, l'intégrité, la foi, le serment d'amour éternel.
- **Le danger de mort comme sens de la vie.** En s'exposant au danger, un individu se met dans la nécessité d'exprimer sans ambiguïté ce qui compte pour lui. Toute cause pour laquelle on prend un risque de mort est valorisée, elle est portée haut. Dans les Cités d'Intrigue, bien que l'on célèbre la subtilité, on apprécie aussi, paradoxalement, ceux qui s'exposent et clament leurs idéaux.

En quête d'excellence

La recherche d'excellence donne du sens à l'existence. Tous les domaines peuvent bénéficier de ces efforts, depuis la peinture, jusqu'à la maîtrise martiale, en passant par l'érudition ou la médecine. Pour cela, les zanreïmi sont prêts à accomplir de grands voyages à la recherche de mentors, de secrets passés ou d'objets d'inspiration.

Dureté et compassion

Les zanreïmi du Vide passent leur vie à naviguer entre une dureté implacable et l'ouverture à la compassion comme à la beauté du monde. Cette valorisation de vertus opposées aboutit à des comportements paradoxaux. Il est ainsi possible qu'un guerrier mette à mort toute une famille suite à un ordre reçu, et recueille malgré tout par la suite un enfant qui a échappé à ce massacre et l'élève avec un grand soin. Le plus souvent, les adeptes de ce zanrolem alternent des activités d'une grande violence, et d'autres d'un raffinement contemplatif. L'équilibre dans cette existence se fait dans la recherche de perfection au sein de chacun des pôles opposés que sont la dureté et l'élévation spirituelle.

L'importance de la peur

Baperi regardait ses élèves. Elle voyait dans leurs regards l'expression d'une terreur rentrée. Ils ne s'étaient pas attendus à ce qui venait de se passer et il s'en était fallu de peu qu'un drame ait lieu. Cependant, cet imprévu serait au cœur de leurs existences. Après plusieurs longues secondes de silence, elle prit la parole, d'un timbre bas et calme. Aux yeux des jeunes gens, elle était l'image d'un courage imperturbable, inaccessible aux émotions qui avaient paralysé plusieurs d'entre eux et paniqué d'autres :

« Vous avez eu peur. Vous en avez peut-être honte. Vous avez grandi dans l'idée que nous autres souterraniens, nous étions différents des surfaciens. À force de vivre dans un environnement menaçant, encaissé, cerné de dangers, nous ne devrions plus trembler ni nous émouvoir.

» Oui, les combats et les épreuves émoussent les sens. Quand on est entouré de violence et de désespoir, on commence à rire de ce qui ne devrait susciter que l'horreur. Vous me regardez, vous voyez que je n'ai pas hésité à attaquer et défaire ce qui nous assaillait. Vous apprendrez vous aussi à y parvenir.

» Mais vous le ferez parce que vous connaissez la peur.

» La peur des dangers nous permet de les reconnaître et d'être vigilants. Elle nous incite à nous préparer. Elle nous appelle à nous entraîner davantage. Elle nourrit des scénarios effrayants. Nous imaginons le pire et nous nous demandons comment y échapper.

» Ceux qui ne s'inquiètent jamais sont pris par surprise et sont abattus facilement.

» La peur est une alliée. Elle est une sentinelle.

» La peur est un miroir sombre. Elle nous dit qui nous sommes et qui est l'ennemi.

» Acceptez la peur, mais ne vous laissez pas dominer. Tout comme la colère. Tout comme les malaises insidieux. Écoutez vos émotions. Elles sont des alliées, pas vos maîtres. Quand la peur vient, c'est un flot. Est-il approprié de fuir ? Si oui, utilisez toutes les forces que la peur fait naître pour courir et vous abriter. Plus votre expérience grandira, et mieux vous pourrez discerner la réalité d'un danger, et décider s'il faut se replier ou s'il faut combattre.

Zanrolem de l'Étoile

Le zanrolem de l'Étoile est peu répandu, et souffre d'une certaine déconsidération de la part d'autres courants plus durs. Il est pratiqué dans un cadre intimiste, par des groupes dont les membres entretiennent des liens personnels forts.

- **Entre Inframonde et surface.** Ce zanrolem est inspiré des croyances druidiques de culture svirfnebeline, dans lesquelles on décrit les habitants de l'Inframonde comme des sentinelles qui veillent sur la surface, sortant sous les étoiles à la nuit tombée. Les membres apprécient de mener des excursions et des explorations.
- **Aider les surfaciens.** Les zanreïmi aident discrètement les surfaciens, par des interventions subtiles à la surface ou dans l'Inframonde, guidant de loin les voyageurs imprudents. Le refus d'une aide directe est expliqué diversement. Il y a la volonté d'éviter d'effrayer les surfaciens qui craignent les habitants de l'Inframonde, et qui pourraient réagir par la violence. Il y a aussi le désir d'accomplir des actes d'un altruisme désintéressé, qui ne seraient pas compromis par des attachements personnels – l'idée est de veiller sur la surface, et non seulement sur certains individus qui en viennent.



Zanrolem d'Eläkivi

Le zanrolem d'Eläkivi est marginal et souvent illégal. Son nom provient d'une roche vivante qui pousse en prenant la forme de cristaux. Ce phénomène est naturel et peut se manifester de manière apparemment aléatoire dans les cavernes de l'Inframonde. Certaines personnes ont consacré beaucoup d'efforts pour parvenir à les cultiver dans des habitations. Les eläkivis sont réputés ne pouvoir se développer qu'en l'absence complète des manifestations du Chancre (folie, blasphème, sorts corrompus, etc.), mais une fois que l'eläkivi est installé, il offre une protection efficace contre les manifestations de ce même Chancre. Tous ces symboles se retrouvent dans l'éthique de ce mouvement.



- **Des rebelles.** Ses membres agirent longtemps en secret, dans des sociétés totalitaires – inégalitaires, strictement hiérarchisées, intolérantes et violentes à l'égard de minorités. Pour ces zanreïmi, il faut agir sans peur pour ce qui est juste. Les membres de ce zanrolem se sont illustrés en particulier par l'organisation de l'évasion d'esclaves et dans des actions de résistance non violente.
- **L'exploration des rêves.** Ils prônent le développement d'un esprit clair et pur, dépouillé des émotions qui nourrissent le Cauchemar. À leurs yeux, la transe des elfes est un pis-aller, et un esprit serein peut rêver sans crainte, de sorte qu'ils cherchent à protéger les enfants drows qui ne parviennent pas à apprendre la transe, et qui, de ce fait, sont considérés comme de dangereuses portes ouvertes sur le Cauchemar.

Zanrolem de l'Infinitude

Apparu récemment, le zanrolem de l'Infinitude est un courant fédérateur, mêlant méditation sur le monde, mystères et transcendance cosmique. Il est originaire des déserts des Royaumes des Sables, et évoque une divinité étrange, Bêdawîtî l'Infinitude. C'est toute une religion qui se structure et grandit. Son influence croît notamment dans les cités des duergars des abysses, chez les individus qui trouvent là un remède au matérialisme ambiant.

- **Égalité.** Les adeptes de l'Infinitude ont des aspirations universalistes. À leurs yeux, toutes les espèces humanoïdes ont une valeur égale, de même qu'il est absurde de faire des différences entre un noble et un esclave, car tous les esprits ont une égale dignité.
- **Libération des illusions.** La réalité perçue spontanément est une illusion, une version déformée de ce qui est vraiment, un peu comme si les individus étaient prisonniers d'une caverne et ne connaissaient du monde que des reflets et des jeux d'ombres provenant de la surface. Pour atteindre la vérité, il faut se libérer de ce qui empêche d'aller vers la réalité : passions, égoïsme, idées reçues, orgueil, lâcheté. L'introspection, la méditation, l'action en conscience, la pratique des vertus et la prière sont autant de moyens pour l'adepte de se libérer.
- **Vérité cosmique.** Le monde est plus vaste que ce que l'esprit des humanoïdes est habitué à concevoir. La libération des illusions, l'étude des prophéties, les pèlerinages, l'étude des sciences sont autant de chemins pour être en mesure de recevoir le message, la vérité, la compréhension profonde de la réalité, et de l'immensité.



Zanrolem du Zéro

En mathématique, le zéro est un nombre étrange, qui représente à la fois le vide (il n'y a rien) et un potentiel infini (diviser par zéro est impossible à résoudre). Cette puissance symbolique pourrait signifier que les fondateurs de ce courant étaient des érudits, manipulant science et philosophie avec la même aisance. Il est cependant possible que « Zéro » soit juste un titre pour se distinguer avec ironie du zanrolem du Vide.

Le zanrolem du Zéro se plait à deviser sur les paradoxes, l'impossible et tout ce qui donne mal à la tête, en alternance avec des questions prosaïques et parfois humoristiques. Son idéologie mêle dérision et courage. Il a d'ailleurs pour devise l'adage militaire « Quand on a tout perdu, il reste toujours quelque chose ». L'usage des aphorismes martiaux est d'ailleurs largement répandu parmi les zanreïmi : « Reste en vie si tu veux te battre demain » ; « Si c'est stupide, mais que ça marche, ce n'est pas stupide » ; « Si votre attaque se déroule vraiment bien, c'est une embuscade » ; « Tout ce que vous faites peut vous coûter la vie, y compris ne rien faire »…

À l'origine de cette école de pensée qui se plait à constamment prendre ses interlocuteurs à revers se trouvent des drows qui vivaient dans des cités connues pour leurs crimes passés. Les parents de ces drows parents étaient tantôt coupables, tantôt engagés dans l'expiation, mais eux cherchaient une autre voie. Certains fondateurs étaient issus de cités vaincues, dont l'orgueil passé devenait risible. Ils en avaient assez de la réputation détestable de leur peuple auprès des anciennes victimes, mais ne trouvaient pas pour autant de sens à chercher constamment à s'excuser. Bien sûr, ils ne soutiennent pas l'esclavage, la torture, la conquête de domination brutale… mais ils ne veulent pas avoir le choix entre « être un monstre » ou « être un adepte de la concorde ».
Alors que veulent les zanreïmi du Zéro ? Le savent-ils eux-mêmes ? Leur courant est un des plus récents, peut-être leur faut-il encore du temps pour poursuivre l'élaboration de leurs concepts. En attendant, ils prônent des valeurs qui se heurtent de front avec celles d'autres zanrolemi.

Humilité combative

Les idéologies de lendemains radieux, pleins de puissance et de domination des peuples inférieurs, ou bien de la gloire d'une divinité, ou quoi que ce soit d'autre du même acabit sont à fuir. Il faut s'accommoder du présent le moins mal possible. Il faut être conscient de ses limites, chercher de l'aide si nécessaire, sans se sentir humilié de n'avoir pas été parfait. La perfection, de toute façon, est une illusion.
Les zanreïmi du Vide et du Zéro sont facilement en conflit sur ces questions ; or le zanrolem du Vide a une implantation bien plus forte dans les couches sociales élevées. Il en résulte que les zanreïmi du Zéro sont volontiers traités de lâches, d'inconséquents, de beaux-parleurs incapables d'agir et se cachant derrière des arguties.

Rire philosophique

Celui qui ne sait pas rire ou plaisanter de l'absurdité du monde n'a rien compris à la vie. Il ne s'agit pas pour autant de tomber dans la moquerie – cette sorte d'autocomplaisance de la puissance est dépourvue de dignité. Dénoncer les institutions, les hypocrisies, la démagogie est utile. Cela peut passer par des traits d'humour ou des caricatures salvatrices. Désacraliser est essentiel pour que l'esprit soit pleinement libre.
Les zanreïmi du Zéro sont en danger dans les cités qui sont dirigées par un pouvoir autoritaire, et partout où des religions puissantes sont implantées. Ils sont parfois pourchassés, punis, emprisonnés et tués pour des traits d'esprit ou pour avoir tenté de faire connaître la simple vérité factuelle, dépourvue des dorures dogmatiques. Le zanrolem de la Mère Araignée a en particulier très mal pris des pamphlets tournant en ridicule ses dogmes et a sévèrement répliqué.

Méfiance envers l'admiration

Pour un zanreïm du Zéro, toute personne, créature ou institution qui existe sur la base de l'admiration et de l'idéalisation est immédiatement suspecte : les généraux qui promettent des batailles qui resteront dans les mémoires ; les cultes qui promettent qui la richesse, qui le bonheur, qui le salut ; les princes qui flattent et disent tout ce que leurs interlocuteurs rêvent d'entendre ; les héros qui présentent leur expérience formidable et laissent avec une grandeur étudiée certains admirateurs les suivre… Dans tous ces cas, le zanreïm du Zéro sait qu'il doit rester en retrait. Cette idée est parfois résumée par un aphorisme (les zanreïmi du Zéro les aiment beaucoup et agacent leur entourage quand ils en abusent) : « La certitude est l'assurance de l'erreur ».

Sincérité choisie

Il faut être franc avec les gens que l'on respecte ; en revanche le mensonge et la dissimulation sont permis avec tous les autres, parce qu'il ne faut pas être bêtement naïf non plus en révélant son jeu aux mauvaises personnes ! Il reste que ce principe est volontiers tourné en dérision par les opposants à ce zanrolem qui n'y voient qu'une superficialité constante, un rassemblement de menteurs qui cherchent à se donner bonne conscience en se prétendant les chantres de l'authenticité.

Zanrolem du Voile Écarlate

Dans la plupart des cités, ce zanrolem hérétique est interdit et ses membres dissimulent leur appartenance par de multiples moyens. Bien que l'opprobre frappe les zanreïmi de manière indistincte, ils ne partagent pas tous les vues les plus extrémistes que ce groupe a vues naître.
Voici quelques éléments centraux des préoccupations du Voile Écarlate.



Le dépassement de la peur et de l'horreur

Le point commun des adeptes est un questionnement sur la douleur de l'existence, la peur, le sentiment d'horreur et l'abîme du désespoir. Ils estiment que des émotions aussi fortes recèlent une part de révélation sur soi et sur le monde, et qu'il convient de les maîtriser pour accéder à une réalité supérieure. La manière de s'y prendre diverge énormément entre les zanreïmi et peut prendre la forme des pires exactions comme de démarches soucieuses du bien commun.
Dans tous les cas, il y a une forte proximité entre la métaphysique développée et celle des adeptes de la divinité disparue Asayanga, dans le Kaan. Il n'est pas exceptionnel que des zanreïmi se rendent en pèlerinage à Asayangaba'üül. Bien que ces échanges culturels soient discrets, ils témoignent d'une bienveillance mutuelle des deux groupes de croyants marginaux.

La vérité du Rouge

Le Rouge est une entité qui suscite beaucoup de spéculations dans les milieux arcanistes des Drakenbergen – surface et Inframonde compris. Sa légende dit qu'il y avait quatre héros Voyageurs déterminés à sauver le monde de sa destruction : le « Noir » devint Mort, le « Blanc » devint Givreuse, le « Doré » (ou Jaune) devint Flore ; le « Rouge » enfin ne devint pas un dieu – du moins pas comme les autres.
Le Chancre serait la manifestation de la transformation en cours du dieu Rouge. Son œuvre n'est pas achevée. Il cherche à modifier la réalité et rien jusqu'à présent n'a pu l'arrêter. Quand il aura mené à bien son action, Eana elle-même sera transfigurée.

L'épreuve de la corruption

Quand on pense au Chancre, on imagine immédiatement l'abomination des fléaux de ravageurs destructeurs. On songe aux malades de la chancreuse, ladres en devenir. Pour les adeptes du Voile Écarlate, il s'agit d'une réalité déplaisante certes – encore que les plus fous la célèbrent –, mais elle est similaire à une fièvre purificatrice ou une fonction organique interne. Peu de gens trouvent du plaisir à imaginer leurs entrailles et leur rôle : décomposition des aliments, équilibre avec les maladies, excrétions, etc. Pourtant ces réalités sont essentielles. La corruption serait utile à une échelle que les simples mortels ont du mal à concevoir.

La transcendance du Sublime

Le commun des mortels croit que l'œuvre du Rouge est malfaisante, mais en réalité, il est un protecteur de la vie. Au contraire de Mort, Givreuse et Flore, appelés collectivement « Triade du Renouveau », il n'a pas abandonné l'ancien monde. Il a encore en lui l'essence des millions, des milliards de créatures qui furent exterminées.
La transcendance du Sublime est à l'œuvre désormais. De nouvelles espèces de « ravageurs » apparaissent. Beaucoup les prennent à tort pour des fées ou des bêtes, tant elles sont belles et différentes des hordes hideuses. Elles sont la preuve que l'œuvre du Rouge parvient désormais à maturité.

La libération des réalités diffractées

Dans l'existence telle qu'on la connaît, lorsqu'il faut faire un choix, une fois la décision prise, il est impossible de savoir ce qui aurait pu être. Chaque acte implique l'extinction de tous les possibles. Il n'y a qu'une seule réalité, simple, dure.
Dans le monde qui s'annonce, en revanche, la réalité sera semblable à un cristal aux multiples facettes. Le deuil n'existera plus ; la mort et la perte se dissoudront pour se recomposer dans un présent aux dimensions multiples. Il est difficile pour l'esprit de se représenter cet autre monde, au point que l'on qualifie volontiers de fous ceux qui se risquent à le décrire. Toutefois, pour les adeptes du Voile Écarlate, cette transfiguration absolue sera une libération et un apaisement : le Salut véritable.

Territoires de l'Inframonde

Les territoires de l'Inframonde s'étendent sous la surface des terres, des mers, et en profondeur. Au-delà même, ils sont étroitement liés au Plan Éthéré et au monde d'Eaux-Noires. Dans ce chapitre, vous explorerez des parcelles de cette immensité, mais il restera encore bien davantage à découvrir pour les aventuriers.

- **Sous la Cité Franche.** La grande métropole s'étend également sous la surface, avec des marchés et des lieux d'intrigues.
- **Les racines des Drakenbergen.** Le cœur souterrain du Cyfandir est à l'origine de l'apparition de plusieurs cultures souterraniennes, dont celles des drows, des svirfnebelins et des duergars.
- **Vers les terres gelées.** L'Inframonde du Septentrion kaani est peu connu. Son exploration permet de découvrir des vestiges de la civilisation boréale et d'approfondir sa connaissance des mystères druidiques.
- **Les ombres des terres d'argile.** Des cités situées sous la mer et sous les terres sont reliées par des routes difficiles et de nombreux cercles de téléportation. Dans le Kaan, la relation entre surface et profondeurs est plus apaisée qu'au Cyfandir, durement marqué par la guerre de l'Aube.
- **Aux confins occidentaux.** Les duergars des abysses ont tout abandonné pour explorer de nouveaux territoires océaniques et le Plan Éthéré. Leur artiscience extraordinaire leur permet d'accomplir des prodiges. Leur monde, si différent de l'Inframonde presque familier du Cyfandir, se heurte à des mystères liés à Eaux-Noires et aux profondeurs du cosmos.

Une campagne dans l'Inframonde

Contrées décrites et extension de l'aventure

Les lieux explorés sont situés en grande partie sous les régions décrites dans Encyclopédie (Cité Franche, Drakenbergen, Septentrion kaani, Kaan). Cet ouvrage peut faciliter la mise en scène de campagnes alternant entre temps à la surface et séjour dans les profondeurs. Le meneur peut ainsi lier les actions de ses antagonistes préférés à d'autres intrigues. Dans le même ordre d'idée, Créatures : Inframonde offre également des outils de jeux (créatures, espèces jouables, périls, etc.) qui peuvent enrichir le contenu du présent ouvrage. Ces deux ouvrages ne sont néanmoins pas nécessaires pour utiliser le contenu d'Encyclopédie : Inframonde.

Des cités telles des îles isolées

Les territoires de l'Inframonde constituent des lieux d'aventures variés, qui peuvent être associés à des explorations depuis la surface. Il est possible pour les aventuriers de vivre de grandes aventures en un lieu sans jamais entendre plus que des rumeurs à propos des autres. Les sites sont pensés pour être globalement autonomes et pouvoir connaître leur propre évolution, sans être influencés outre mesure par ce qui se déroule ailleurs dans l'Inframonde. D'une certaine manière, les localités peuvent être pensées comme des îles parsemant un océan souterrain, des oasis dans un désert, ou des planètes dans l'espace.

Encore plus de localités des Drakenbergen !

En seconde partie, un cadre d'aventures centré sur le Chancre vous est proposé avec un ensemble de localités du sud-est des Drakenbergen dont les royaumes antagonistes d'Arallün et Ombressoie (cf. chapitre **Soleil des profondeurs**). Ces territoires sont conçus pour former un tout, facile à prendre en main pour la création d'une campagne thématique.

Si les autres territoires de l'Inframonde peuvent également être menacés par le Chancre, cette orientation dramatique ne prime pas dans ces contrées et il y est plus aisé de mener une campagne souterraine consacrée à d'autres mystères et enjeux.



Sous la Cité Franche

L'une des grandes civilisations actuelles du Cyfandir surfacien est la Cité Franche. Elle domine le sud-ouest du continent depuis sa capitale cosmopolite. Kleinekruis se situe directement sous la ville, tandis qu'Undermoas est sous la Méandrise. L'Inframonde du sud-ouest du continent est considéré comme assez calme. Il comporte des routes profondes qui permettent de traverser notamment la mer de Lanabahr, vers le sud.

Des tunnels connus

La métropole du Cyfandir est édifiée d'une manière qui la met en contact avec le passé et le monde souterrain. Vous trouverez ici un résumé des points de contact entre la Cité Franche et l'Inframonde. Pour en savoir plus, vous pouvez consulter **Encyclopédie** et **Créatures**.

- **Tréfonds.** Dans la Cité Franche surfacienne, on a coutume d'appeler collectivement « tréfonds » le réseau de tunnels et de catacombes de la ville, et de désigner par le même mot également les couloirs qui sont réputés rejoindre l'Inframonde.
- **Ruines palatiales.** Les premières constructions remontent à l'heure de gloire des Elfes. Ils édifièrent une cité palatiale, et on peut en trouver des vestiges jusque dans les caves de demeures actuelles. C'est dans l'un de ces vestiges que se trouve le repaire d'Hrysanthéïs, un dragon d'agate endormi, jumeau de l'entité maléfique Mille Visages.
- **Catacombes.** Les catacombes des anciens royaumes sont creusées dans les falaises qui surplombent le quartier d'Asoif. Des pilleurs y sévissent depuis bien longtemps, dans les zones les plus faciles d'accès. Les criminels des environs, surnommés « Taupes d'Asoif » utilisent ces galeries pour la contrebande ou le recel. Ils n'hésitent pas à faire disparaître des rivaux ou d'autres personnes – contre rémunération – dans ce dédale.
- **Vieille nécropole.** La falaise des Vautours est consacrée aux défunts depuis des millénaires, d'abord sous la forme de cultes proches du druidisme, puis autour du temple de Mort. Des galeries permettent de rejoindre des temples souterrains dédiés à la Triade du Renouveau et aux racines d'Eana, mais seuls quelques prêtres les connaissent encore aujourd'hui. La nécropole souterraine est une véritable ville, avec des couloirs, et des mausolées – modestes ou riches – semblables à des maisons. Certains secteurs sont envahis par la mer, et peuvent avoir un niveau d'eau variable qui suit le rythme des marées.


Kleinekruis,
la petite croisée
1. Place des maîtres-marchands
2. Quartier des Vieilles lanternes
3. Quartier de l'Accord
4. Conseil de l'amphithéâtre
5. Veilindo, hôtel des ventes
6. Bureau des guettes
7. Vers les champs du soleil souterrain
1
2
3
4
5
6
7

Kleinekruis, la petite croisée

La richesse légendaire de la Cité Franche n'attire pas que des marchands de la surface. Les peuples de l'Inframonde sont eux aussi en quête d'opportunités. On vient à Kleinekruis, extension souterraine de la ville monde surfacienne, pour faire des affaires dans un dédale de ruelles boutiquières sur plusieurs niveaux, éclairées de *lanternes perpétuelles*. Il n'y a eu aucun plan à l'origine de la cité ; chaque marchand important a creusé ses tunnels selon ses besoins, avant de les relier aux autres. Il en ressort l'impression de se promener dans une fourmilière féerique où l'on trouve de tout, des marchandises de l'Inframonde et de la surface, aux meilleurs prix possibles.



Aperçu de Kleinekruis

- **Culture dominante :** svirfnebeline exaltée
- **Langues parlées :** cyfand, drow, elfique, gnome, svirfnebelin, et bien d'autres
- **Mots-clefs :** place marchande, lieu de tous les trafics, merveilles de l'alchimie
- **Pouvoir :** chefs de maisons marchandes (la guilde de voleurs Aïpio est considérée ici comme telle)
- **Sécurité :** milices des maisons et guettes
- **Air :** provient de la surface proche, au travers des catacombes et des puits de la Cité Franche
- **Température :** 18 °C
- **Eau :** captée du fleuve Dispende et des pluies
- **Nourriture :** cultures souterraines et discrètes importations surfaciennes
- **Accès :** caves et tunnels de la Cité Franche ; cercle de téléportation (un public d'assez grande taille ; d'autres, plus petits, privés et gardés secrets) ; voies caravanières
- **Profondeur :** 20 m à 150 m

À la carte à Kleinekruis

« Mon ami, nulle part tu ne dîneras mieux qu'ici ! Non seulement nous avons accès aux produits de la surface – d'une fraîcheur irréprochable –, mais nous avons aussi quelques delikatessen dont tu me diras des nouvelles !
» Parmi les champignons parfumés, nous avons de l'argenté anisé et des shiitakes dont les souches nous proviennent de marchands partis dans le Shi-huang lointain ! Nous avons aussi pu cultiver des lotus irisés des sous-sols. Leurs pétales sont parfaits en tisane, et leurs graines sont succulentes dans des corgliss. Nous avons aussi de savoureuses galettes croustillantes de céréales soufflées… Je te recommande de les déguster avec une pâte à tartiner au réglisse : un ré-gal ! »

Invitation à dîner d'un visiteur svirfnebelin par l'un de ses partenaires commerciaux

Un marché ouvert et discret

Se voulant neutre sur le plan politique, et peu regardante sur les origines, tout en étant facile d'accès depuis l'Inframonde et la surface, Kleinekruis cumule les facteurs qui attirent des biens peu communs sur sa place de marché. On peut y trouver des poisons et des drogues de toutes sortes, des potions, des objets magiques créés sur mesure ou bien de seconde main. Il y a aussi des cartes rares et même des esclaves.

Le prix des objets magiques

Kleinekruis propose la vente d'objets magiques, créés sur place ou obtenus par des moyens plus ou moins douteux. On commande aux mirafacteurs ou on se rend au Veilindo – l'hôtel des ventes – pour ce type d'achats.
Quand une commande est passée, le mirafacteur vérifie s'il est capable d'accomplir la demande. S'il est honnête, il dépose une déclaration au bureau des guettes avant de démarrer le travail. Les guettes peuvent refuser la création de certains objets.
Le prix annoncé doit couvrir les salaires, frais et matières premières. Le client a deux modes de paiement possibles s'il souhaite rester dans la légalité : (A) payer 50 % d'avance et le reste à la livraison ; (B) ne rien payer d'avance, mais si le mirafacteur accepte malgré tout la commande, il la vendra dans le Veilindo au plus offrant, qui ne sera pas forcément le commanditaire.
Si vous utilisez cette option, le prix des objets magiques commandés peut être grossièrement estimé. En tant que meneur, vous pouvez modifier les variables selon votre style de campagne, ou bien n'appliquer ces tarifs qu'à Kleinekruis.
Le prix minimal légal est :

- 5 po par jour de travail pour un maître-artisan en charge
- 1 po par jour de travail par artisan supplémentaire impliqué
- prix des matières premières (l'essentiel du prix est souvent là)

Certains enchantements étant dangereux, une prime de risque peut être demandée en supplément. La durée de l'ouvrage varie selon que le mirafacteur connaît les procédés pour créer l'objet, ou bien qu'il doive créer lui-même le processus, en recherchant à tâtons.

Durée prévisible de la mirafaction

Rareté*	Durée moyenne pour un objet à effet permanent	Durée moyenne pour un consommable (potion ou parchemin)**
Courant	5 jours	1 jour
Assez rare	1 mois	1 semaine
Rare	1 an et demi	3 mois

(*) Les mirafacteurs refusent normalement toutes les commandes d'une complexité supérieure à « Rare », car trop coûteuses, trop incertaines.
(**) Dans le cas des potions, en fabriquer 1 ou 20 simultanément de la même sorte prend sensiblement le même temps pour quelqu'un ayant un laboratoire assez grand. À défaut de réelles économies, on peut au moins s'équiper confortablement si l'on a les moyens d'investir.



Le pouvoir partagé entre conseil et guettes

Les maîtres-artisans et maîtres-marchands sont les maîtres de la cité et établissent les principales règles depuis l'Amphithéâtre, le conseil où ils se rassemblent dans le quartier de l'Accord. Il existe une seconde instance de pouvoir, réputée plus soucieuse de l'avenir de la cité : le bureau des guettes. Ceux-ci ont la charge de la sécurité des alentours, des cercles de téléportation, de la salubrité et de la sécurité dans la cité. Ils ne sont pas juges à proprement parler, mais peuvent néanmoins décréter le bannissement de fauteurs de troubles. Pour mener à bien leurs missions, ils collectent des taxes auprès des membres du conseil de l'Amphithéâtre.

- **Des guettes bien équipés.** Les mirafacteurs enracinés se sont spécialisés dans la conception de merveilles qui facilitent les déplacements discrets dans l'Inframonde. Ils font disparaître les traces, dissimulent des passages secrets et protègent des divinations ennemies. Ces objets magiques sont considérés comme appartenant à la communauté et servant un bien supérieur. En conséquence, les guettes – gardiens des frontières – de Kleinekruis sont très bien équipés, bénéficiant de décennies d'efforts visant à la défense du groupe.
- **Concurrence des pouvoirs.** Les maîtres-marchands ont tendance à estimer que sont licites les activités qui rapportent à la cité et ne lui nuisent pas, indépendamment de toute question morale. Les guettes sont partagés, et certains s'inquiètent des manigances des Gemona et d'Aïpio. L'équilibre qui a longtemps prévalu à Kleinekruis est mis à rude épreuve. Dans quelle direction la cité évoluera-t-elle désormais ?

La maison Gemona

Cette maison, l'une des plus puissantes de la République de la Cité Franche, est assez récente. Sa fondatrice, nommée Gémone, prétendit avoir découvert un trésor qui lui servit à mener ses investissements. Sa fortune en diamants provient des mines d'Arallün, un État militariste dont le territoire s'étend sous le sud-est des Drakenbergen (cf. chapitre **Soleil des profondeurs**).

Depuis, les Gemona continuent d'avoir des activités qui favorisent leurs partenaires, telles que le renseignement sur les activités et les décisions prises dans la Cité Franche. Ils détournent également des prisonniers surfaciens de lourdes peines (emprisonnement durable, galères, etc.) en les faisant disparaître dans les marchés aux esclaves de Kleinekruis, à destination de l'empire d'Arallün.

Récemment, les Gemona et la guilde de voleurs d'Aïpio se sont rapprochés pour évaluer leurs intérêts communs. Des pourparlers entre drows et elenions pourraient avoir lieu, mais ils risquent de ne pas viser la paix entre les peuples, seulement des intérêts marchands à court terme.

Lieux emblématiques de Kleinekruis et de ses environs immédiats

Le quartier des Vieilles lanternes

On appelle quartier des Vieilles lanternes le cœur historique de Kleinekruis. Il y a là des habitations, des venelles et des boutiques qui ont souvent un accès direct aux sous-sols de la Cité Franche, dans le quartier des Cristaux et ceux qui l'avoisinent. On ressent ici un charme suranné et un calme typique de l'imagerie dorée que l'on associe aux svirfnebelins et aux alchimistes. Des jardinets éclairés de cristaux vivants et de végétaux bioluminescents contribuent encore à l'atmosphère merveilleuse. Quand on cherche à agrandir une demeure, on creuse vers le bas, avec pour limite le risque de se heurter au quartier de l'Accord.

Il est déjà arrivé que des citadins de la Cité Franche arrivent ici par hasard, après avoir découvert un passage secret dans la cave d'une demeure récemment achetée, ou bien à la suite d'une improbable errance dans les égouts.

Le quartier de l'Accord

Le quartier de l'Accord est plus récent que celui des Vieilles lanternes et bénéficie d'un urbanisme planifié, avec des rues plus aérées, et de grands bâtiments. Lorsque les marchands et artisans isolés s'unirent pour former une ville, ils firent creuser un grand puits – le Puits de l'Accord – doté d'un escalier monumental permettant d'atteindre un niveau inférieur doté des bâtiments publics nécessaires à la vie en commun. D'autres escaliers permettent également de joindre le quartier de l'Accord depuis celui des Vieilles lanternes. Au pied du grand escalier se trouve la grande place des maîtres-marchands, sur laquelle donnent l'Amphithéâtre, le Veilindo et le bureau des guettes. C'est un lieu de rendez-vous commun lorsqu'on rencontre quelqu'un pour la première fois.

L'Amphithéâtre, ou conseil de l'amphithéâtre

Le conseil des maîtres de la cité ressemble à un amphithéâtre universitaire, avec des bureaux en bois, des banquettes sobres et une estrade. Certains viennent avec leurs propres coussins tant ils estiment que le confort est ici approximatif. Personne pourtant ne semble décidé à débloquer des fonds pour la décoration du conseil, aussi reste-t-il d'une grande sobriété. Le principal luxe, selon les standards de l'Inframonde, est l'omniprésence du bois, mais Kleinekruis étant très près de la surface, le coût du matériau, rare dans le monde souterrain, reste abordable.
Toute créature qui est propriétaire d'une boutique, d'un comptoir ou d'un atelier dans la ville, et qui verse taxe aux guettes, peut prétendre à siéger. Jusqu'à présent, le nombre n'a pas été un problème. Quand on assiste aux réunions, on a le droit de prendre la parole – ou de la déléguer à une personne de son choix, généralement un expert dont on estime l'intervention utile à l'avancée des débats.

Le Veilindo, hôtel des ventes

Le terme « veilindo » désigne un lieu de vente aux enchères en commun des profondeurs. L'hôtel des ventes de Kleinekruis porte simplement ce nom. C'est le lieu de vente des biens dont la valeur est impossible à fixer, soit parce qu'ils sont trop rares, soit parce qu'ils sont associés à des questions éthiques. Avec le temps, le Veilindo de Kleinekruis a beaucoup grandi et il comporte plusieurs salles spécialisées, des entrepôts sécurisés, etc. On y vend des objets magiques créés dans la cité, ou découverts par des aventuriers.
Malgré des critiques récurrentes, la cité autorise toujours la vente d'esclaves. Ceux-ci sont essentiellement des prisonniers de la Cité Franche qui auraient dû servir dans des galères, mais ont été détournés sous terre par la Maison Gemona. Aujourd'hui, il n'y a pratiquement que les mercadins-darbevans d'Arallün pour chercher à en acquérir, mais des proches peuvent tenter leur chance d'acheter la liberté d'un esclave ou d'autres acheteurs ponctuels – aux motifs plus ou moins clairs – peuvent participer aux enchères.

Le bureau des guettes

Le bureau des guettes a ici des fonctions plus vastes que dans la plupart des cités de l'Inframonde. Il ne se contente pas de patrouiller aux abords de Kleinekruis, il est également chargé de l'essentiel des fonctions régaliennes – sécurité, salubrité, tranquillité publique. Il prend des mesures administratives allant de l'amende au bannissement, en passant par la détention.
Pour des missions ciblées, le bureau des guettes peut faire appel à des experts dûment mandatés. Par ailleurs, toute personne résidant habituellement à Kleinekruis peut s'engager pour un service d'un an renouvelable dans les rangs des guettes.

Les champs du soleil souterrain

Associé à des svirfnebelins de Kleinekruis, Erulissen de la guilde de voleur d'Aïpio a développé des lieux de production souterrains. Les champs du soleil souterrain doivent leur surnom à des installations permettant de faire pousser des plantes surfaciennes dans l'Inframonde. L'éclairage, proche d'une clarté solaire, est circonscrit à quelques cavernes aménagées. D'autres espaces du complexe servent à extraire les substances actives des plantes et créer différents produits. Les alentours sont bien évidemment surveillés par des gardes armés. La corruption de membres des institutions de Kleinekruis facilite le transport du lieu de production à d'autres destinations.

Les trafics d'Aïpio à un tournant

Dans la Cité Franche, les personnes bien informées savent que la guilde de voleurs Aïpio a une activité importante de trafic de drogue. Au début, celle-ci était importée d'Ellerìna, au même titre que les parfums et les alcools fins. Cependant, le transport augmente les coûts, et les risques ne sont pas négligeables lorsqu'il s'agit de substances illicites. L'une des figures les plus importantes d'Aïpio à l'heure actuelle, Erulissen, a travaillé à développer une autre solution : un partenariat avec des svirfnebelins.
Les gnomes des profondeurs apportent leur expertise en matière de culture, les elenions offrent leur art des poisons. Ils peuvent mettre par ailleurs en commun leur connaissance de l'alchimie et de la magie. Le partenariat n'est qu'à ses débuts, mais avec une bonne organisation et peu d'adversaires, il est possible de développer l'activité aussi bien à la surface que dans l'Inframonde. Ces groupes criminels corrompent les institutions grâce à l'argent, aux armes et aux menaces. Partout où le pouvoir dirigeant est faible, ils peuvent s'implanter en profondeur et devenir de nouveaux seigneurs féodaux brigands et accapareurs qui dictent leur loi.

Parmi les clients, il n'y a pas que des personnes en quête d'une expérience récréative – ou dépendantes –, mais également des soigneurs et des malades. Les drogues antalgiques produites sont d'une efficacité redoutable. Celles produites par Aïpio et ses proches associés sont réputées bien dosées, et donc ne causant pas d'effets inattendus. En revanche, des criminels revendeurs essaient d'augmenter leurs revenus en recoupant et recomposant les drogues. Consommer ces produits frelatés peut s'avérer particulièrement dangereux. On rapporte des cas de décès après une seule dose. Ces alchimistes amateurs et cupides, meurtriers involontaires, se font des ennemis auprès des familles des victimes, mais aussi d'Aïpio. Les incidents graves risquent d'attirer une attention malvenue sur le trafic et inciter les institutions à investir des moyens sérieux pour résoudre le problème.

Figures de Kleinekruis

Voorsik, chef des guettes

Le poste de chef des guettes est déterminé sur la base d'un groupe, élu par les pairs, puis d'un tirage au sort. À première vue, l'allure de Voorsik est assez anecdotique. Il s'habille comme un terne vieillard dépourvu de goût, avec des tissus de qualité médiocre, ne dépensant que le strict nécessaire pour son équipement professionnel. Cependant, une fois qu'on dépasse la première mauvaise impression, on découvre quelqu'un d'ouvert et de curieux du monde, amoureux de la liberté, et porté par un fond d'optimisme qui le pousse à persévérer, quelle que soit la situation. Il est sensible et compatit aux souffrances des autres ; c'est par ailleurs quelqu'un qui est capable de révéler le meilleur chez ses équipiers.
Bien que Kleinekruis s'enorgueillisse de sa prospérité, toute la population n'en bénéficie pas. La famille de Voorsik fait partie des plus pauvres, et il a connu la souffrance des dettes dans son enfance. Il est très sensible aux inégalités. Cet état d'esprit lui rend très difficile le maintien du commerce d'esclaves dans sa ville, tout comme l'omniprésence des ventes aux enchères – système qui profite inévitablement aux plus riches.
Dans ces conditions, Voorsik est susceptible de favoriser l'action d'aventuriers s'il estime qu'elle pourrait avoir à terme une influence positive sur l'évolution de la cité – mais à condition que les actions entreprises ne mettent pas d'innocents en péril.

Psuney, agent de Gemona

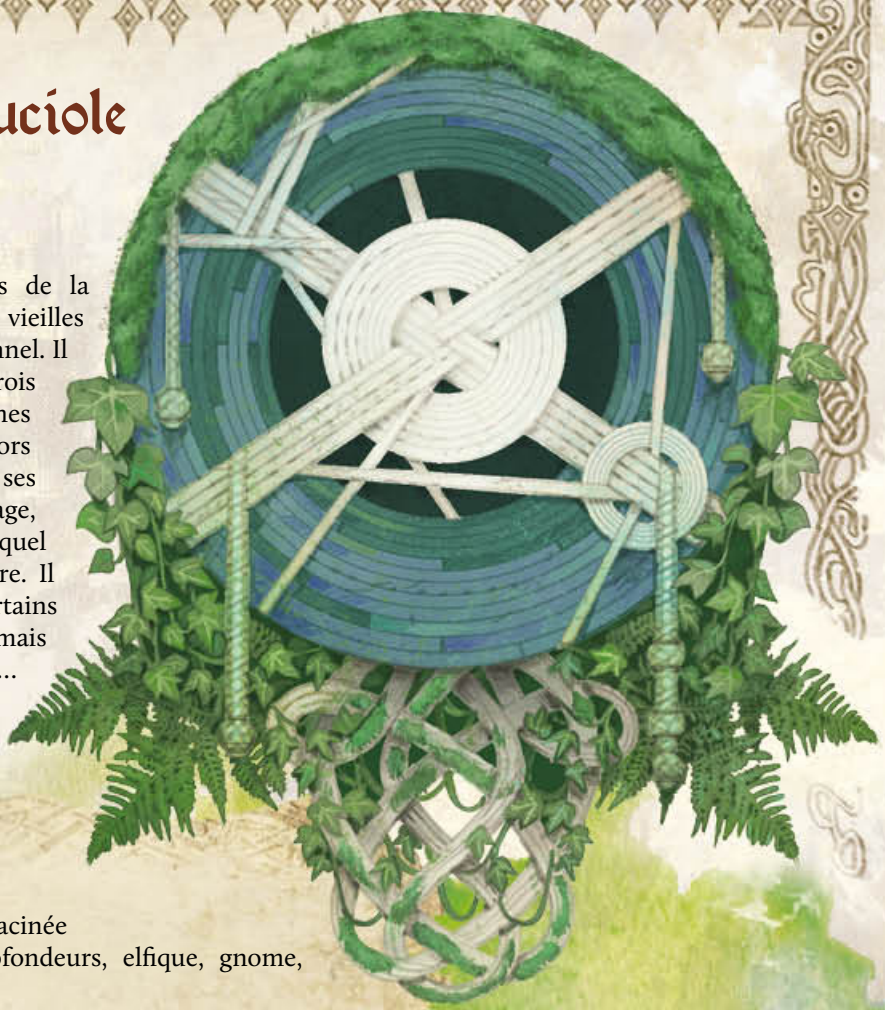
Psuney est l'agent de liaison de Gemona à Kleinekruis. Cette humaine d'une cinquantaine d'années est chargée du bon fonctionnement des activités souterraines de sa Maison. Elle a pris la suite d'un prédécesseur dont la psyché était fortement affectée entre autres par l'absence de soleil. Il est difficile de dire si la personnalité de Psuney pâtit de son séjour ici ou si les ténèbres ne font qu'accentuer un fond déjà préexistant. Elle est assez secrète, renfermée sur elle-même, et vit en portant en permanence le deuil d'un passé idéalisé. Cela fait bien longtemps qu'elle n'a plus de contact avec sa famille et ne fait rien pour renouer les liens perdus. Les relations avec son époux et ses enfants étaient détestables, malgré l'argent que son travail rapportait à la maison.
En affaire, Psuney se montre loyale et fiable, obsédée par les détails. Elle déteste les compliments et s'attend toujours au pire, ce qui la rend particulièrement douée pour anticiper les manœuvres adverses, aussi créatives soient-elles. Elle ajoute ici un piège, là des sentinelles…
Pour arrondir ses revenus, ou faciliter son travail, Psuney travaille régulièrement comme maître chanteur pour son propre compte. Elle se donne du mal pour s'informer de secrets honteux, elle les collecte, et en fait usage quand cela lui paraît le plus opportun. De nombreuses personnes ignorent être dans ses dossiers jusqu'à ce qu'elles soient contactées.

Tinwirë, agent d'Aïpio

La guilde de voleurs Aïpio est organisée autour de dirigeants elenions qui se voient comme une élite. Erulissen, un elfe encore très jeune, a une influence croissante sur les décisions prises. Bien que nettement plus âgé que lui, son demi-frère Tinwirë fut longtemps cantonné à un rôle subalterne. Aujourd'hui cependant, il est chargé de superviser au quotidien l'implantation dans l'Inframonde et il habite à Kleinekruis.
Tinwirë pourrait passer pour un elfe de plein sang tant il soigne son apparence et son maintien. Il se montre d'un grand raffinement et ne souffre aucune faiblesse. Il méprise la saleté, la vulgarité et le manque de goût. Il tient à être respecté, et trouve dans son histoire de nombreuses raisons de justifier ses actes comme son attitude et les crimes dont il favorise l'accomplissement.
Son perfectionnisme intransigeant mêle ambition, désir de grandeur et sens tragique. Il exprime ses valeurs dans son indéfectible piété à l'égard de Mort. Ses principes peuvent être contre-productifs par rapport à ses objectifs rationnels, par exemple en laissant chaque victime être en mesure de faire sa prière, ou en accomplissant des rites funèbres plutôt que de profaner un cadavre pour le rendre méconnaissable.

Undermoas, luciole de la Méandrise

Entre les racines des arbres anciens de la Méandrise ou dans les caves de ses vieilles cités, on découvre parfois l'entrée d'un tunnel. Il mesure à peine 1,20 m au plus haut et ses parois arrondies sont tapissées ici et là de racines qui en constituent l'étai. Étonnamment, alors que la région est connue pour ses marais et ses lacs, le sol est presque sec. Si l'on s'y engage, on découvre un long passage, dans lequel on peut marcher parfois plus d'une heure. Il rejoint d'autres tunnels similaires, dont certains permettent de rejoindre la surface, mais d'autres s'enfoncent dans l'Inframonde… avant de mener aux abords de la cité svirfnebeline d'Undermoas.



Aperçu d'Undermoas

- **Culture dominante :** svirfnebeline enracinée
- **Langues parlées :** commun des profondeurs, elfique, gnome, svirfnebelin
- **Mots-clefs :** porte d'entrée sûre vers l'Inframonde ; lieu où se ravitailler et se soigner
- **Pouvoir :** Fluene, cheffe élue à la suite d'une sélection sacrée
- **Sécurité :** guettes
- **Air :** provient de la surface
- **Température :** 22 °C
- **Eau :** provient de la surface
- **Nourriture :** cultures et cueillettes en surface
- **Accès :** tunnels cachés dans la Méandrise ; tunnels discrets de l'Inframonde ; pas de cercle de téléportation
- **Profondeur** : environ 100 m

Premiers pas dans le monde du dessous

La nuit était tombée sur les bois humides de la Méandrise, bercés par l'omniprésent coassement en canon et en écho des grenouilles. Des nymphéas luminescents attiraient des papillons de nuit tandis que des lucioles dansaient dans les airs et les feuillages. Les chauves-souris étaient sorties de leur refuge diurne pour chasser avec une vitesse stupéfiante et un vol à la trajectoire imprévisible.

Installés comme prévu dans la ruine d'une des nombreuses maisons abandonnées de la région, les aventuriers guettaient l'arrivée de celui qui devait les amener dans l'Inframonde. La magicienne Glorune sursauta en voyant Beeleg devant elle. Elle ne l'avait ni entendu ni vu.

« Bonsoir cousine. »

Les svirfnebelins avaient tendance à appeler cousin ou cousine tout gnome de la surface. Le nouvel arrivé parlait gnome, mais avec un accent marqué, et il s'avéra par la suite qu'il utilisait parfois des mots inconnus. Le dialecte de son peuple était teinté des siècles passés dans l'Inframonde.

« Vous êtes tous là ? J'imagine qu'on vous a dit que c'était dangereux et qu'il était important de rester silencieux ? Oui, bien. Votre destination est… »

Il écouta les explications sans montrer d'émotion particulière, comme si rien ne l'étonnait. Il ne tenta pas de dissuader les voyageurs et se contenta de reprendre son paquetage en leur faisant signe de suivre.

La magicienne lui demanda quel genre de créatures on rencontrait sous terre. À cette question, le guide dodelina légèrement de la tête et répondit qu'il y en avait trop pour en parler maintenant, mais qu'il décrirait ce qu'il pourrait au cours du voyage.

Une promenade dans un rêve

Se promener à Undermoas est une expérience enchanteresse. On parcourt plusieurs salles aux parois tapissées de mousses, de fougères et de champignons. Des plantes aux lianes-racines s'étendent et fleurissent, attirant des papillons de nuit. Tout cet ensemble paraît naturel, mais il est le fruit du travail constant des jardiniers de l'Inframonde qui parviennent à créer un équilibre entre espèces végétales botaniques et horticoles. On acclimate même quelques espèces surfaciennes dans les emplacements les mieux éclairés par des cristaux vivants – les eläkivis. On croirait découvrir des fragments de maelossas, alors qu'il s'agit de tableaux d'artistes paysagers.
Les habitations et la décoration semblent rechercher elles aussi des formes naturelles, vivantes, arrondies, tout en douceur. On parle de « style gwelken » pour désigner ce type de construction et d'aménagement. On trouve des couloirs qui imitent l'aspect de galeries karstiques creusées par les eaux au fil des millénaires. On crée des lanternes qui ont un éclairage aussi doux que celui d'une luciole, créant une atmosphère intimiste, propice à la rêverie.

Journal de Glorune

Un rendez-vous des caravanes

En dépit d'un aménagement soigné qui donne une sensation de village féerique, Undermoas est régulièrement visitée par des caravanes svirfnebelines. On apprécie la sécurité et le calme du lieu, mais c'est aussi un endroit où se fournir facilement en marchandises surfaciennes. Les svirfnebelins d'Undermoas ont des contacts gnomes, et parfois humains ou halfelins.

- **Importations depuis la Myetée.** Les productions agricoles et gastronomiques de la Myetée trouvent ici des débouchés souterrains que la plupart des cyfands n'imaginent pas. De plus en plus de biens sont achetés – officiellement par des gnomes de la Méandrise : céréales, bière, fruits séchés, confitures, liqueurs, cornichons lactofermentés, etc. Dans les auberges de la région halfeline, on en plaisante, en imaginant que les gnomes font des expériences alchimiques ou font exploser des citrouilles – à moins qu'ils ne soient très peu doués pour la conservation des vivres et ne laissent pourrir leur nourriture en masse ? Dans l'Inframonde, la demande pour ces victuailles de luxe n'est pas près de diminuer. Pourrait-on arriver à un point où la Myetée hésiterait à vendre à la Méandrise ou à la Cité Franche ? La situation n'en est pas là, mais l'anomalie des ventes vers la région marécageuse interpellera tôt ou tard.
- **Un point de départ rassurant.** Pour quiconque entre pour la première fois dans l'Inframonde, passer par Undermoas permet d'avoir des contacts et des renseignements fiables. Il est même possible de se joindre à l'une des caravanes menées par des guides expérimentés qui partent quotidiennement de la cité. Celles-ci représentent sans doute le moyen le plus sûr de découvrir le monde souterrain.



Lieux emblématiques d'Undermoas

Le kenlel, ou caravansérail

En commun des profondeurs, on nomme kenlel un lieu où les caravaniers se reposent – soit l'équivalent d'un caravansérail. Celui d'Undermoas est établi dans une caverne munie d'accès assez grands pour permettre la circulation de grands lézards de bât. Les alentours sont surveillés attentivement par les guettes. On accède à une place circulaire où un bassin a été aménagé pour permettre aux bêtes de se désaltérer.
Il n'y a qu'une auberge, propriété publique de la communauté d'Undermoas. Le paiement du séjour couvre les taxes assurant le bon fonctionnement du kenlel, des patrouilles de guettes et des genezgwelkens – les maisons de soin. Les tarifs du kenlel peuvent donc fluctuer en cas d'augmentation ou de diminution des dépenses.
Le kenlel est édifié selon un style gwelken troglodyte : fenêtres, portes, murs, couloirs, mobilier… tout est arrondi, avec des rangements courbes et des niches. Le tout est creusé dans la paroi de la caverne, les fenêtres donnant sur la place. Les lieux ne sont dans l'ensemble pas prévus pour des individus plus grands que les svirfnebelins. Les parties communes culminent à un peu plus de deux mètres ; tables, chaises, bancs et lits sont conçus pour de petits visiteurs.
En dépit de ces limites, le kenlel est un bon endroit pour faire des rencontres, apprendre des nouvelles sur des contrées lointaines, et peut-être commencer un voyage.

Les tunnels sucriers

Parmi les succès jardiniers d'Undermoas, on compte la création d'une nouvelle espèce : la woria. On la cultive dans des tunnels dédiés, où elle court en lianes-racines, ponctuées de grosses boules lourdes, fixées aux parois. Elle produit des sortes de tubercules sucrés (des knolen), qu'on peut facilement transformer en un sucre rose pailleté.
Le produit est très nourrissant, mais certains évoquent des effets secondaires lorsqu'on en consomme beaucoup – en corgliss comme en boissons. Il favoriserait l'expression de folies latentes ou déjà manifestes, et entraînerait des rêves plus agités, potentiellement en lien avec l'un des aspects du Cauchemar : la société de l'Envers. Il ne s'agit que de soupçons, mais ils se renforcent, tandis que le phénomène n'est pas bien compris. S'agit-il d'une forme de drogue ou d'autre chose ? Le Sublime – si mal connu – est-il à l'œuvre ?
Le sucre rose de woria, cependant, se vend bien, et il intéresse des clients à Kleinekruis. Certains voudraient dérober des plants pour les cultiver et les exploiter à leur gré.

Les genezgwelkens, ou maisons de soin

On nomme gwelken une maison de style arrondi, typique des svirfnebelins enracinés. Les genezgwelkens forment un quartier de maisons de soin. La caverne est facilement accessible depuis celle du kenlel et des tunnels contrôlés par les guettes. Ceux-ci contrôlent tous les arrivants avant leur entrée dans la cité.
Les blessés et les malades – et ceux soupçonnés de l'être – sont conduits à une genezgwelken. Il s'agit d'une maisonnette souvent en forme de dôme. Chaque patient est installé dans l'une d'elles et reçoit les soins les plus appropriés. Au besoin, les portes sont verrouillées, et les accès à cette caverne peuvent également être clos.
L'accès aux soins est gratuit, couvert par les bénéfices du kenlel.

Figures d'Undermoas

Fluene, la très jeune cheffe

Undermoas a opté pour une désignation des dirigeants par des systèmes complexes de divination, d'épreuves et de signes. Fluene était tout juste au sortir de l'enfance quand elle fut reconnue comme étant la meilleure candidate au rôle de cheffe de la communauté.
Aujourd'hui, c'est une jeune fille aux belles joues mauves, qui s'avance d'un pas léger. On la voit presque toujours sourire, comme si elle était absolument enchantée de chaque rencontre et chaque découverte. Cette joie qui irradie d'elle n'ôte rien à son courage et à une détermination indéracinable. Quand bien même elle s'efforce d'être courtoise et de comprendre les besoins de ses interlocuteurs – contradicteurs et adversaires inclus –, elle garde comme boussole le bien commun de sa communauté. Lucide face aux épreuves et dangers de l'Inframonde, elle reste vigilante et se tient prête à agir.

Masha la grande

Masha la grande est aujourd'hui une vieille femme humaine. Quand elle marche dans la rue, qu'elle fait son marché, elle est la plus haute silhouette. Son histoire est connue dans toute la ville. Elle est une orpheline, survivante des hordes de morts-vivants

qui ravagèrent la Méandrise. Des svirfnebelins découvrirent l'enfant abandonnée, et la prirent en pitié en l'amenant dans leur domaine souterrain. Elle y resta jusqu'à son adolescence, apprenant à accompagner les guettes en patrouille, sous terre et à la surface. Elle revint à la lumière du jour, mais son mariage y fut malheureux, aussi quitta-t-elle son époux violent avec son jeune enfant. À cause d'elle, on raconte dans la Méandrise que de mauvaises créatures enlèvent des gens pour les dévorer sous terre…

Qu'à cela ne tienne ! Masha a été touchée par la grâce de Flore à son retour à Undermoas, et elle soutient depuis la communauté avec l'aide de sa magie divine. Qu'il s'agisse de soins, de bénédictions ou de divination, Masha n'est pas avare en aide.

Klaas, l'enquêteur du macabre

Klaas est un svirfnebelin d'âge incertain, qui peut paraître encore assez jeune, mais qui porte par ailleurs des vêtements et accessoires d'habitude associés à des personnes plus vieilles. Il aime à se présenter comme un être mystérieux, au courant de sombres secrets. Il leur consacre d'ailleurs beaucoup de temps. S'il travaille au quotidien à la bonne marche des affaires de la cité, sitôt qu'il a une minute de libre, il la consacre à étudier des histoires effrayantes et macabres. Rien ne stimule plus son imaginaire que l'inconnu, de préférence monstrueux. Sa demeure, par ailleurs plutôt bourgeoise, est encombrée de souvenirs divers qu'il a pu collecter, tels des crânes d'espèces diverses ou des créatures stockées dans des bocaux de formol.

Comme les aventuriers sont habituellement bons pourvoyeurs d'anecdotes épouvantables, Klaas est toujours prêt à leur payer un repas. Le clerc met méthodiquement de l'argent de côté pour mener ses propres expéditions, recherches et acquisitions d'objets étranges. La chance aidant, on peut trouver un peu de tout dans ses collections.

Une affaire non classée

La Rosace de Racines fut édifiée assez peu de temps après la fin de la guerre de l'Aube, par une alliance de membres des peuples issus des légions perdues. La rencontre qui y eut lieu entre souterraniens et surfaciens se passa très mal. Le site est proche d'Undermoas.

Klaas, l'enquêteur du macabre, s'est intéressé à des sorts et objets magiques permettant de rendre le passé vivant. Il espère qu'en utilisant ces instruments dans la Rosace de Racines, il sera possible de voir tout ce qui s'est passé autrefois et découvrir enfin la vérité – plus de 4 500 ans après les faits. Pourquoi les peuples se quittèrent-ils ennemis ? Qui trahit qui ?

Larma à l'arc court

À première vue, Larma pourrait sembler être une gnome surfacienne, mais en y regardant de plus près, des détails sèment le trouble. Cette femme est une elfe aldarone atteinte de nanisme. Si son peuple dans l'ensemble n'est guère tourné vers le soin aux membres les plus faibles de la communauté, elle-même eut la chance de pouvoir compter sur une mère courageuse qui dissuada quiconque de s'en prendre à elle tant qu'elle était trop jeune pour se défendre. Larma est désormais équipée d'un arc court, à sa taille, mais conçu avec le même raffinement que les autres armes aldarones. Plutôt que de lutter constamment pour justifier sa place dans la tribu, elle se proposa pour devenir une ambassadrice permanente auprès d'Undermoas. Les particularités de Larma sont ici pratiquement invisibles.

Bien qu'elle ait tendance à vouloir avoir le dernier mot, Larma a su se faire reconnaître pour sa capacité à repérer les problèmes longtemps à l'avance, et son sang-froid lorsqu'il faut affronter de graves menaces. Désormais au contact des nouvelles des caravaniers, elle apprend beaucoup sur l'Inframonde, mais aussi sur la surface, et elle a pris la mesure de l'obstination de son peuple à rester dans sa citadelle forestière. Il y reste certes possible de vivre dans un monde de beauté, mais c'est en rejetant ce qui est imparfait, et c'est aussi en comptant sur les autres pour prendre tous les risques, assumer tous les efforts.

Au-delà des questions de principes, Larma étend son réseau d'informateurs et elle apprend avec inquiétude l'existence de possibles menaces rampant vers Ellerìna. Elle est également très préoccupée des échos dérangeants qu'elle entend à propos d'Aïpio, une guilde criminelle elenionne qui étend son influence depuis les profondeurs de la Cité Franche, à Kleinekruis.



Les racines des Drakenbergen

Aux profondeurs diverses, on trouve de nombreuses communautés, reliées par des cercles de téléportation et quelques précaires chemins dont l'intégrité est constamment menacée par les séismes et les passages des vers pourpres. Dans les cultures de l'Inframonde, on distingue nettement deux espaces que tout oppose. Les cités sont les lieux raffinés et ordonnés où se développe la vie et la civilisation. Les niyerdae sont les terres sauvages, barbares et sombres, le désert des ténèbres pesantes et toujours menaçantes. Entre ces deux extrêmes, il existe cependant aussi des oasis souterraines visitées par les caravanes souterraniennes.

Les alliances de Kentigern

Kentigern est le souverain incontesté de la vallée de Gleannceò. Ce vampire rusé et ambitieux étend petit à petit son emprise sur des territoires de plus en plus vastes. Pour cela, il n'utilise pas que la force, mais aussi la ruse et l'intrigue. Il sait reconnaître les désirs secrets et faire des propositions tentantes.

Sous terre, ses serviteurs vampiriens n'ont rien à craindre du soleil. L'Inframonde cependant est moins peuplé que la surface, et n'offre dès lors que bien moins de sang pour nourrir les morts-vivants. Il n'est donc pas si simple pour ces créatures de s'y répandre. Les agents de Kentigern – les membres de la dorchadas – qui se rendent dans l'Inframonde restent essentiellement dans les régions hautes, relativement proches de la surface. Ils installent des avant-postes, des relais, des cachettes avec du ravitaillement. Ce sont des lieux secrets et bien défendus.

Des émissaires vivants ou morts-vivants s'enfoncent parfois loin sous terre pour rencontrer les puissants de l'Inframonde. Kentigern a une démarche volontariste d'exploration et de formation de réseaux. Contrairement à beaucoup d'autres surfaciens, il est assez bien informé des rapports de force souterraniens. Pragmatique, Kentigern trouve facilement des terrains d'entente même avec des membres de factions antagonistes. Il séduit aussi bien les clans nains que leurs rivaux drows, envoyant à chacun des émissaires différents. Le vampire évite d'être pris en flagrant délit de mensonge, mais n'hésite pas à omettre des informations. Du moment qu'il n'aide pas activement une faction à détruire sa rivale, il ne trahit personne – et surtout, il sait se rendre utile à tous. Ces accords lui permettent de s'enrichir par le commerce, par des commissions et par l'obtention de rentes.





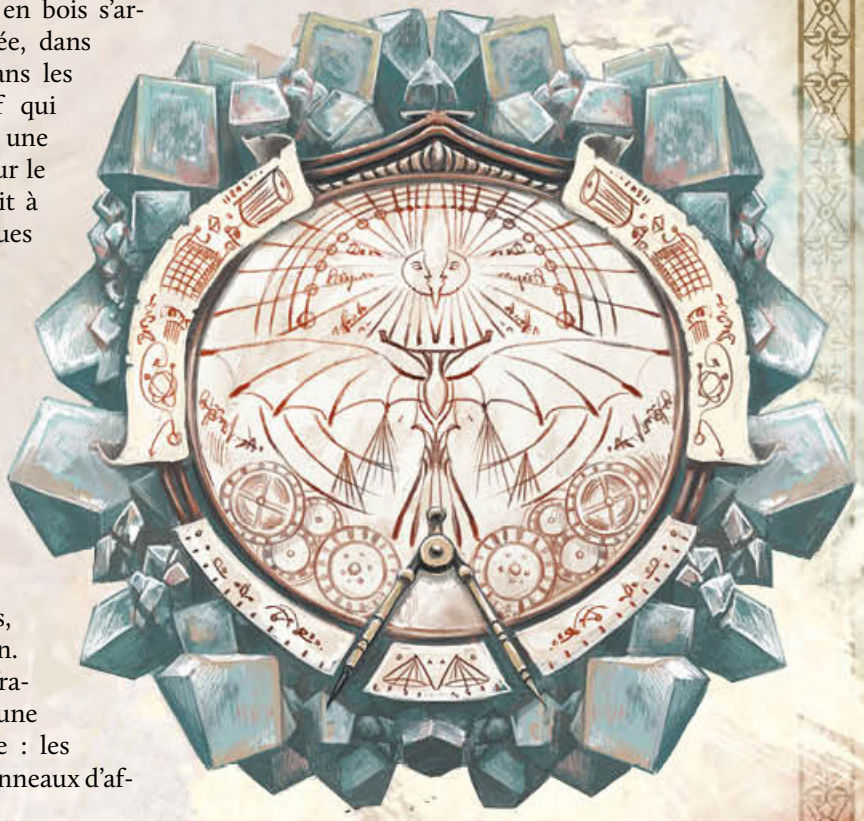
Hardeveugel l'aérienne

1. Auberge des Quatre Vents
2. Maison du conseil
3. Port lourd
4. L'Afdal, ou la Descente
5. Herberkooi, le quartier de l'aubergerie
6. Marché couvert
7. Kenlel
8. Bureau des guettes

Aardeveugel l'aérienne

Aardeveugel – les « ailes de la terre » –, également appelée simplement Aarde, est une communauté assez récente, fondée par des gnomes des roches et des svirfnebelins sur le site d'un antique puits d'aérage nain, lui-même adossé à une gorge profonde naturelle. La cité est à moitié sous terre et à moitié à la surface.

Tout en haut, au soleil, des bâtiments en bois s'arrachent à la terre fraîchement défrichée, dans une ambiance pionnière. On est ici dans les Drakenbergen, au sommet d'un relief qui donne sur des forêts d'épineux, avec une vue sublime sur une nature sauvage. Pour le moment, le calme domine, mais qui sait à quoi ressembleront les lieux dans quelques années ou décennies ?



Des escaliers, plus ou moins bien assurés, courent le long de la paroi et assurent l'essentiel de la liaison entre les niveaux. Des plateformes et des bases troglodytes constituent autant d'étages consacrés à des expériences, des machineries, des entrepôts – existants et à venir. Dans le souffle perpétuel du puits, il est presque impossible de s'entendre au-delà de 9 m, même en criant. On communique par grands signes codifiés, tout en portant des lunettes de protection. En bas, les tunnels pénètrent dans l'Inframonde. Il y a là tout ce qu'il faut pour une petite ville où les mercadins font halte : les lumières perpétuelles, les auberges, les panneaux d'affichage épinglés d'offres d'emploi…

Aperçu d'Aardeveugel

- **Culture dominante :** svirfnebeline exaltée et gnome des roches ; des pionniers d'espèces surfaciennes,principalement du Cyfandir, s'installent petit à petit dans la partie haute de la ville ; des mercadins de toutes origines souterraniennes trouvent leurs marques dans la partie basse
- **Langues parlées :** commun des profondeurs, cyfand, gnome, svirfnebelin
- **Mots-clefs :** ville pionnière, en plein chantier ; interface entre surface et Inframonde
- **Pouvoir :** le conseil d'Aardeveugel, composé de 5 membres élus pour 3 ans ; les décisions importantes sont votées à main levée par la population
- **Sécurité :** guettes dont le chef est élu par la population
- **Air :** provient de la surface
- **Température :** en surface, les températures de saison ; dans la partie souterraine, 15 °C dans les couloirs et 23 °C dans les bâtiments ; dans le puits, le vent fort renforce la sensation de froid
- **Eau :** provient de la surface, descend le long de grandes gouttières presque verticales, et arrive dans des réservoirs
- **Nourriture :** approvisionnement mixte, surfacien et souterranien
- **Accès :** boursoufleuse ; chemin de terre caillouteux ; tunnels de l'Inframonde en cours de réfection ; pas de cercle de téléportation
- **Pronfondeur** : 0 à 50 m

Un port entre nuées et abîme

Les souffles d'entrée et sortie de ce puits d'aérage sont très puissants, et ils constituent même la principale raison de l'installation des gnomes. Inventeurs et marchands se sont associés pour créer ici un port entre air et Inframonde. Le site est de construction récente, mais on voit déjà des passerelles le long des parois et des embarcadères qui donnent sur le vide. Des boursoufleuses en provenance des îles Éoliennes peuvent se poser et se ravitailler. Ces gros vaisseaux volants sont adaptés au transport de pondéreux.

Il existe dans l'Inframonde des ressources compliquées à trouver à la surface en quantité. On trouve près d'Aarde des dégagements de gaz dangereux, explosifs, mais aussi plus légers que l'air. Ils peuvent servir à alimenter les boursoufleuses qui nécessitent des réparations. Une des limites à la diffusion dans le monde de ce mode de transport réside dans la difficulté à compenser les fuites ou accidents sans installation appropriée. Aarde propose ce type de service.

Sorties de secours

Près des conduits de sortie, le souffle est puissant. Des nacelles d'osier sont disposées là pour d'éventuelles évacuations de travailleurs souterrains ou pour d'autres problèmes. Elles sont très légères et munies de voiles de soie, prévues pour transporter facilement chacune deux gnomes avec un peu d'équipement, ou trois gnomes sans charge. S'il fallait évacuer des aventuriers de taille moyenne, en armure lourde, il faudrait compter un individu par nacelle et s'attendre à devoir l'adapter (ou voler moins loin).

Une place marchande en devenir

Un réseau de liaisons de boursoufleuses

Les investisseurs d'Aarde fondent beaucoup d'espoir sur son développement. Ils espèrent que leur port aérien permettra de revendre facilement à la surface des marchandises des profondeurs. On pourrait imaginer une liaison aérienne directe entre Port-Notus et Aarde, les vaisseaux passant dans les cieux de la forêt de Taurëlma. Ensuite, les boursoufleuses pourraient se diriger vers la Cité Franche avec leur précieuse cargaison.

Les questions des aldarons

Les aldarons de la Taurëlma sont préoccupés. Ils voient de plus en plus d'étranges silhouettes passer au-dessus de leur forêt sacrée. Ils ne connaissent pas les engins volants des Éoliennes, mais ces choses ne ressemblent pas à des bêtes. Elles volent bien trop haut pour être abattues avec des flèches. De quoi s'agit-il ? Est-ce une menace ? Sans doute faudrait-il envoyer des éclaireurs pour en savoir plus, même s'ils devront quitter les limites des terres aldarones. À l'issue d'une guerre avec la Cité Franche, les elfes avaient obtenu l'assurance que plus personne ne franchirait les limites de leurs terres. Cependant, les gnomes estiment que l'espace aérien ne peut décemment pas être concerné par le traité – dont ils ne sont par ailleurs pas signataires. Ils pratiquent de manière générale une politique du fait accompli. Mais que se passerait-il si une boursoufleuse chargée de cargaisons de valeur rencontrait un accident dans la Taurëlma ? Ferait-on comme s'il s'agissait de l'océan, en abandonnant équipage et biens ? Sans doute pas, mais ce ne serait que le début des complications.

Un nouveau paradigme marchand

Dans l'absolu, il existe déjà des marchandises souterraniennes en vente dans la Cité Franche, et il y a une communauté svirfnebeline qui commerce discrètement à Kleinekruis. Les tenants du projet d'Aarde veulent voir les choses en bien plus grand ! Pour eux, il ne s'agit pas juste de vendre un peu de corde de soie d'araignée à prix d'or, mais bien de vendre des quantités massives d'artisanat, de potions et de joyaux. Les prix seront plus bas qu'ils ne le sont actuellement, mais le nombre compensera sans mal.

Des rivalités nouvelles

Le projet d'Aarde était méconnu lors de ses premiers travaux, mais à présent que les installations deviennent fonctionnelles et que les gnomes commencent à communiquer à leur propos, des questions se posent. Des concurrents ne voient pas d'un bon œil l'éventualité d'une liaison commerciale importante qui leur retirerait des privilèges conservés depuis des siècles.

- **Kleinekruis.** Le succès de cette communauté provient de sa discrétion. Elle vend des biens rares ou interdits à des personnes triées sur le volet. Son activité est loin de se limiter au commerce de merveilles innocentes de l'Inframonde. Des liens se nouent avec Aïpio, une guilde de voleurs elenionne menée par un chef dont l'ambition paraît n'avoir aucune limite. Les notables de Kleinekruis le laissent développer ses affaires. Si Aarde devient une menace, peut-être se sentiront-ils dans la nécessité de renforcer leur partenariat avec le groupe criminel pour maintenir leurs revenus. Cela pourrait passer aussi bien par une tentative de sabotage du développement d'Aarde que par le repli sur des activités illégales plus importantes.
- **Nains bâtisseurs.** De puissants clans nains extraient du minerai dans les montagnes et l'exportent via des bateaux sur le fleuve Dispende, dont l'embouchure est reliée à la Cité Franche. Les nains n'emploieront certainement pas les mêmes méthodes que Kleinekruis. Tout d'abord, le transport par bateau restera moins coûteux que celui par boursoufleuse. Ensuite, les nains ont d'autres atouts dans la Cité Franche. Ils peuvent s'appuyer sur la steinbank (en influençant sa politique de prêt) ; ils ont des relais importants dans les institutions de la Cité Franche, de sorte qu'ils peuvent tenter d'ensevelir des rivaux sous une avalanche de paperasse et de tracasseries bureaucratiques saupoudrées de taxes spéciales.

Lieux emblématiques d'Aardeveugel

L'auberge des Quatre Vents

Une seule route terrestre, encore cahoteuse, dessert la partie surfacienne d'Aarde. Elle s'arrête devant l'auberge des Quatre Vents. L'établissement, ambitieux, a deux étages et des dépendances. Le gros œuvre est fait et certaines pièces sont terminées, mais beaucoup d'autres sont encore en chantier et dépourvues de mobilier. Les dynamiques sœurs « Doriaanne » – Doria et Anne – sont convaincues que l'investissement sera fructueux avec le développement de la ville.

Elles espèrent que de riches notables de la Cité Franche viendront à Aarde en boursoufleuse pour faire un tour dans l'Inframonde en toute sécurité, tout en logeant dans un établissement de première classe en surface. Pour mettre toutes les chances de leur côté, elles travaillent à créer une « expérience unique du voyage ». L'un des aspects importants à leurs yeux est la cuisine. Elles souhaitent présenter des mets qui seront une « fusion » entre la gastronomie de l'Inframonde et celle de la surface. Grâce à des plats exotiques et inimitables, elles comptent rendre les Quatre Vents célèbres.

Le projet est très clair dans l'esprit des deux gnomes, mais elles ont besoin d'aide. Il leur faut au moins un très bon cuisinier – idéalement un halfelin, car elles ont un a priori positif sur les habitants de la Myetée ; ce pourrait aussi être un Élu d'Éternité, car ces gens sont exceptionnels en tout, c'est bien connu. Il faut également un approvisionnement régulier en produits de qualité en surface et dans l'Inframonde. Les sœurs pourraient même consentir un pourcentage sur les bénéfices à des partenaires qui les aideraient à résoudre toutes ces problématiques.

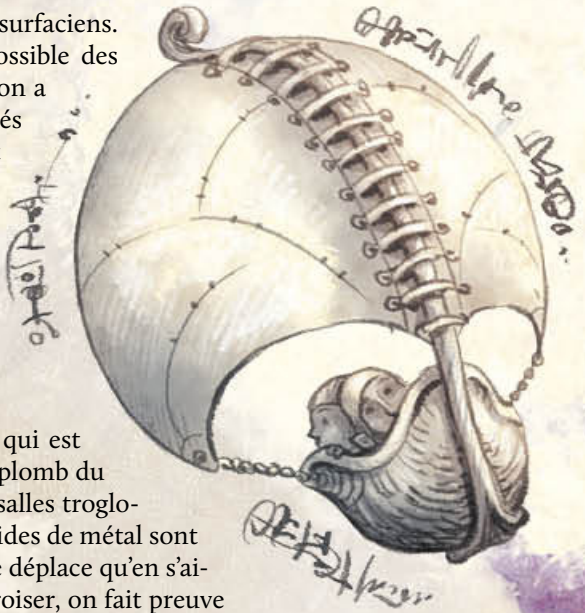
La maison du conseil

Le lieu accueille aussi bien les discussions sur les affaires courantes que la présentation des problématiques importantes à la population rassemblée. Après de longues délibérations, il fut décidé d'établir la maison du conseil à la surface. Concession à l'égard de la part souterranienne, les réunions n'ont lieu qu'après le coucher du soleil.

Il règne durant les nuits d'assemblée une ambiance étrange. On vient en procession d'en bas, des lumières sont allumées un peu partout, contrastant avec l'obscurité profonde des bois et des montagnes. Bien que l'on vienne avec gravité pour débattre, il y a aussi un fond d'excitation. Il n'est pas rare que des parents viennent avec leurs enfants qui jouent sous le ciel étoilé. Il y a beaucoup d'animation à l'auberge, et à la belle saison, on passe de longues heures dehors à discuter. Affaires de cœur, inventions, anecdotes – on parle de tout.

Les souterraniens connaissent mal les périls et les menaces de la surface, et en particulier des Drakenbergen. Il est tentant pour eux de faire une promenade à la découverte d'un environnement exotique. La malchance survenant, des accidents ou de mauvaises rencontres sont susceptibles d'avoir lieu.

Le port lourd



Le port lourd est constitué des embarcadères surfaciens. Les boursoufleuses se posent ici, le plus loin possible des courants de vent les plus forts. Pour le moment, on a surtout édifié des entrepôts et des bâtiments dédiés à l'entretien de ces précieux vaisseaux. Le confort est encore rudimentaire, la priorité ayant été donnée aux installations techniques. Il y règne une ambiance de ville pionnière, entre ascèse, ardeur au travail, espoir, défrichements et panorama de nature intacte.

L'Afdal, ou la Descente

On nomme Afdal ou Descente la partie d'Aarde qui est suspendue aux parois. Il y a là des escaliers en surplomb du vide, des plateformes creusées dans la roche, des salles troglodytes, plus ou moins aménagées. Des anneaux solides de métal sont fixés aux parois, et des cordes les relient. On ne se déplace qu'en s'aidant de ces mains-courantes. Lorsqu'on doit se croiser, on fait preuve de prudence. Sur les sections les plus fréquentées, des escaliers supplémentaires sont ajoutés, évoquant parfois un dédale vertical.
Des monte-charges sont mis en mouvement par le travail dans des roues de carriers. Des humanoïdes s'installent dans ces grands tambours aux allures de roue, et les activent en marchant à l'intérieur. Les nuits de réunion devant l'assemblée d'Aarde, on utilise gratuitement les monte-charges comme ascenseurs, avec de longues files d'attente. Le reste du temps, l'usage est à 1 pc par humanoïde. Les craquements du bois et le souffle incessant du vent sont vécus comme effrayants par les étrangers à la cité.
On discute du creusement d'escaliers plus abrités, mais pour l'heure, seules quelques sections sont vraiment sûres.

Herberkooi, le quartier de l'aubergerie

Heberkooi, ou « aubergerie », est le surnom du quartier d'habitation souterranien d'Aarde. Le terme provient de l'importance du nombre de petites auberges, tavernes et maisons de bain dans un espace de quelques ruelles de style gwelken – l'architecture svirfnebeline. Néanmoins, les bâtiments sont conçus pour que tous les peuples du Cyfandir – surface et Inframonde – puissent se sentir à l'aise. On consomme des denrées qui viennent d'en haut et d'en bas, dans une atmosphère chaleureuse et feutrée.

Le marché couvert

Faisant partie du quartier de l'aubergerie, le marché couvert est un lieu idéal pour acquérir des denrées venant des deux mondes. Plusieurs stands sont permanents, d'autres changent selon les jours, et certains sont éphémères, ne durant que le temps de vendre une cargaison.

Le kenlel

Un kenlel – caravansérail de l'Inframonde – a été édifié également aux abords de l'aubergerie, et les lézards de bât et de monte y sont traités avec tout le soin qu'ils méritent. Non loin, des tableaux d'affichage sont couverts d'annonces : ventes, achats, recherches, départs prochains de caravanes pour telle lointaine cité, etc.

Le bureau des guettes

Les locaux des guettes sont installés juste à côté du kenlel et ses membres assurent la sécurité des alentours. Bien qu'officiellement garants de l'ordre à Aarde, ils s'occupent très peu de la surface, et la plupart des habitants d'en haut ont dans l'idée qu'ils doivent veiller eux-mêmes à leur sécurité.

Figures d'Aardeveugel

Sleedorna, membre du conseil

Sleedorna fait partie des quelques svirfnebelins qui sortent à la surface en plein jour, équipés de lunettes de protection teintées pour ne pas être éblouis. Aventurière déterminée, elle voit dans Aarde une véritable chance, et elle sait communiquer son envie d'aller de l'avant sans jamais laisser paraître ses doutes. Son assurance lui vaut une place comme membre du conseil actuel. Cette institution n'a pas un grand pouvoir, mais a de l'influence.
Si Sleedorna est énergique et capable de mener à bien le développement d'Aarde, ainsi que son ouverture vers d'autres peuples que les seuls cousins gnomes, elle peut se montrer clivante, en particulier dans sa relation au sacré. Elle estime que les dieux ne sont rien d'autre que des mortels devenus plus puissants grâce à la Forge du Destin ; quant à l'énergie qui anime les sorts des druides, elle n'est qu'une expression de la nature, et il est vain d'y chercher un devoir quelconque.
Pour les bâtisseurs, Sleedorna est une novatrice et meneuse fiable ; pour ceux qui se soucient de la nature, ou des choses sacrées, elle est une personne dangereuse. Son pragmatisme pourrait même la pousser à trouver de l'utilité à des formes de magie sombre.

Goedappel, chef des guettes

Bien que l'institution des guettes soit souterranienne, le chef actuel, élu par l'assemblée, est un gnome des roches. Goedappel est d'un âge incertain, mais son visage est aussi fripé qu'une vieille pomme – son surnom, devenu son nom, lui vient sans doute de là. Quand il parle, on dirait un parchemin froissé qui se plisse et bouge. Ses petits yeux enfoncés brillent avec bonhommie, et il sourit presque tout le temps avec une expression sereine qui met habituellement les gens en confiance. On lui parle de tout, notamment des potins et commérages, dont il se montre très friand.
Il accueille ses visiteurs dans un bureau bien rangé et confortable. On y trouve un autel dédié à Flore ; autour d'une stèle toute simple est disposé un jardin miniature. Goedappel se donne beaucoup de mal pour entretenir des fleurs surfaciennes en pot, éclairées par des dispositifs aussi poétiques que compliqués.
En raison de son âge, Goedappel n'est pas (ou plus) un grand guerrier, mais il est astucieux. Des pièges et divers dispositifs gnomes ont été installés aux abords de la cité. On mêle les techniques de défense des îles Éoliennes et de l'Inframonde, jusqu'ici avec succès. Ces méthodes de dissuasion sont efficaces, mais ne sauraient suffire face à une menace plus brutale et massive. C'est pourquoi les guettes n'hésitent pas à poser régulièrement des annonces pour des missions spéciales requérant des compétences manquant dans leurs rangs. À charge pour les aventuriers d'être accompagné d'un guette au moins et de le former.

Bouvweren, le bâtisseur de cercles de téléportation

Bouvweren est un svirfnebelin exalté qui a déjà beaucoup voyagé dans l'Inframonde et ne manifeste aucune intention de visiter la surface. Il est arcaniste, expérimenté, et il s'est spécialisé dans les cercles de téléportation. Dans le cadre de son métier, il peut avoir à installer ces dispositifs, les réparer après des dégâts, ou bien les modifier pour intégrer de nouveaux symboles dans les séquences de cercle possibles. Ses clients paient bien et son compte dans la banque de Qopashist – sous l'Ajagar – est fourni. Les informations auxquelles il a accès sont sensibles, même si toujours parcellaires. Il n'est ainsi pas exceptionnel qu'après le travail de l'expert, d'autres arcanistes attachés au lieu et directement sous les ordres de l'employeur, procèdent à des retouches simples telle une réinitialisation de la séquence de cercle, pour éviter que Bouvweren puisse diffuser le moyen d'aller en un lieu particulier.
Si Bouvweren est à Aarde, c'est pour procéder à la création d'un cercle de téléportation qui faciliterait le développement de la ville, en l'intégrant au marché des Cités d'Intrigue. Il loge dans une auberge de qualité, aux frais du conseil, et travaille sérieusement… dans l'ensemble… car l'arcaniste n'est pas sans faille. À jeun, il est courageux, énergique et chaleureux ; quand il boit, fume ou consomme des substances, il se révèle plus sombre, intransigeant, colérique, lève-tard, distrait.
Certains commencent à se demander si Bouvweren est bien l'homme de la situation. Devrait-on engager un membre de la guilde des bâtisseurs de la Cité Franche ? Un expert pourrait-il prendre la suite des travaux déjà engagés ? Dans le même temps, les ennemis d'Aarde ne peuvent que se réjouir des ralentissements au développement marchand de la cité, et avoir envie de compliquer encore la situation.



Aamunkhol, dite Voûte-d'Aube, la première cité simaïenne

Les traditions orales des simmaïens portent la légende d'Aamunkhol depuis des millénaires. Le site mythique est appelé Voûte-d'Aube dans les autres cultures de l'Inframonde. Refuge lors de la Chute des Voyageurs et durant l'ère de Mort, il accueillit les ancêtres des géants de pierre parmi sa population. Elle devint une cité importante et échangea avec la civilisation boréale au cours de l'ère de Givreuse. Poussés par des questionnements d'ordre religieux, les géants des pierres et de nombreux simmaïens quittèrent les lieux pour chercher un nouveau monde, sous le lointain Kaan. L'histoire millénaire d'Aamunkhol s'acheva dans la tragédie, aux tous premiers temps de la guerre de l'Aube. Les simmaïens abandonnèrent alors définitivement les lieux.

Sise sous le Dédale des Mirages, Voûte-d'Aube est protégée par les puissantes illusions des Géants d'antan, ce qui compliqua considérablement les recherches visant à la retrouver. Dans l'Inframonde contemporain, seuls les plus érudits connaissent Voûte-d'Aube. Elle est la « première cité », fondée par les témoins des origines des peuples humanoïdes, habitée par les survivants des grandes civilisations de la surface. Ceux qui l'étudient et la rêvent s'imaginent retrouver des vérités absolues sur Eana, connaître tous ses secrets.

Édifiée et magnifiée durant au moins 5 000 ans, Aamunkhol est vaste. Son territoire fut totalement artificialisé. Les cours d'eau, les jardins, tout était soigneusement réglé. Des salles y ont l'allure de palais, adaptés à l'échelle des géants des pierres d'alors. L'architecture mêle des cascades monumentales dans des puits aménagés et colonnades gigantesques aux côtés d'habitations à la modeste taille des simmaïens. Comme à Parastin, sous le Kaan, les constructions gigantesques jouxtent des constructions troglodytes qui paraissent minuscules en comparaison. Les petits escaliers, fenêtres et balcons deviennent des dentelles de pierre aux motifs réguliers, l'utile ayant toujours une forme calculée et mesurée.



Les créatures d'Aamunkhol

Les ruines occupent une petite région et forment un monde en soi, imprégné de magie. Dans l'immense dédale, il y a bien d'autres rencontres envisageables. Il ne tient qu'au meneur de déterminer quelles légendes seront véridiques.

- **Célestes garants du destin.** Aamunkhol porte la mémoire des peuples originels, ceux qui virent la transformation de la Lune Éternité, ceux qui furent témoin de l'arrivée d'espèces provenant de mondes lointains. Il y a là des créatures célestes étranges et méconnues, telles qu'on peut en rencontrer sur la Lune Éternité et certaines contrées du Plan Astral : mémoires automates, sphinx, aiôns… Leurs noms seuls évoquent le mystère et les secrets.
- **Ombres et créatures du Plan Éthéré.** L'Abîme, la mémoire, les espoirs et la nostalgie imprègnent les lieux. Les ruines ont subi une usure bien plus réduite que le passage des millénaires pourrait le laisser penser. Par endroits, un bâtiment effondré se prolonge dans le Plan Éthéré, qui révèle ce qu'il fut du temps de sa splendeur. Des créatures d'ombre vont et viennent dans ce qui est devenu leur domaine.
- **Descendants d'Eaux-Noires.** Des salles humides sont envahies par une végétation animale typique d'Eaux-Noires. Des aberrations demeurent ici, comme à l'abri de l'influence psychique des aboleths. Des cthuuls très différents de ceux que l'on rencontre ailleurs méditent sur l'écoulement du temps, la destruction des mondes, et étudient la « Chute ».

Lieux emblématiques d'Aamunkhol

Les ruines d'Aamunkhol sont vastes et recèlent de nombreuses surprises. Le monde de Voûte-d'Aube fait écho à la mystique simmaïenne, mais il s'en éloigne par son organisation de cité idéale parfaitement maîtrisée, là où les tribus vivent habituellement de chasse et de collecte.

Nukujhauta, le tombeau des dormeurs

Le tombeau des dormeurs est un mausolée étrange, qui accueillait à l'origine uniquement des créatures – géants et simmaïens – en stase dans des sarcophages. Cependant, le temps passant, ces coffres richement ornés ne renferment souvent plus que des squelettes ou des corps momifiés. Les explorateurs d'Aamunkhol ont plus de chance que nulle part ailleurs d'être confrontés à des morts-vivants.

La raison originelle de création de ce tombeau est incertaine et il peut avoir connu plusieurs usages.

- Des blessés ou des malades incurables purent être stabilisés et gardés dans un semblant de vie, dans l'attente d'un traitement.
- Des hérétiques ou d'autres coupables d'infractions ont pu être condamnés à cet enfermement perpétuel dans un sommeil agité. Les crimes pourraient être jugés aujourd'hui aussi graves qu'autrefois, ou au contraire paraître désormais anecdotiques au regard du châtiment. Il est également possible qu'un condamné s'éveillant ne garde que des souvenirs troublés de son existence passée.
- Des experts dans un domaine considéré comme essentiel ont pu être mis à l'abri, dans l'attente du moment où ils pourraient revenir accomplir leur mission.

Kamunakoti, l'ovuaire

Les habitants d'Aamunkhol avaient accepté d'être les gardiens des œufs des Voyageurs. Cette mission ne connut pas de fin, et l'ovuaire devint une sorte de musée solennel. Ses rayons et couloirs sont désormais vides et portent encore les traces d'une fuite précipitée. La collecte des œufs eut lieu bien après la chute de la cité, signe que des explorateurs parvinrent jusqu'à elle. On dit que ce fut peut-être sous l'égide d'un dragon pâle.

Certains rêvent de trouver des œufs de Voyageur oubliés, révélant peut-être de nouvelles espèces de dragons. D'autres espèrent découvrir si les œufs antiques ont reçu des modifications – et si oui, lesquelles – qui expliqueraient la diversité des lignées draconiques. D'autres encore cherchent des informations sur les origines des drakéides ou des ensorceleurs de lignée draconique.

La fonction de musée de l'ovuaire en fait un lieu où découvrir l'idée qu'on se faisait du monde d'avant. Si des fresques représentant la végétation ou la faune surfacienne d'alors seront sans doute assez fiables, les récits sur le règne des Voyageurs et des Géants risquent d'être plus subjectifs, marqués par l'idée que les simmaïens se faisaient des « tyrans ». En particulier, les récits postérieurs à la migration des géants des pierres pourraient exprimer un point de vue plus radical.

La halle des statues noires

Une immense salle, dont les accès sont clos, renferme un très grand nombre de statues noires. Elles sont taillées en granidiorite, une roche sombre. Elles représentent presque toujours des figures humanoïdes hiératiques, debout ou assises, esquissant parfois un mouvement. Nombre d'accessoires portés par ces statues sont soulignés de feuilles d'or. Les murs de la salle étant d'un blanc laiteux, le contraste entre ces trois couleurs frappe par sa solennité précieuse.
Plusieurs statues sont brisées ou mutilées, et par ailleurs, l'agencement des pièces dans la halle donne l'impression qu'elles furent entreposées ensemble.
En voyant les lieux, on imagine volontiers qu'Aamunkhol connut au moins une révolution importante, au terme de laquelle la culture à l'origine des statues noires fut renversée. L'histoire de la cité fut complexe et plusieurs régimes se succédèrent, avec leurs valeurs, leurs espoirs et leurs peurs.
Quand on s'attarde dans la halle, il est aisé d'avoir l'impression que les ombres des statues s'animent, qu'elles s'éveillent et sont curieuses de leurs visiteurs.

Asanuuque, le Puits de l'Assentiment

Asanuuque (prononcer A-ssa-nou-ou-kwe) ou « Puits de l'Assentiment », est un lieu de légende, situé dans les profondeurs les plus hostiles de l'Inframonde. Il est difficile d'accès. Il s'agit d'un gouffre aménagé dont la seule mesure paraît être l'imagination. Autour d'un puits de forme circulaire s'étend une esplanade dallée, rythmée de larges et hautes colonnes qui soutiennent une voûte élevée. Des bâtiments se fondent dans les murs, en retrait. Du solium, à la légère luminescence cuivrée, éclaire les édifices, créant un contraste entre lumière et ténèbres absolues.

L'étude de l'Abîme

Le site remonte à l'ère des Rois destinés et sa fonction première n'est pas certaine. Pour les uns, elle était certainement funéraire, le lieu servant à honorer notamment la mémoire de la guerre de l'Aube ; pour les autres, elle était un lieu d'étude arcanique, dédié à l'Abîme. Les deux hypothèses ne s'excluent pas nécessairement. Le territoire n'est guère favorable à la vie. Pour l'entretenir, il fallut consentir des efforts importants. En dépit de l'abandon, les ruines, chargées de magie, peuvent encore receler des surprises. La limite entre le Plan Matériel et le Plan Éthéré est ici poreuse, de sorte qu'on risque de rencontrer des créatures issues des ombres, tels des abîmnaux, des umbréïns, des avalaffres ou des pulves nécrotiques.

Un zanro en développement

Avec la chute du royaume ou de l'empire à l'origine de son aménagement, le site fut perdu durant un temps. Il fut redécouvert par des explorateurs svirfnebelins adeptes du zanrolem du Voile Écarlate. Les premiers caravaniers sécurisèrent des refuges, préparant le terrain à d'autres recherches. Par la suite, les adeptes se rendirent plus fréquemment au Puits de l'Assentiment. Une partie d'Asanuuque est désormais un véritable zanro où le savoir ailleurs interdit peut être enseigné sans crainte de persécutions. Les apprenants viennent de loin pour lire les ouvrages rassemblés et écouter les révélations des mystiques.

Le projet de création d'un portail

Si le Puits de l'Assentiment permet l'étude de la magie de l'Abîme, il semble pouvoir également être utile pour mener des projets plus ambitieux et en accord avec les objectifs du Voile Écarlate. Certains envisagent de créer ici un tunnel entre les plans afin de fonder une oasis idyllique mêlant le Sublime et les hagjaens du Cauchemar – une préfiguration du monde à venir immortel, sans limite et sans crainte. Ce projet entre frontalement en conflit avec les plus hautes valeurs des svirfnebelins défenseurs des maelossas des racines, ainsi que des drows dans leur ensemble (à l'exception des adeptes du Voile Écarlate).



Bryopteppi, sous le tapis de mousse

1. Autel du Trickster
2. Maison du Cercle de sel
3. Le Masque au Choix
4. Bibliothèque des Catacombes

Bryopteppi, sous le tapis de mousse

Les étendues sombres et accidentées de l'antique forêt de la Flettuvidur s'étendent entre le sud-ouest de la Lothrienne et le nord des Fjordkungden. Les légendes évoquent les esprits monstrueux des bois – lutins, fantômes, trolls… Les nuages s'accrochent aux cimes des arbres et pleurent en ruisselant le long des touffes de lichens. Les pas se perdent dans les épais tapis de mousse, et les traces disparaissent quelques instants seulement après être apparues. Les creux sont tapissés de sphaignes bleu-gris qui paraissent boire l'eau pour mieux la dégorger. Entre les rochers massifs de chaos granitique gisent des troncs effondrés. Un peu partout, le voyageur attentif devine de petits trous sombres. Il s'agit de simples tanières tapissées de soie d'une araignée. Ils sont de la taille d'un bras, mais qui oserait y plonger sa main ? Ils peuvent parfois être assez grands pour qu'un inconscient y rampe.

Aperçu de Bryopteppi

- **Culture dominante :** duergare des vieilles pierres
- **Langues parlées :** commun de l'Inframonde, cyfand, duergar (dialecte ancien, typique des vieilles pierres), lothrien, nain
- **Mots-clefs :** cité secrète ; liberté de pratiquer des métiers ailleurs illégaux
- **Pouvoir :** la population élit un juge et d'autres responsables
- **Sécurité :** les guettes et le juge Ingvar
- **Air :** provient sans difficulté de la surface qui est proche
- **Température :** 18 °C grâce à trois *glyphes tempratifs* qui adoucissent la température
- **Eau :** provient sans difficulté de la surface et des sources
- **Nourriture :** trouvée dans les forêts et dans l'Inframonde
- **Accès :** par des trouées de mousses dans les bois et par des tunnels secrets ; pas de cercle de téléportation
- **Profondeur** : 20 m à 200 m (les catacombes forment un dédale sur plusieurs niveaux)



Un refuge

Après la guerre – perdue – du Roi de la Montagne, les duergars durent quitter le cœur des Drakenbergen, au profit des dvaergen à la peau claire. En émigrant, les nains gris se divisèrent en deux groupes : les uns partirent sous l'océan occidental, les autres se cachèrent aux marges du continent.

Un accès compliqué

Personne ne trouve ce lieu sans y être invité sincèrement par un autochtone. Ceux qui veulent nuire à un habitant ont intérêt à être de bons menteurs pour qu'on les y guide. Pour tous les autres, s'approcher de Bryopteppi s'apparente à une errance dans les limbes. On a sans cesse l'impression d'être presque arrivé, d'entendre un signe, de voir une silhouette, alors qu'on s'égare dans la Flettuvidur ou dans les souterrains.

Jardin des brumes, Bryopteppi s'étend sous le sol de la forêt, à sa lisière souterraine, ses plafonds couronnés de racines. Alors même qu'elle est enterrée, on croit discerner des rayons solaires diffus y tomber au travers de trouées invisibles depuis la surface. On évolue dans une atmosphère lunaire dont la douceur blafarde contraste avec des lanternes à la chaude clarté jaune orangé.

Le visiteur franchit le seuil d'un escalier tortueux et irrégulier. Il croit arriver dans un village silencieux. La vie n'y est pas absente, au contraire, et la magie est puissante, mais les sons y sont étouffés. Les rues sont des chemins sinueux, car ici rien n'est droit, ni les maisons, ni les jardins, ni aucun ornement. Les demeures sont édifiées selon un plan arrondi, ayant presque la forme d'un dôme, à la différence que leur sommet se fond dans un pilier de soutènement de la caverne.

Un proverbe local affirme : « Après un an se repère enfin ; après dix ans comprend qu'il se perd ; après cent ans a bâti sa demeure. » Les étrangers sont réputés ne jamais parvenir vraiment à retenir un chemin. On a vu des visiteurs réguliers se perdre sur un trajet qu'ils avaient déjà fait auparavant plus de 10 fois sans erreur.

Le riant visage du crime

Au détour d'un sentier en lacets, on découvre de curieuses enseignes peintes dans un style naïf et imaginatif, tandis que des portes en bois arborent des couleurs vives et vernies. On met un soin tout particulier à cultiver ses extravagances et lubies esthétiques. Cette douceur accueillante rend d'autant plus surréalistes les intitulés qu'on lit. « La ciguë efficace » désigne un maître-empoisonneur qui est tout aussi fier de son art que le faussaire de « La calligraphie miroir ». L'assassin se pique de poésie en nommant sa boutique « Nuit sans Aube », tandis qu'un fier voleur clamera sa foi dans la « La Main du Trickster ». Il y a bien sûr aussi des artisans de professions plus attendues, mais eux aussi cherchent des noms bien sentis pour attirer l'attention sur leur commerce : « Le prochain somme » pour une auberge ; « Une touche de rouge » pour un peintre ; « Deux lames bien aiguisées » pour un barbier-coiffeur.

Tous les commerces sont autorisés, même ceux normalement amoraux ou illégaux, du moment qu'ils ne nuisent pas à la vie de la communauté. Aussi, prosaïquement, exporte-t-on son expertise du crime avec un mélange de flegme et de malice. Parmi les visiteurs de Bryopteppi, on compte d'ailleurs des roublards de toutes sortes, parfois venus de loin, pour suivre ici un enseignement de qualité. Certains clients ont aussi su persuader un guide de les mener jusqu'ici pour discuter en personne avec le maître qu'ils comptent engager pour une affaire sensible.

Dans l'ombre des surfaciens

Très proches de la surface, les habitants de Bryopteppi surveillent ce qui se passe sous le soleil. Ils évitent absolument de sortir à la lumière du jour, mais ils connaissent des réseaux de tunnels – sous les racines des arbres, au travers des caves et catacombes, passant par les puits… Les duergars des vieilles pierres sont les sombres génies, tantôt facétieux, tantôt inquiétants, qui veillent sur les nuits de la Lothrienne et des Fjordkungden. Ils sont tour à tour guides secrets, assassins, sauveurs et persécuteurs. Ils sont généralement hostiles à l'Église de l'Étoile, et pour cette raison, protègent volontiers païens et sorciers. Cependant, on trouve aussi parmi les duergars d'authentiques saints des ombres, portés par une ardente spiritualité. Le plus souvent ces actions sont menées loin de Bryopteppi, mais parfois un duergar décide d'amener l'un de ses protégés dans la petite cité souterraine.

Lieux emblématiques de Bryopteppi

L'autel du Trickster

La foi est une affaire de philosophie et d'art de vivre. On honore le Façonneur, sous la forme du Trickster, davantage par des fêtes et des rites que par des prières solennelles. L'autel du dieu est dressé dans une impasse coquette décorée de buissons fleuris et de colonnes surmontées de drôles de statues.

Il y a des bancs pour ceux qui veulent méditer, mais le calme n'est pas garanti. Des enfants viennent régulièrement jouer à cache-cache avec des règles particulières qui tiennent un peu du chat perché. Parfois les statues ou l'autel génèrent des illusions qui pimentent la partie. Ces effets touchent une personne qui effectue l'action **Se cacher** derrière l'une des colonnes ou l'autel. Pour cette raison, des adultes qui ont des affaires troubles à régler viennent parfois aussi ici, comptant sur la chance divine pour se sortir d'un mauvais pas.

Bénédiction du Trickster

1d20	Effet
1 à 13	Aucun
14	*illusion mineure*
15	*déguisement*
16	*image silencieuse*
17	*flou*
18	*image miroir*
19	*invisibilité*
20	*marche silencieuse**

(*) Ce sort est décrit dans Grimoire.

Dans la communauté, il n'est pas rare de voler des objets et de les déposer ensuite sur l'autel du Trickster. Il s'agit tout à la fois de jouer un tour et d'honorer le dieu – parce qu'il aide à la fois le filou et celui qui cherche ce qui lui appartient. Il est interdit d'accuser quiconque de vol si un objet prétendument dérobé est découvert sur l'autel du Trickster. Officiellement, le « vol » a été accompli par le dieu.

La maison du Cercle de sel

Le Cercle de sel est une société secrète composée d'assassins et d'autres spécialistes de la discrétion. Ses membres obéissent à un strict code d'honneur. Ils cherchent à rendre la justice quand elle est mise en échec par la corruption, l'impunité du pouvoir ou la fuite. Il dispose de bases, de repaires et de refuges ici et là – comme dans la Cité Franche, par exemple. À Bryopteppi, la maison du Cercle de sel est parfaitement légale et a pignon sur rue. On y vient pour suivre une funeste vocation de lutte contre la tyrannie ou pour supplier de l'aide dans une lutte contre des criminels que rien ne parait arrêter.

Le Masque au Choix

Le Masque au Choix se remarque par une enseigne figurant un visage à moitié riant et à moitié triste. Quand on y entre, on découvre une boutique d'apothicaire vendant de très nombreux produits cosmétiques, ainsi que des masques en bois peints de couleurs vives. Le propriétaire paraît selon les jours et son humeur sous l'apparence d'un duergar viril ou d'une personnne qui assume le port de la barbe avec son maquillage. Hjörtur est un illusionniste et un mirafacteur talentueux. Il est capable de concevoir sur mesure des objets magiques qui tromperont les sens. Son épouse est une soigneuse qui connaît bien les poisons de l'Inframonde et leurs remèdes.

La Bibliothèque des Catacombes

En ville, il n'y a qu'une librairie-papeterie, La Pointe d'Encre. On y trouve des ouvrages divers, souvent récents et légers. On pourrait croire à tort que Bryopteppi ne recèle aucune archive d'intérêt, alors qu'on peut y trouver des manuscrits traitant de sujets aussi étranges que pointus : *Récits de l'Envers – Le véritable propos du Cauchemar* ; *L'Immense dans le Minuscule – Traité de l'art des Géants* ; *Duergars, descendants véritables des Géants* ; *Splendeurs des illusions façonnant le Réel*… Ces livres ne sont pas cachés à proprement parler, mais les atteindre représente en soi une épreuve, car il faudra se rendre dans la Bibliothèque des Catacombes.

La raison de la création de la Bibliothèque des Catacombes est l'objet de plusieurs légendes pittoresques, à la mesure du site. On évoque un pari, une manière de se moquer des voleurs qui voulaient dérober de précieux ouvrages, ou bien un problème de manque de place doublé d'un syndrome de conservation aigu. On dit en ville qu'à Bryopteppi, on ne jette jamais aucun livre. Cela vaut pour les ouvrages érudits comme pour les journaux intimes. Tous ces textes sont déposés dans les catacombes tortueuses qui s'étendent au nord-est. On y trouve autant de squelettes desséchés et de pièges retors que de rayonnages. Des

lanternes perpétuelles nimbent les lieux de teintes douces, tandis que des carillons délicats diffusent une musique agréable sitôt que le moindre souffle les caresse.
Consciente de la valeur de certains ouvrages, la Société Érudite des Fossoyeurs cache les plus précieux ou dangereux. Selon l'inspiration de celui qui procède à la dissimulation, la cachette sera tantôt une masse de livres d'un ennui mortel, tantôt un dédale de couloirs piégés avec un soin paranoïaque. L'érudit-fossoyeur note d'une écriture, petite, serrée et jargonneuse, toutes ses actions, qu'il s'agisse des plus anodines (ranger les gazettes d'école) ou des plus extraordinaires. Si jamais on craint une faille de sécurité, un autre érudit-fossoyeur déplace un ouvrage, et note l'opération sur son rouleau de service. On compte sur le fait que les voleurs tentant de trouver des informations dans ces documents deviendront fous avant d'y trouver de quoi commettre un forfait.



Figures de Bryopteppi

Ingvar le juge

De taille moyenne et souffrant d'un léger embonpoint, Ingvar est une figure connue de Bryopteppi. Il été nommé par l'assemblée à la charge de juge dans cette communauté qui compte des faussaires et des empoisonneurs parmi ses citoyens honorables. Ce rôle est très proche de celui d'un chef ou d'un haut conseiller du fait de son pouvoir étendu. Il peut se saisir des affaires à juger et s'appuie sur une jurisprudence flexible pour prendre ses décisions. Si nul ne met en doute son intégrité et sa sincère dévotion au bien commun, il n'en est pas moins une personnalité clivante.
À première vue, en voyant un vieil homme qui consacre chaque jour du temps à la prière, on pourrait croire qu'il est parfaitement calme et maître de lui. Il n'en est rien. Ingvar est capable de perdre toute mesure dans des colères épiques. Dans ces moments, il est totalement vain d'essayer de le raisonner, et tout ce qu'on lui dit ne fait que verser de l'huile sur le feu, jusqu'à provoquer un brasier démesuré. Il faut attendre au moins une heure pour avoir un début de conversation sensée avec lui. Hélas, les sujets qui l'exaspèrent ne manquent pas. Il a pris en horreur la paresse et l'indolence sous toutes leurs formes. Il est convaincu que les règles de sécurité ne sont pas suffisantes à Bryopteppi et que les étrangers y viennent trop facilement, sans être assez surveillés. Il s'inquiète des gens qui pourraient voler les secrets des maîtres assassins ou les trésors de la Bibliothèque des Catacombes.

Oddbjörn le prêtre d'aucun dieu particulier

Plutôt bel homme, Oddbjörn – ou Oddy – est néanmoins d'une compagnie dérangeante. Il semble constamment sourdre une sorte d'humidité un peu rance. Il a étudié les religions et la métaphysique avec une passion effrayante. Quand il se laisse porter par le sujet, il évoque les récits de visions du Plan Astral et d'autres mondes, la chute du paradis, les guerres des diables, les épopées des héros saints…
Sa demeure est à l'image de ses intérêts : biscornue et surchargée d'objets qui évoquent des aspects de sa foi composite. Il vivait encore récemment avec sa mère, désormais morte de vieillesse. Lunatique, il alterne entre les moments de vive émotion, et ceux au contraire où il se montre rigide et pris dans ses obsessions. Ses convictions ont des accents intransigeants, voire fanatiques.
En dépit de ce tempérament compliqué, Oddbjörn est un lanceur de sorts sacrés capable de faire appel à une puissante magie. On l'a déjà vu ramener des gens à la vie. Les questions qu'il pose à ceux qu'il a sauvés paraissent parfois inappropriées. Mais peut-on vraiment se plaindre à quelqu'un qui vous ressuscite ?
Il est certain qu'Oddbjörn cherche quelque chose, tout autant que sa « religion » semble un patchwork de plusieurs spiritualités, en quête d'un absolu.

Reyr, le guide timide

Reyr le Jeune est le dernier d'une famille qui s'est illustrée dans le voyage dans l'Inframonde. Lui et les siens n'ont rien à envier aux svirfnebelins. C'est grâce à de tels explorateurs intrépides que les duergars des vieilles pierres commencent à comprendre et connaître l'Inframonde sous le Dédale des Mirages.
Ce duergar à l'allure juvénile reste à l'écart des foules qui l'effraient. Il ne sait pas quand parler, qui regarder, quoi dire… Alors être guide dans les profondeurs ténébreuses lui apporte une sorte de paix. Dans cet environnement, il sait ce qu'il doit faire. Il ne craint pas de se salir et il agit avec un sens du devoir dénué d'affectation. C'est un guide

déjà réputé, qui a aussi mené des missions de recherches seul. Il est en effet très intéressé par la nature de la magie souterraine et par la mystérieuse présence-magie qu'on appelle « Abîme ». Il partage ce goût avec des arcanistes avec lesquels il travaille régulièrement.
Quand il est à Bryopteppi, Reyr paraît toujours dans ses petits souliers. Il est certes heureux de revoir ses proches, mais il redoute toujours quelque chose. Il y a quelques années, il a commis un délit qui lui fait terriblement honte, et il a constamment peur que la belle Rikka – aujourd'hui marchande en vue – ne le dénonce pour se moquer de lui. Sa peur est peut-être irrationnelle, mais à ses yeux, la perspective que tout le monde sache est absolument insupportable.

Eyrun, l'ensorceleuse trop jeune

Ensorceleuse prodige, Eyrun est encore une enfant aux humeurs changeantes. Elle a été retrouvée dans le Dédale des Mirages, confuse et sans personne pour veiller sur elle. Il ne fallut pas longtemps pour se rendre compte de la puissance de ses pouvoirs. La compassion poussa à recueillir la dangereuse lanceuse de sorts, sans négliger les précautions. Aujourd'hui installée à Bryopteppi, elle reçoit un enseignement strict et est surveillée par des arcanistes expérimentés. Les hypothèses ne manquent pas à son propos, et elle attend avec impatience le moment où l'on jugera qu'elle peut quitter ses tuteurs. Certains se demandent s'il faut prendre le risque de la confier à des Élus d'Éternité pour faire la lumière sur cette étrange affaire.

Haflida, l'humaine

Bien qu'elle porte un nom duergar et s'habille à la mode locale, Haflida est une bryopteppienne d'adoption. Originaire de Lothrienne et dotée d'une certaine prestance, cette humaine est entrée dans les rangs du Cercle de sel pour « une affaire personnelle ». On peut supposer qu'elle a rejoint très jeune la société des assassins honorables, et sans doute s'est-elle distinguée par la qualité de son travail pour avoir atteint le rôle de cheffe de guilde dans une cité duergare. Ce qu'on croit savoir d'Haflida est avant tout le fait de suppositions. L'intéressée répond à toutes les questions, mais souvent en les éludant avec un sourire.

Son travail aujourd'hui consiste à étudier les demandes des victimes. Elle doit déterminer si l'accusation portée est solide. Il est hors de question d'assassiner un innocent sur une erreur, ou de servir d'instrument à des criminels. Avant une mission d'exécution, il peut s'écouler un long temps d'enquête – confiée à des agents spécialisés, mais qui peuvent se faire aider d'aventuriers. On procède ensuite à un procès par contumace, assez court, qui permet de faire une dernière fois le bilan des informations et éliminer le moindre doute avant de passer à l'action.



Le mycedrank d'Effluguen

Effluguen est une forêt constituée de champignons gigantesques – un mycedrank. Ce paysage végétal dense et toujours changeant occupe des dizaines et des dizaines de kilomètres de galeries et de tunnels. Il en est même qui disent qu'Effluguen continue de s'étendre. Les espèces de fungi sont variées et de toutes les tailles ; certaines comestibles, d'autres toxiques ou psychédéliques, quelques-unes même carnivores. C'est pourtant un carrefour apprécié des caravaniers svirfnebelins.

Une région assez fréquentée

Les lieux ne sont pas sans danger, mais ceux-ci sont bien connus des caravaniers qui les abordent avec sérénité. Il y a même de véritables routes dans le mycedrank. Par moments, il faut trancher les troncs massifs de pieds de champignons qui poussent en travers, mais cela ne représente qu'un contretemps. La fréquentation des lieux est telle – selon les standards des espaces de l'Inframonde – qu'on peut même y trouver de petites auberges.

Une maelossa des racines

Dans les légendes locales, on évoque aussi la présence de grottes surnaturelles et dissimulées. L'une d'entre elles abrite une puissante maelossa. Des fées y naissent, ainsi que des sidhes des profondeurs. On n'accède au domaine sacré d'Eana qu'en utilisant la « clef » appropriée. L'actuelle clef du cœur d'Effluguen consiste à suivre une danseuse argentée – une sorte de papillon de la taille d'un chat – sans la perdre une seule seconde des yeux et sans jamais regarder ailleurs jusqu'à ce qu'elle se pose juste en face du voyageur invité à entrer.

La maelossa d'Effluguen ressemble à une succession de petites salles aux parois tapissées de plantes et de champignons, tandis que les eaux sont délicatement luminescentes. Elles ont d'ailleurs des propriétés remarquables, chaque source – aux allures de fontaine naturelle – ayant des effets différents. Certaines sont analogues à des *potions de guérison* ; d'autres à des *potions toxiques* ; etc. Ceux qui voudraient remplir leurs gourdes en seraient pour leurs frais : sitôt que l'on quitte la maelossa, le liquide devient simplement une eau fraîche. Seules les fioles offertes par des fées aracines permettent de conserver les propriétés magiques.

Ceux qui atteignent le cœur de la maelossa découvrent un escalier de racines. Il est d'un aspect simple, mais il constitue un lien entre ce territoire et le domaine d'Eana dans le Plan Astral.



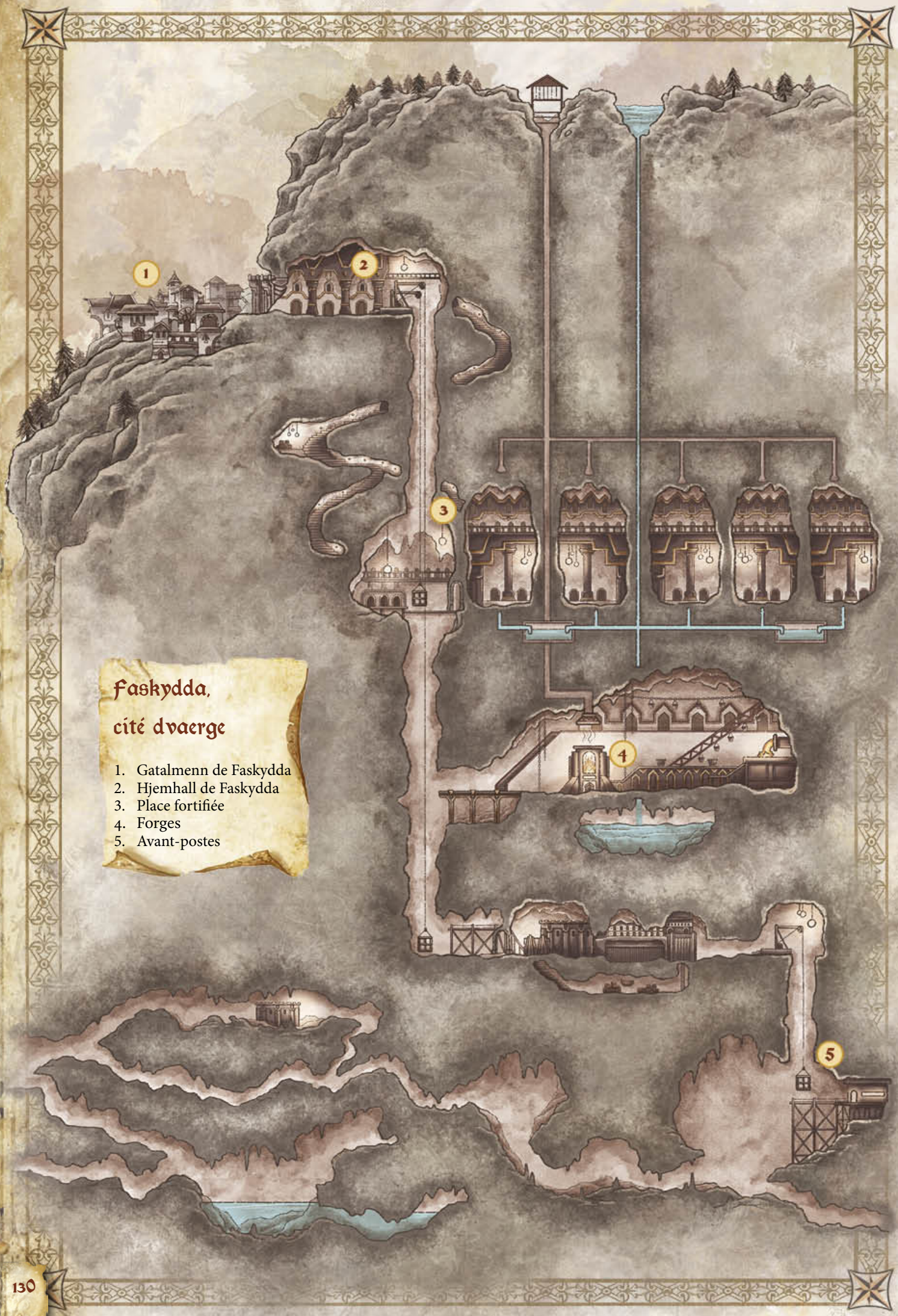
Faskydda, cité dvaerge

Faskydda est une cité dvaerge typique du haut Inframonde. Édifiée par une alliance de nains bâtisseurs et de nains gardiens, elle est ouverte au commerce avec les Drakenbergen. Pour des aventuriers, il est aisé de se rendre dans la gatalmenn – le village en surface. Des routes y mènent, on peut loger dans de confortables maisons d'hôtes. Les habitants de Faskydda ne dépendent que d'eux-mêmes pour assurer leur sécurité, et ils ignorent beaucoup des mystères de la région. Il y a du travail pour ceux qui sont prêts à prendre des risques, aussi bien à la lumière du jour que dans les profondeurs. On affronte ici aussi bien les dangers des nuits de montagne que de l'Inframonde.



Aperçu de Faskydda

- **Culture dominante :** dvaerge des bâtisseurs et gardiens ; contacts réguliers avec des humains
- **Langues parlées :** arolave, cyfand, nain ; seule une partie des dvaergen gardiens parle le commun des profondeurs
- **Mots-clefs :** interface entre surface et Inframonde
- **Pouvoir :** haut conseil clanique
- **Sécurité :** gardes dvaergen
- **Air :** provient de la surface
- **Température :** jusqu'à 50 °C dans les forges ; 23 °C dans les quartiers d'habitation
- **Eau :** provient de la surface
- **Nourriture :** provient de la surface
- **Accès :** routes des Drakenbergen ; tunnels de l'Inframonde
- **Profondeur :** 0 à 200 m



Faskydda, cité dvaerge

1. Gatalmenn de Faskydda
2. Hjemhall de Faskydda
3. Place fortifiée
4. Forges
5. Avant-postes

L'appel vers l'aventure

Les dirigeants de Faskydda font publier des annonces dans les villes, petites et grandes, en Arolavie, dans les Drakenbergen, et certaines ont pu arriver jusque dans la Cité Franche. Ils vantent la qualité de vie, un travail honnête, et des opportunités pour les aventuriers. Ces appels ne sont pas mensongers, et la région est dangereusement animée. Voici quelques exemples d'incidents ou d'événements qui pourraient se produire.

- **Tombeaux de souverains antiques.** Refuge des goules et de réprouvés au service des ambitions du seigneur vampire Kentigern (cf. Créatures et Encyclopédie), les anciens mausolées font courir un danger à tous ceux qui n'acceptent pas l'influence grandissante du conquérant.
- **Nid de harpies.** Ravageurs issus du Sublime, et donc encore largement méconnus, des harpies pourraient s'installer dans un étrange nid, dans des falaises proches, séduisant les voyageurs par leurs chants. On les prend en premier lieu pour des fées fâchées des activités d'exploitation de la nature.
- **Effroi torve.** Des fermes proches de Faskydda sont la cible de « torves », ces humanoïdes effrayants et blêmes qui évoluent dans l'Inframonde. Il s'agit de populations de simmaïens qui agrémentent leur ordinaire par la rapine. Plusieurs causes pourraient avoir présidé à leur décision, que ce soit la simple commodité ou une fuite depuis une autre région où un nid chancreux se serait développé ou où un béhir – un immense prédateur – se serait installé. Les subtilités sur les simmaïens, leurs lignées et leurs cultures échappent aux habitants de Faskydda et des environs immédiats.
- **Exploration de ladres.** La princesse Anaïdéia installe son repaire à Sotegraen, dans le plus grand secret (cf. chapitre **Soleil des profondeurs**). Elle a pour serviteurs des ladres expérimentés – des humanoïdes transformés à la suite d'une infection par la chancreuse. Elle les envoie en reconnaissance aux abords de la cité dvaerge.
- **Ettin en maraude.** Les ettins sont des ravageurs déments qui ont l'aspect de géants à deux têtes ou davantage. Ils sont envoyés seuls pour explorer des territoires et semer le trouble. À la suite de leurs déprédations, la décision d'installer un nid chancreux près de la surface peut être prise.
- **Traque du vémacar.** Les abominables ravageurs que sont les vémacars peuvent faire vivre un cauchemar aux avant-gardes. Ces chasseurs hideux, rôdant seuls dans les ténèbres, peuvent faire disparaître mystérieusement de nombreux patrouilleurs et explorateurs, faisant naître la terreur dans la région.
- **Ruines de la guerre du Roi de la Montagne.** De nombreux sites, autrefois fréquentés par les duergars ou les dvaergen surfaciens, portent les stigmates de la période des conflits entre ces peuples. Ces ruines se trouvent dans l'Inframonde, et sont découvertes au hasard d'explorations, de percements de tunnels ou d'effondrements. Identifiés également par des chercheurs très discrets en provenance de Bryopteppi qui hantent les lieux tels des spectres, ces vestiges semble prometteur. Des sources de premier plan permettraient de relire l'histoire avec un œil neuf, et peut-être de redonner une chance à la paix entre ces peuples cousins.

Les héritiers de Förmograeva

Par le passé, Faskydda et Förmograeva étaient des cités mineures, mais amies. Elles n'étaient pas de taille à lutter contre Velkynbelbol, mais résistèrent de leur mieux. Lorsque Förmograeva fut perdue, une partie des survivants parvint à fuir par les escaliers des puits d'aérage et rejoignit Faskydda au terme d'un dur périple.

Récemment, des rumeurs évoquèrent une très grave crise frappant Velkynbelbol. Pour les descendants des survivants – ou les plus âgés d'entre eux –, il s'agit d'un signe du destin. L'ancienne ennemie est affaiblie : il est temps de reprendre son dû. On songe à envoyer des éclaireurs pour évaluer les travaux à entreprendre. Si les puits d'aérage, le réseau d'eau et les murs sont encore bons, il serait a priori facile de revenir à Förmograeva.

Lieux emblématiques de Faskydda

Gatalmenn de Faskydda

La gatalmenn de Faskydda est une petite bourgade mixte, peuplée d'humains et de nains en majorité. Il y a toutes les commodités qu'on peut espérer trouver lors d'une halte dans les Drakenbergen : une maison d'hôtes cossue ; deux boutiques de métallurgie dvaerge ; trois fromageries ; une herboristerie ; deux brasseries ; sept bergeries et autant d'étables.

Hjemhall de Faskydda

La hjemhall de Faskydda est une sorte de long couloir, dont l'ampleur est accentuée par la forme de sa voûte. On en retire souvent une impression à la fois de grandeur et de pesanteur. Les portes de côté sont discrètes et mènent à des espaces fonctionnels, tels que des entrepôts ou des salles d'armes visant à la défense de la gatalmenn.
Au bout de la halle s'étend toute une série de monte-charges. Ils témoignent du fait que le cœur de la cité est souterrain. Ils sont constamment en activité, mais il y a aussi au besoin quatre grands escaliers rampe-sur-rampe. Ces derniers sont utilisés quand les monte-charges sont tous pleins, ou bien par des visiteurs qui seraient effrayés par les « cages de métal suspendues au-dessus du vide ».

La place fortifiée

Le cœur de la cité de Faskydda est souterrain et illuminé au solium, ce métal qui capte la magie et irradie d'une douce clarté cuivrée. D'immenses murs protègent la cité de toutes parts. Plusieurs forts sont installés et munis d'équipements de défense. Des ponts en hauteur relient toutes les places stratégiques et dominent des bâtiments d'habitation d'allure presque cubique.
À ce niveau, les visiteurs logent dans des salles de caserne, il n'y a pas d'auberge. En revanche Faskydda comporte bien des commerces et les marchands descendent pour discuter de commandes spéciales auprès des artisans.
On a creusé de vastes tunnels aménagés et munis d'éclairages au solium, protégés de portes fortifiées et étanches qui peuvent être fermées en cas de crise. Ils mènent aux lieux d'activité : mines, carrières, hauts-fourneaux, etc.

Les avant-postes

Des équipes d'exploration partent régulièrement en mission à partir d'un avant-poste. Ce sont de petits forts édifiés sous Faskydda et autour.
De là, on peut aménager des tunnels pour faciliter les communications. Dans le même temps, des maîtres-mineurs évaluent l'intérêt économique d'un territoire.

Figures de Faskydda

Flerina, cheffe d'avant-poste

Flerina est encore jeune, mais elle porte des cicatrices effrayantes de ses combats dans l'Inframonde. Elle choisit des tenues strictes, propres et bien coupées qui contribuent à sa prestance martiale. Ses faits d'armes parlent pour elle, prouvant aussi bien son courage que sa détermination.
Cependant, cette officière tend à vouloir prendre en main des situations, même quand elle n'est pas suffisamment compétente… et au fond d'elle-même, elle est fascinée par les ténèbres. Elle peut être une audacieuse compagne d'armes, mener des renforts inespérés, ou conduire à la mort des groupes entiers en refusant de se replier face à des indices inquiétants.

Thremian, le chercheur de gisements

D'après les lois de Faskydda, un habitant qui découvre un gisement peut obtenir des parts importantes sur son exploitation. Thremian est un dvaerg bâtisseur qui se rend dans les avant-postes à cette fin. Il peut faire appel à des agents qui sont étrangers à la cité, mais il doit être personnellement présent pour constater la découverte avant d'éventuels rivaux.

Ruetal, le prêtre de Forgeron

Ruetal est l'un des prêtres de Forgeron de Faskydda. Ce dvaerg gardien âgé a développé une connaissance avancée de la corruption du Chancre. Il sait généralement reconnaître la corruption, et souvent différencier la permanente de la temporaire (cf. **Grimoire**, chapitre **La corruption**). Il utilise son savoir pour traiter les combattants, et il conseille la cité pour prendre des mesures contre des individus soupçonnés de pouvoir devenir des ladres. Son jugement n'est hélas pas parfaitement certain, et Ruetal, tout chaleureux qu'il paraisse, est aussi obstiné, et a du mal à reconnaître d'éventuelles erreurs.

Les ruines de Förmograeva

Förmograeva fut une cité naine de l'Inframonde. Elle avait été édifiée un peu plus haut et plus au nord que Velkynbelbol. Après une brève période de croissance, elle se heurta à sa rivale drow. Il y eut des combats dans les tunnels et des tensions pendant peut-être un demi-siècle avant que les nains ne fussent défaits.
La ville demeura déserte. Tout ce qui pouvait être utilement pillé le fut. Les drows entretinrent certaines infrastructures, en particulier les puits d'aérage qui servent désormais à Velkynbelbol. Les réseaux d'eau furent également conservés en état et restent encore utilisables. Le solium n'a été arraché que là où il était épais et facile d'accès ; là où il demeure, il continue d'éclairer faiblement Förmograeva.
Dans leurs travaux, aussi discrets que possible, les drows prirent soin de ne pas déranger d'éventuels prédateurs qui s'installeraient, attirés par l'eau et les abris. Même sans soins particuliers, la végétation souterraine se répandit progressivement, autour des réservoirs et canaux.

Aujourd'hui, des voyageurs peuvent traverser Förmograeva en croyant découvrir des vestiges quasiment intacts sous la végétation ; la beauté picturale des lieux pourrait leur faire oublier la menace de prédateurs de l'Inframonde, pourtant particulièrement forte ici. Pour des explorateurs venant de la surface, des bâtiments de la cité pourraient facilement être aménagés pour disposer d'un camp de base de qualité.

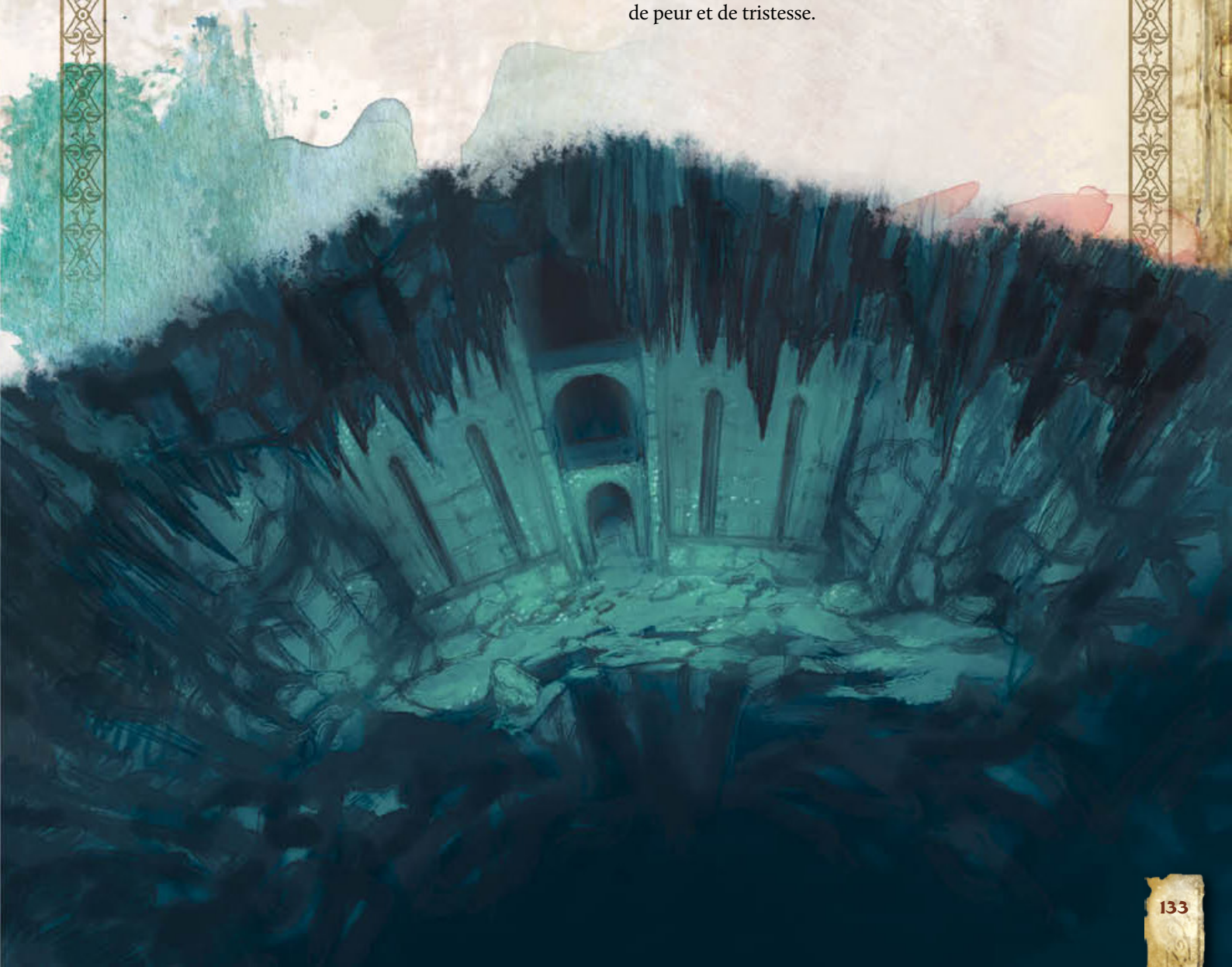
Le gouffre sans fond de Glaerkess

Glaerkess abrite un immense site funéraire s'enfonçant dans les profondeurs, dont l'accès est aujourd'hui condamné. Son histoire sombre lui vaut une sinistre réputation et l'intérêt de personnes plus ou moins bien intentionnées…

L'horreur condamnée à l'oubli

L'abomination de Glaerkess ne se dit que du bout des lèvres. Sous le règne honni de Nullayrë, la population de régions entières disparut ici, dans des conditions que les mots ne peuvent décrire. Les murs, les tunnels, les salles étaient un immense mausolée. Les malheureux que Velkynbelbol pourchassait étaient désespérés au point de se dissimuler parmi les défunts. C'est en se cachant dans les tombeaux qu'ils survivaient – parfois. De ceux-là, il reste des ruines dans l'Inframonde, et aujourd'hui on découvre encore des vestiges de cultures dont on a oublié l'existence comme la grandeur.

Après la chute du régime de Nullayrë, les tunnels menant à Glaerkess furent tous scellés. Quand un tremblement de terre ou un ver pourpre rouvre un passage, des curieux s'aventurent prudemment à l'intérieur pour explorer rapidement, avant que d'autres s'empressent de refermer la brèche, espérant ne pas finir emmurés. Ceux qui sont revenus n'ont jamais pu s'enfoncer très loin dans les vestiges. Ils décrivent des catacombes dans lesquelles l'air est pesant, comme parcouru d'un voile pâle de mort et de l'expression d'un désespoir… un abîme, un choc, un impensé et impensable vide. Il y a là un mélange d'impuissance, de haine, de peur et de tristesse.



L'Abîme divin

Les terribles événements qui se tinrent à Glaerkess attirèrent en réaction une grande densité d'Abîme. Elle est perceptible dès les premiers pas dans les couloirs, mais devient de plus en plus forte à mesure que l'on avance. Au cœur du territoire, le gouffre donne sur une énergie concentrée d'Abîme. Certains se sont même convaincus qu'il y a là un portail vers ce qui est au-delà de la réalité. L'existence de ce portail pourrait permettre, selon certains arcanistes, l'advenue d'une nouvelle divinité.

Les enseignements de Xonim

Les *Versets de minuit* rassemblent la vérité telle que la déesse Xonim la transmit à ses disciples, mais ce texte est d'une ambiguïté évocatrice qui ne cesse de susciter de nombreuses interprétations. Or, quelques-unes font le lien entre l'Abîme de l'Inframonde et l'espace dans lequel la Dame des Mystères fut emprisonnée.
L'histoire de Xonim laisse à penser qu'il y aurait deux manières de toucher au divin. D'une part, l'advenue de plusieurs divinités témoigne des effets d'un vœu à la Forge du Destin. D'autre part, il serait possible au divin d'émerger directement de la source de magie primale dans laquelle puiserait la Forge du Destin : il est dit que Xonim alla dans des ténèbres infinies, à la source primordiale de ce qui existe, au contact des fragments les plus élémentaires, les plus évanescents – dans le domaine de l'immortel et invincible lamentrope, gardien des lois les plus fondamentales du réel, telles que le temps et l'espace.
Certains pensent que l'Abîme de l'Inframonde et la dimension du lamentrope ont des points de contact, que l'on peut aller de l'un à l'autre. En revanche, la question du retour est plus problématique : Xonim elle-même fut libérée par son fils, un dieu.

L'attente d'un nouveau dieu

Au cours de l'année 330 du calendrier de la Cité Franche – marquée par l'effondrement de l'empire cyrillan –, la grande prêtresse Asayanga fit part de visions. La toile du Destin devenait plus dense, et sans doute bientôt le monde connaîtrait-il au moins une nouvelle divinité. Un Élu d'Éternité ? L'astre lunaire brille plus vivement. De nouveaux héros reçoivent sa bénédiction terrible – héroïque et tragique. Le monde change, mais que deviendra-t-il ?
L'étude des mystères de la divinité de Xonim gagne en intensité à travers le monde sitôt qu'on s'attend à des bouleversements. Elle est la seule à avoir atteint l'ascension divine sans entrer dans le Labyrinthe. Elle suscite dès lors un grand nombre de questions. Parmi les érudits, on dit volontiers que ceux qui étudient les secrets de Xonim deviennent fous de frustration, à force d'essayer de donner du sens à des indices trop ténus.
Parmi ces déments, il en est qui sont dangereux par leur lecture du mythe, par les moyens à leur disposition et leur insensibilité cruelle.
Certains sont inspirés par la voie de Xonim, celle d'un pouvoir absolu qui dépasse le vertige des richesses les plus folles. Pourquoi ne pas chercher la divinité par ce lieu qui est derrière la réalité ? Ce faisant, le gouffre de Glaerkess serait le meilleur endroit d'Eana pour imiter Xonim !

Une lente cicatrisation

Aussi extraordinairement puissante et durable qu'elle soit, la plaie de Glaerkess cicatrise néanmoins. Des lémurkalas errent, avec une allure de paresseux dégingandés. Ces fées aracines sont de puissantes purificatrices des sites infestés par la non-mort ; elles apportent la paix et ramènent les égarés à Eana, leurs âmes pouvant ensuite renaître. Sous leur influence, ici et là, des fleurs luminescentes commencent à pousser, signe du très lent travail de deuil du monde ici. Un jour, il n'y aura plus rien à craindre de Glaerkess, et peut-être Eana aura-t-elle investi tant d'énergie que le lieu sera devenu une extraordinaire maelossa. Les derniers esprits absorbés par les lémurkalas pourraient alors devenir à leur tour de nouvelles fées aracines.

Iliem, le dédale des Eaux-Laiteuses

Eaux-Laiteuses désigne un réseau de cavernes calcaires parcourues de cours d'eau qui ont la particularité d'être d'un blanc opaque. La région est mortellement dangereuse. Les tunnels sont envahis, à des degrés variables et sans cesse fluctuants, de vapeurs méphitiques – un poison pour les humanoïdes. Quand le gaz se mêle à l'air respirable, il forme un vitriol. Lorsque l'acide se mêle à l'eau, il provoque sa couleur caractéristique. Dans ces grottes, les vases sont particulièrement nombreuses : vases grises, gelées ocres, gourdes flasques, puddings noirs et autres vases plafonnières. On trouve aussi des organismes moins dangereux pour les humanoïdes, car totalement statiques : les snottites. Il s'agit de créatures minuscules vivant en colonies qui ont une allure de mucus blanc. Elles pendent du plafond et sont capables de se nourrir des vapeurs méphitiques. Elles sont elles-mêmes extrêmement acides et tombent de temps à autre du plafond sous forme d'épaisses gouttes.

Des poissons et crustacés se nourrissent de ces restes. C'est tout un monde qui s'épanouit avec discrétion. Du fait de ces multiples dangers, les voyageurs sont très rares, et n'arrivent pas toujours à destination…

Ivrencao, le refuge cristallin

Le refuge cristallin d'Ivrencao est un lieu mythique, au cœur des récits fondateurs des peuples du don des ténèbres – drows, svirfnebelins et duergars. Il s'agissait d'une immense géode peuplée d'eläkivis, qui permit la survie des légions perdues. Sa localisation a été perdue, mais est aujourd'hui activement recherchée par différents groupes souterraniens.
Au-delà de l'intérêt des érudits pour l'étude historique, les grands sites de la guerre de l'Aube concentrent les appétits des régimes qui font de la célébrité des origines l'assise de la supériorité des courageux souterraniens sur les lâches surfaciens. L'empire d'Arallün est actuellement le plus déterminé à proclamer la découverte et le contrôle du site d'Ivrencao, mais Velkynbelbol fut longtemps à la tête du mouvement de retour aux sources.

Difficultés d'accès

Les raisons avancées quant à la difficulté de retrouver la géode sont variées.

- **Effondrement.** Il arrive que des sites souterrains soient détruits par des séismes ou des vers pourpres.
- **Malchance.** L'Inframonde est grand, et les tunnels varient. Quand bien même la géode d'Ivrencao demeurerait, les passages antiques y menant pourraient, eux, avoir disparu.
- **Exagération.** En fait, la grotte était moins extraordinaire que sa description dans les récits. Elle a peut-être déjà été découverte, mais ceux qui y sont passés n'ont peut-être pas remarqué son caractère exceptionnel.
- **Territoire chancreux.** Il est tout simplement impossible pour le moment d'atteindre Ivrencao, car il y a des nids chancreux à proximité. C'est l'hypothèse des chercheurs d'Arallün qui estiment qu'elle pourrait être accessible depuis le site de la Faille sans Retour, identifié comme se trouvant sur leur territoire.
- **Illusions.** Ivrencao est lié à l'histoire de la magicienne Nulnyrë, pour laquelle la liche Faerjaklüin nourrit une obsession depuis 5 000 ans. Certains estiment que ce témoin du conflit n'a jamais pu retourner sur ces lieux, car ils seraient protégés par des illusions puissantes visant à l'empêcher de découvrir un savoir dont Nulnyrë, la Mère ou encore Xonim l'estiment indigne. Les illusions dissimuleraient aussi le lieu aux yeux d'autres investigateurs.

Assurer l'identification de la géode

Comment, dans ces conditions, être sûr de l'identification d'Ivrencao ? Les chercheurs s'appuient surtout sur les descriptions livresques. Deux autres méthodes pourraient consolider les résultats.

- **L'origine des helinqivren.** Amener des gemmes d'helinqivren et les comparer aux cristaux du site permettrait d'éliminer des sites incompatibles d'un point de vue minéralogique.
- **Fouilles archéologiques.** Organiser des fouilles archéologiques permettrait de trouver d'autres indices sur la fréquentation antique de la grotte.

Le sens d'une découverte

Pour les chercheurs, l'étude d'Ivrencao permettrait d'accéder à des éléments de preuve et ne plus disposer seulement de légendes sur les origines. Pour les nostalgiques, la caverne est un lieu de pèlerinage qui renforce le sentiment de sens de l'existence dans l'Inframonde.
La légende du nid primordial du Chancre pousse les aventuriers à trouver ce lieu censément proche de leur objectif final. En partant d'Ivrencao, ils pourraient se mettre dans les pas des derniers héros de la guerre de l'Aube, juste avant leur disparition.
Certains espèrent en particulier y trouver les derniers écrits de Nulnyrë, la magicienne qui fut la première à étudier systématiquement le Chancre. Il pourrait y avoir là ou dans les environs, son testament, expliquant en particulier pourquoi les derniers héros abandonnèrent leur mission d'éclaireurs pour se rendre, semble-t-il, sur la Lune Éternité.



Le palais de calcite de Micalea

Autrefois, Micalea n'était qu'une halte sur une route caravanière à l'orée de la grande champignonnière d'Effluguen. Eber Gousteen, un riche marchand gnome excentrique, prit la décision d'y bâtir un palais. Il fit venir des architectes et des sculpteurs pour édifier une œuvre d'art minérale. Le palais s'élevait pratiquement au milieu de rien. Il n'y avait qu'une auberge troglodyte à proximité, mais la réputation de Micalea croît et il y a désormais bien plus de passage par ici, en particulier des érudits.

Une des merveilles de l'Inframonde

Le palais est ouvert à tous et n'a pas de portes. Il n'y a là que des murs, de nombreuses salles, couloirs et escaliers. Les murs sont couverts de compositions minérales soigneusement choisies. Il y a par exemple des panneaux translucides de cristaux de calcite. Ce minéral est en lui-même assez banal, mais son traitement ici est remarquable, mettant en valeur ses particularités optiques. La lumière s'y répand étrangement, de sorte que la surface se pare de reflets argentés changeants. On croirait par moments presque voir du givre cristallisé. On trouve également des pavages de tuiles de mica, là encore un minéral assez commun, mais ici sublimé. Il a un aspect scintillant, et ainsi taillé et disposé, il révèle des iridescences extraordinaires. Elles évoquent aux visiteurs tantôt des bulles de savon, tantôt les splendeurs des arcs-en-ciel.

Personne n'habite le palais, et on peut à peine le qualifier de mausolée. Le sarcophage qui renferme le squelette du bâtisseur est déposé dans une crypte discrète. Bien qu'il ne recelât aucune richesse, des pilleurs de tombe le profanèrent inutilement. Par la suite, d'autres voyageurs, plus respectueux, restaurèrent le couvercle et refermèrent la tombe dont tout porte à croire qu'elle demeure paisible. Aussi étrange que cela paraisse, le palais de Micalea semble être simplement une œuvre d'art laissée à la contemplation de quiconque souhaite s'y attarder. Sa beauté sereine attire les voyageurs curieux qui font souvent un détour pour l'admirer. Désormais, on reconnaît à Micalea la même importance qu'aux splendeurs naturelles et le palais a acquis une forme de sacralité informelle. Toute profanation, telle qu'un crime ou une dégradation, serait considérée comme un acte déshonorant et vil.
Les guides assurent qu'il est impossible de visiter Micalea sans en ressortir avec l'*inspiration* (voir **Aventuriers**, chapitre **Histoire du personnage, Personnalité : Inspiration**). Pour certains aventuriers, c'est une raison suffisante de s'imprégner de beauté.



Un lieu de réunion et de partage

Située hors des cités, en une région relativement calme, Micalea attire des visiteurs. Des cercles érudits commencèrent à prendre l'habitude de s'y donner rendez-vous pour discuter en terrain neutre, régulièrement (sur une base annuelle par exemple) ou pour des affaires spéciales. Des diplomates sous couverture prétendent n'être que d'innocents touristes.
Initialement le palais était totalement vide, mais certains ont commencé à ajouter des objets, des tapis, parfois des meubles, dans une optique de gratuité et de partage. C'est ainsi que la bibliothèque acquit ses premiers ouvrages. L'idée d'un accès libre au savoir séduisit de nombreux visiteurs, de sorte que s'établit l'habitude de déposer un ou plusieurs livres en venant à Micalea. Il y eut peut-être eu des vols, mais si tel est le cas, ils ne furent qu'anecdotiques. Aujourd'hui, on trouve des ouvrages inattendus, d'anciens romans, des partitions de musique, des guides géographiques, des recueils de poésie, et des livres traitant d'occultisme. Les sorciers et les membres du zanrolem du Voile Écarlate utilisent les étagères de la bibliothèque de Micalea pour cacher des tomes interdits, pour les transmettre à des pairs, ou encore pour faire du prosélytisme aléatoire, loin de la censure politique des cités-États autoritaires.

Un escalier vers la surface

Gurden est un nain bâtisseur, bon connaisseur des mines et des constructions souterraines. Lors d'un voyage, il découvrit Micalea et ce fut pour lui une sorte de révélation. Pendant longtemps après sa visite, il réfléchit. Enfin, il prit une décision : Micalea devait disposer d'un accès à la surface. Il conçut un plan d'escalier à quatre noyaux dont le vide central serait un puits de lumière (important pour aider les surfaciens à dépasser leur peur du noir), avec de nombreux repos (la descente comme la montée risquant d'être longues).
Au début, Gurden consacra quelques semaines par an à ce projet, y travaillant seul. Peu à peu, il reçut un peu d'aide, et le chantier progresse désormais plus efficacement. Un jour, il existera un chemin confortable et sûr entre la surface et Micalea. Peut-être des surfaciens viendront-ils dans l'Inframonde par curiosité et plaisir ?

Purpemodder

Purpemodder est un territoire marqué par l'omniprésence de la boue – une substance habituellement rare dans l'Inframonde. Il s'agit d'un réseau de cavernes, puits et tunnels à pâte molle. Seuls quelques chercheurs d'or se risquent ici, dans l'espoir de s'enrichir vite et d'en repartir rapidement.

Une grotte humide, mais sans guère d'eau

Il n'y a rien qui paraisse absolument solide. Le sol est couvert d'une boue gris-brun sombre, tandis que les murs et le plafond sont couverts d'une substance visqueuse violine à indigo, parsemée par endroits de taches dorées. Quand la lumière caresse les surfaces, elle révèle toutes les somptueuses nuances d'un lieu hors norme. La présence d'eau couplée à ce terrain particulier a favorisé l'émergence de minuscules formes de vie qui pullulent sur les parois, évoquant des champignons spongieux ou des algues. Le tapis organique gluant qu'on trouve partout est parfois ponctué de créatures-plantes plus grandes, aux gros bourgeons, presque sphériques.

L'humidité est également importante dans l'air ambiant, au point que l'atmosphère est constamment lourde et qu'elle paraît coller à la peau, mais elle ne se condense pas suffisamment pour former naturellement des flaques, de sorte qu'on est entouré d'eau sans pouvoir en boire. Il n'est dès lors pas étonnant qu'il n'y ait pas d'habitat permanent ici ou que les caravaniers évitent soigneusement cette région.

Le rôle des xorns

L'omniprésence de la boue dans Purpemodder semble être le résultat indirect d'une intense activité de xorns. Ces créatures sont des élémentaires de terre et consomment des cristaux, tout en rejetant, entre autres, des nodules métalliques chimiquement purs. Ils sont toujours présents dans la région, et certains soupçonnent qu'ils contribueraient à son extension.

Certains souhaiteraient capturer des xorns pour faciliter le minage. Ils pourraient être très utiles dès lors qu'il s'agit de chercher des métaux. D'autres sont moins intéressés par les nodules métalliques que par la boue. En effet, un des grands problèmes des cultures dans l'Inframonde est l'absence d'un substrat – sol, terre, humus. Il faut souvent des années d'efforts acharnés pour planter quelques végétaux. Avec l'aide de xorns, tout serait bien plus facile.

Une mine boueuse

Loin des considérations sur la compréhension de ce milieu étonnant, on rencontre dans Purpemodder des chercheurs de trésors, des « mineurs » qui fouillent la boue et les parois molles en quête de nodules métalliques. Ils trouvent toutes sortes de billes et boules de métaux purs qu'ils accumulent laborieusement. Il est très difficile de ne pas être constamment couvert de terre, tant la boue est fine et collante. Elle s'insinue partout et abîme le matériel.

Les chercheurs de nodules ont mis au point une astuce pour boire : ils creusent des trous d'environ 1 à 2 m de profondeur pour autant de diamètre ; en attendant suffisamment, l'eau contenue dans le sol finit par sourdre et former une mare. C'est ainsi que ces mineurs établissent leurs campements près de flaques troubles. L'eau n'est pas bonne, et a souvent un goût de boue, mais elle ne rend pas (trop) malade.

Parfois, la chance aidant, les chercheurs de nodules trouvent l'équivalent de lingots d'or, d'argent, de mithral et même d'adamantium – ou encore d'autres métaux très rares et prisés des alchimistes. Malheureusement, ces heureux hasards peuvent devenir le point de départ de véritables tragédies, quand les membres d'un groupe commencent à se jalouser et vouloir garder tout le butin pour eux… Même une fois en ville, les problèmes ne sont pas résolus et des malfrats peuvent vouloir s'emparer de ces richesses sans effort !

Sous les flots de Sendaïrë

Dans les Drakenbergen, la région de Sendaïrë désigne un vaste lac, aussi grand qu'une mer en pleine montagne, et les vallées alentour. Pour les peuples souterrains, ces flots sont à la fois une ressource et un immense péril. Rien ni personne ne pourrait résister si jamais l'eau venait à s'évacuer dans les galeries. Elle inonderait tout sur des centaines de kilomètres !

Cavales-d'ombre, les grottes ornées inondées

De splendides grottes ornées témoignent du temps où les simmaïens n'étaient pas aveugles. Le sanctuaire des Cavales-d'ombre a la particularité d'être à demi inondé par les eaux du lac-mer de Sendaïrë. On peut accéder au site aussi bien par l'Inframonde que par les tunnels immergés qui mènent aux flots, mais les deux chemins réservent bien des périls. Peu de gens connaissent le site, et moins encore cherchent à s'y rendre. Parmi eux, on compte des simmaïens déterminés, en quête des traces du passé perdu de leur peuple, et des sorciers adorateurs de fiélons, mus par les rumeurs qui lient le site à l'histoire des démons.

Un site lié à l'histoire démoniaque

La légende prétend qu'on trouverait ici les ossements des premiers mortels qui devinrent des démons. Pour les peuples premiers de l'Inframonde, il s'agissait de héros libérateurs et tragiques qui se levèrent contre le joug des tyrans d'antan. Si leur sacrifice fut utile, leur damnation désormais ne sauve plus personne et les démons apparaissent même comme des ennemis des humanités.

Prier pour apaiser les démons

Les sages simmaïens estiment qu'il serait possible de reconnecter les démons à leur humanité pour lutter contre le péril qu'ils constituent. Ils estiment qu'il faudrait amener les restes mortels d'un démon à Cavales-d'ombre pour célébrer son humanité et son courage de jadis au travers de prières évoquant la splendeur du monde d'avant la Chute des Voyageurs et l'espoir de ceux qui luttèrent contre l'oppression.
Grâce à ces rituels, les démons deviendraient moins dangereux et moins menaçants pour les peuples d'Eana. Il arriverait aussi que certains se libèrent de leur nature fiélonne et soient ainsi sauvés de Mélancolia.

Le premier et le dernier démon

Ouxounoël le cycle infini joue un rôle ambivalent dans ces croyances. Il serait le plus ancien prince démon et ses restes reposeraient dans la grotte, pris dans la calcite. Certains pensent qu'il a choisi délibérément de conserver cette identité monstrueuse dans le seul but d'aider les autres démons qui sont pris au piège de leur condition. En le célébrant dans la grotte inondée, on aiderait Ouxounoël à gagner en lucidité et accomplir son œuvre protectrice. Ceux qui adhèrent à ce culte ont parfaitement conscience que le puissant fiélon est extrêmement dangereux, mais ils estiment qu'il est juste de l'aider à mener à bien un projet qui, à terme, pourrait faire de lui le dernier démon, et ainsi permettre de libérer le monde de la menace permanente de Mélancolia.
Étudier le sanctuaire des Cavales-d'ombre et les rituels permet de recevoir des informations d'Ouxounoël visant à mettre fin à l'existence d'autres démons. Savoir qui ils furent et leurs aspirations ne rend pas les choses aisées, seulement possibles.

Célébrer les démons pour s'en protéger

D'un point de vue extérieur, les simmaïens qui se rendent dans le sanctuaire des Cavales-d'ombre sont facilement pris pour des sectateurs déments. Les simmaïens qui pratiquent le culte des héros tragiques honorent bien les démons et les traitent affectueusement, mais pas pour les servir ni les libérer sur Eana. La subtilité de cette croyance méconnue, l'existence de véritables déments, et les rumeurs délétères concourent à créer parfois des situations confuses et dangereuses. Des gens bien intentionnés peuvent persécuter des simmaïens par peur de leurs traditions. Des aventuriers bien informés pourraient vouloir utiliser les rites simmaïens avant de se rendre en personne sur Mélancolia, dans le but de réduire le danger que représente un tel voyage. En apaisant les démons, les voyageurs peuvent bénéficier d'une aura qui incline les fiélons à les ignorer ou discuter plutôt qu'attaquer.

De véritables sorciers sanguinaires

Les pires légendes courent pourtant au sujet des simmaïens : cannibales, démonolâtres, dangereux cultistes, sacrificateurs barbares... Des crimes furent commis dans les grottes et leurs abords par de véritables sorciers cherchant à pactiser avec les fiélons. Dans les croyances des adorateurs de démons, on peut obtenir de puissants effets en célébrant ses maîtres dans ces grottes et en accomplissant des actes à leur image. Ces groupes, qui portent aussi un grand intérêt à Cavales-d'ombre, sont néanmoins strictement à distinguer des simmaïens qui cherchent à libérer les démons et ne sont pas nécessairement composés de membres de ce peuple.



Velkynbelbol-Azaïosto

1. Couloirs du vent
2. Cavernes fertiles
3. Jardins lumineux
4. Gwâdin
5. Palais de la cité
6. Faerbel
7. Manoir Ez'Galwyn
8. Cercle de téléportation
9. Manoir Ez'Iraeryn
10. Manoir Ez'Akhasyn
11. Manoir Ez'Yörulin
12. Manoir Ez'Linthrëyn
13. Anciennes casernes de l'armée

Velkynbelbol, ou Azaïosto



L'histoire de Velkynbelbol est ancienne et remonte aux premières familles drows. Si l'on excepte la légendaire Voûte-d'Aube des simmaïens, elle est peut-être la plus vieille cité de l'Inframonde. Son histoire exceptionnellement longue est ponctuée de phases d'expansions et de gloire comme de tragédies. À plusieurs reprises, on a annoncé la fin de la ville, mais elle s'est toujours relevée. L'orgueil de Velkynbelbol se nourrit de la rage de vivre et du mépris de toute facilité. On se rappelle les heures lumineuses et d'obscurité, on transmet le souvenir des vies passées pour s'inspirer de la volonté des anciens à surmonter des difficultés extrêmes. Ces récits et leur discussion occupent des bibliothèques entières. La célébrité de certains natifs de Velkynbelbol – pour le meilleur ou pour le pire – a franchi ses frontières.

Jusqu'à très récemment, Velkynbelbol, parfois appelée simplement Velkyn, était une grande puissance du nord-nord-est des Drakenbergen. Portant haut les valeurs du zanrolem de la Mère Araignée, elle était fière de traditions autoritaires et parfois cruelles. Elle avait une très grande population d'esclaves, et en paya le prix lors de révoltes qui provoquèrent son effondrement.

Aujourd'hui, l'orgueilleuse cité est aux mains des anciens opprimés qui rêvent d'y établir la capitale d'une théocratie dédiée à la flamme lumineuse de l'alicitrône Azaïes, prince de paix et guerrier céleste. On a rebaptisé la ville Azaïosto, en l'honneur du guide de la cité.

Quand les troubles ont éclaté, il y avait de nombreux étrangers en ville, et tous n'étaient pas des notables sur lesquels se venger. Ces marchands et gens du peuple cherchent à trouver leurs repères dans un monde nouveau, bien plus religieux, voire rigoriste.

Les anciens maîtres sont désormais des prisonniers contraints à la repentance publique, des fugitifs ou des résistants.

L'ombre d'Arallün

La force montante d'Arallün (cf. chapitre **Soleil des profondeurs**) s'est beaucoup inspirée des méthodes de Velkynbelbol, de ses expériences, de ses succès et de ses échecs. Les territoires étaient suffisamment éloignés pour ne pas se faire directement concurrence, tout en se jaugeant. Les récents événements pourraient n'être que le début d'une série de complications. Arallün a des visées expansionnistes. Si l'assassinat récent de son empereur entraîne un trouble au sommet de l'État, la conquête facile de nouveaux territoires et la victoire sur une ancienne rivale décadente pourraient être utiles pour consolider l'autorité de l'actuelle régence.

Aperçu de Velkynbelbol-Azaïosto

- **Culture dominante :** anciennement drow du zanrolem de la Mère Araignée ; désormais adepte de l'alcitrône Azaïes
- **Langues parlées :** commun des profondeurs, drow, elfique classique, et beaucoup d'autres
- **Mots-clefs :** cité tyrannique dont le pouvoir a été récemment renversé ; lieux d'intenses intrigues
- **Pouvoir :** le Synode, autorité religieuse et politique, agitée de courants idéologiques ; également des influences de zanrolemi désormais légaux, comme Eläkivi, et de Maisons drows à présent clandestines
- **Sécurité :** le Templel
- **Air :** provient de la surface par des puits et tunnels dédiés
- **Température :** 24 °C
- **Eau :** aqueducs depuis un aquifère
- **Nourriture :** pillage, commerce, cultures dans la cité et les cavernes avoisinantes ; la révolution a grandement désorganisé la logistique et l'approvisionnement est sous tension, tandis que de nombreuses réserves ont été soit détruites, soit dissimulées
- **Accès :** tunnels aménagés ; cercles de téléportation
- **Profondeur :** 700 m



Les Maisons de Velkynbelbol

Contrairement aux Maisons d'Arallün qui ont chacune une fonction institutionnelle attitrée, les Maisons de Velkynbelbol cherchaient toutes à dominer les rouages de la cité. Les Maisons de Velkynbelbol n'avaient pas de fonctions institutionnelles attitrées. Ainsi, chaque administration ou institution attirait plus ou moins de membres d'une Maison qui tentait d'en prendre le contrôle, de l'influencer, ou simplement de s'informer.

Voici quelques éléments sur des Maisons qui ont marqué l'Histoire. Elles sont loin d'être les seules, et d'autres pourraient jouer un rôle déterminant à l'avenir. Par ailleurs, rien n'interdit que de nouvelles Maisons se forment dans un futur proche.

Temps forts de l'histoire de Velkynbelbol

Calendrier franc	Calendrier souterranien	Temps forts de l'histoire de Velkynbelbol
–4950	An 50	Fondation de Velkynbelbol
Années –4900 à –4600	Premiers siècles	Croissance de la cité
Années –4500 à –1100	Années 500 à 3900	Période de troubles, qui aurait notamment connu le règne d'Irae
–1021 à –800	3979 à 4200	Règne honni de Nullayrë Ez'Iraeryn
–800 à –600	4200 à 4400	Période de repli, âge sombre
–600 à –169	4400 à 4831	Renaissance ; succession de matriarches
–169 à 331	4831 à 5331	Règne de la dernière matriarche Ez'Linthrëyn
331 (présent)	5331 (présent)	Révolution d'Azaïes

Ez'Linthrëyn et la dernière matriarche

La dernière matriarche de Velkynbelbol mourut de mort naturelle (ou d'un assassinat passé relativement inaperçu) après plusieurs siècles de vie et un règne presque aussi long. Elle eut le temps de se faire édifier un grand mausolée et elle eut les funérailles somptueuses auxquelles elle aspirait, allant dans l'au-delà avec de nombreux « morts d'accompagnement », des serviteurs et des esclaves qui s'empoisonnèrent (de gré ou de force) pour la rejoindre.

Si un règne aussi long incite au respect, il fut également marqué par un raidissement progressif des institutions, un vieillissement des personnes chargées de postes essentiels, une politique plus prudente, un fort conservatisme idéologique, un manque de compréhension confinant à l'aveuglement pour tout ce qui relevait de nouveautés et de changements.

On était fier de compter sur des visites régulières de la liche millénaire Faerjaklüin, considéré comme un conseiller de grande valeur. Il est difficile de dire si l'illustre personnage a contribué à aveugler la matriarche sur la situation qui conduisait sa cité vers une impasse ou si le savoir calculateur de l'antique magicien ne fait pas de lui un être apte à diriger des vivants qu'il ne comprend plus depuis longtemps.

Depuis trois siècles déjà, les jeunes nés dans la Maison Ez'Linthrëyn n'avaient que peu de chances de pouvoir accéder à un poste de premier rang, ceux-ci étant toujours attribués en priorité aux aînés. Face à ce blocage structurel, les attitudes oscillaient entre résignation hédoniste, quête spirituelle ou engagement dans une voie d'aventures.

Aujourd'hui, les Ez'Linthrëyn sont en danger, quel qu'ait été leur rôle dans le régime précédent, car ils sont le symbole de tout ce qui était inique et insupportable avant la révolution. Ses membres sont soit en prison, soit traqués, soit déjà exécutés – souvent publiquement.

Ez'Iraeryn et le règne honni de Nullayrë

La prestigieuse lignée de la fondatrice légendaire de la matriarchie – Irae – domina la cité assez longtemps, mais souvent avec une succession de règnes courts, les assassinats étant alors presque communs – signe que les dirigeantes faisaient face fréquemment à des opposants déterminés.

L'abominable Nullayrë – à ne pas confondre avec Nulnyrë – était une Ez'Iraeryn. « Celle-qui-cherchait-au-delà » reste associée aux crimes honnis du gouffre de Glaerkess. Pour les plus conservateurs, le règne de Nullayrë était un âge d'or pour Velkynbelbol, alors au faîte de sa puissance territoriale, et soutenu par le zanrolem de la Mère Araignée à son heure de gloire. L'armée était réputée invincible, toutes les cités payaient un tribut ou étaient brisées impitoyablement. Le moindre soupçon de révolte était écrasé dans le sang. Des Maisons et des populations furent purgées – c'est-à-dire exterminées.

La stratégie de pillage généralisé et de fuite en avant armée ne put éviter des famines et des épidémies, ainsi que le sursaut de l'alliance de tous les ennemis survivants de Velkynbelbol. La cité perdit son empire et se replia sur une part congrue de son ancien territoire. Nullayrë et ses fidèles se suicidèrent sans doute, et de nombreuses légendes circulent à ce propos, certaines alléguant même qu'il ne s'agissait que d'une mise en scène pour fuir ou aller dans un autre plan, ou sommeiller dans un sarcophage pendant 1 000 ans…

La période de repentance à la suite de l'effondrement fut accompagnée de destructions d'archives. On martela jusqu'aux bas-reliefs pour effacer les noms maudits.

Les Ez'Iraeryn étaient presque réduits à une Maison mineure, au bord de l'extinction. Les survivants renoncèrent à briguer des postes importants. Avant la révolution d'Azaïes, on les rencontrait fréquemment parmi les théoriciens des zanrolemi. Il y avait des partisans de lignes idéologiques dures, estimant que l'œuvre de Nullayrë avait été salie injustement et que l'essentiel de ce qu'on lui reproche était des mensonges créés de toutes pièces. À l'opposé, la Maison Ez'Iraeryn comptait aussi des pacifistes, qui relisaient les préceptes du zanrolem de la Mère Araignée avec un œil neuf. Parmi ceux qui ne se reconnaissaient pas dans l'héritage d'Irae et Nullayrë, il en est qui renoncèrent à leur matronyme, et se firent adopter par d'autres Maisons.

Le manoir des Ez'Iraeryn fut l'un des premiers saccagés et nombre d'exécutions publiques en ville mirent en scène la mort de ses membres.

Les limites à la légitimation de la violence

Quand on parle des crimes de Velkynbelbol, il y a toujours quelqu'un pour tenter d'amoindrir ce qui s'est passé, et tenir des propos douteux, tels que « La torture est bien sûr une mauvaise chose, mais tout de même, si c'est un zanreïm du Voile Écarlate, on sauve des vies innocentes en lui arrachant des informations sur les complots qu'il prépare ». Non seulement c'est une posture moralement intenable, mais la vérité est que la torture n'apporte pas de renseignements fiables. Qu'on ne s'imagine pas que je l'affirme gratuitement ! J'ai enquêté auprès d'officiers qui ont utilisé ces méthodes dans l'espoir d'anéantir des ennemis. Le bilan sur plusieurs années de pratique est médiocre. Infliger des souffrances morales et physiques n'aboutit qu'à terrifier et humilier. Les victimes les moins déterminées avouent n'importe quoi pour faire cesser les maltraitances. Comble de l'ironie, la souffrance et l'épuisement affectent la mémoire : même s'il y avait des détails utiles à se remémorer et avouer, c'est alors extrêmement difficile. De manière générale, même des techniques d'interrogatoires brutales et accusatrices peuvent saboter l'enquête en induisant de faux souvenirs dans l'esprit du suspect ! En substance : ces conduites intolérables sont à la fois cruelles et stupides.
Je ne commenterai pas la légende selon laquelle les bourreaux seraient encouragés dans leurs rêves par des fiélons, ou que ceux-ci pourraient apparaître plus facilement dans notre monde dans un lieu marqué par des crimes trop nombreux.

Pyskan, lettré svirfnebelin

Les différents visages d'un zanrolem honni

Fondamentalement, l'enseignement du zanrolem de la Mère Araignée ne comporte pas d'incitation claire à l'esclavage et à la cruauté. La dureté en fait partie, mais tout autant que dans d'autres courants. Pour l'essentiel, le régime tyrannique de Velkynbelbol est le fruit d'une construction idéologique qui se nourrit d'aspects philosophiques du zanrolem, mais leur ajoute d'autres composantes, tirées en particulier des épreuves d'Irae, la légendaire première matriarche.
Au moment de la révolte « d'Azaïes », la cité était parcourue par des remises en question et des doutes. J'ai discuté avec des adeptes de la Mère Araignée qui réinterprètent les textes. Le combat est avant tout une lutte contre ses propres faiblesses et lâchetés ; la notion de passion est liée au sens de la vie.
Ces subtilités dépassent la plupart des gens dans le Gwâdin. Toutes les araignées se ressemblent pour eux, et les anciens tyrans deviennent collectivement les nouvelles victimes.

Journal d'Herian, mercenaire magicienne hobgobeline qui a perdu son emploi chez les Ez'Iraeryn

Ez'Galwyn

Les Ez'Galwyn sont réputés pour leurs traditions martiales, leur adhésion de longue date aux préceptes du zanrolem du Vide, et leur engagement avant tout dans la protection de Velkynbelbol contre les grandes menaces de l'Inframonde. Qu'il s'agisse de prédateurs comme les béhirs, du Chancre ou des manigances d'Eaux-Noires, ils mettent un point d'honneur à se distinguer dans les batailles.
Dans les heures sombres cependant, la notion d'ennemi ou de menace a pu être appliquée à d'autres créatures et peuples. Par ailleurs, dans l'antiquité, les Ez'Galwyn s'illustrèrent comme des darbevans – auteurs de razzias.
Dans les périodes plus récentes, les Ez'Galwyn n'avaient plus que peu d'esclaves, estimant que la servitude était incompatible avec l'engagement et la recherche d'excellence qui devait les distinguer. Certains se demandent pourquoi les Ez'Galwyn ne se sont pas davantage fait remarquer durant la révolution d'Azaïes. Auraient-ils implicitement soutenu la libération des esclaves en refusant de se mêler aux combats ? Sont-ils restés en retrait par calcul politique ?
Le manoir n'a pas été pris d'assaut – la réputation martiale de la Maison y est sans doute pour beaucoup. Un *statu quo* a été pour le moment accepté par les révolutionnaires, et les lieux sont une sorte de prison. Bien que l'entrée soit gardée à la fois par des gens d'Azaïes et d'Ez'Galwyn, l'intérieur est en réalité presque vide. La plupart des membres de la Maison ont été évacués par cercle de téléportation et préparent certainement quelque chose.

Ez'Yörulin

Cette Maison s'est distinguée récemment par la présence de nombreux membres du zanrolem d'Eläkivi dans ses rangs. Dès les premières grandes manifestations et émeutes en ville, les dirigeants annoncèrent l'affranchissement de leurs esclaves et leur soutien aux changements à venir.
À Velkynbelbol, on est partagé sur l'attitude des Ez'Yörulin. Est-elle composée d'idéalistes qui trouvent enfin une reconnaissance méritée ? Les dirigeants ont-ils compris le danger et se sont-ils appuyés sur la présence d'Eläkivi dans leurs rangs pour subitement se raccrocher à ce courant, par opportunisme ? La situation reste tendue, et il ne faut pas exclure une dégradation violente.

Ez'Akhasyn

Les intrigants Ez'Akhasyn, connus pour leurs études arcaniques, se sont révélés étonnamment déterminés et âpres au combat. Ces érudits supposément délicats se défendent, retranchés dans leur manoir, dans un siège qui les oppose à toute une ville. Sont-ils mus uniquement par l'énergie du désespoir ou sont-ils en mesure, aussi improbable que cela paraisse, de retourner la situation ?

Des passages vers la Taurëlma et Ellerìna

Avant la chute de Velkynbelbol, l'idée de se venger de la trahison des elfes surfaciens avait poussé à créer des expéditions visant à bâtir des cercles de téléportation dans l'Inframonde, sous les territoires ennemis. On parla de l'opération « Porte ténébreuse ». Un premier succès sous la Taurëlma poussa à aller au-delà de l'océan occidental, sous Ellerìna.
En dépit de tous les dangers, les courageux drows partis en éclaireurs sont désormais de retour. Ils avaient quitté une cité dominatrice et implacable ; ils retrouvent le chaos et la détresse. La destruction d'Ellerìna par l'Inframonde n'est plus leur priorité, mais désormais les cercles de téléportation existent. Ils sont conçus pour permettre le passage de groupes de combat nombreux. Il suffit d'obtenir les séquences de cercle adéquates pour pouvoir les utiliser. Ces informations figurent dans les archives secrètes de Velkynbelbol et sont également connues de certains des membres de l'expédition Porte ténébreuse.
Cette connaissance pourrait intéresser des princes chancreux familiers des arcanes ou en mesure de faire appel à des fanatiques du zanrolem du Voile Écarlate. Elle serait également utile à des groupes criminels comme Aïpio qui s'épargnerait bien des tracas et pourrait s'étendre plus facilement dans l'Inframonde. D'autres dirigeants conquérants, souterraniens ou surfaciens, pourraient également trouver des applications à des infrastructures facilitant l'invasion d'un continent riche et dont les défenses ne sont pas prévues pour lutter contre des armées surgissant massivement de l'intérieur des terres.



La ville cosmopolite de Velkynbelbol

La population étrangère ou modeste ne fut jamais constituée exclusivement d'esclaves. Le Gwâdin est cosmopolite et, malgré la situation, il reste animé. Quand on s'y promène, on est frappé par le contraste avec l'image élitiste des grands manoirs. C'est ici un monde différent, une autre vision de Velkynbelbol.

Affranchis

Une partie des affranchis de l'ancien temps n'ont pas quitté la cité et ont ouvert des commerces. Ils ont fait souche et contribuent au mélange des origines, des cultures et des idées. Beaucoup se sont rapprochés des adeptes d'Azaïes, mais les esclaves récemment libérés reprochent parfois aux affranchis de longue date de ne pas avoir assez lutté pour les aider.

Drows et melessës de sang drow

Le pouvoir à Velkynbelbol était inégalitaire, même à l'intérieur des populations drows et melessës de sang drow. Certains menaient une vie dans les manoirs où ils ne rencontraient que leurs semblables ; d'autres vivaient dans le Gwâdin, comme des gens du commun. Ils étaient les descendants de simples soldats et artisans, ou bien de nobles déchus.
Il serait exagéré de décrire ces drows comme tous spontanément ouverts à l'égalité et au respect de l'autre. Il est certain, en revanche, qu'il y a plus de variété dans les positions idéologiques que parmi l'ancienne noblesse – pour le meilleur, pour le pire et pour l'indifférence.
Avant la révolution, entrer au service d'une grande Maison était une voie évidente pour s'élever dans la société et espérer mener une existence privilégiée. Bien que ce parcours fût difficile, il n'était possible que pour des drows, ou à la rigueur des melessës de sang drow.

Svirfnebelins

La population svirfnebeline compte une majorité d'exaltés, et d'assez nombreux caravaniers enracinés. Durant la révolution, ils surent rester neutres, ce qui leur valut de poursuivre leurs activités avec le nouveau régime. Ils n'ont pas coupé tous les liens avec les anciens maîtres, et certains jouent les agents doubles.

Ressortissants du Kaan

Ils habitaient ici pour quelques années ou parfois s'installaient. Parmi eux, on compte surtout des gobelins et des hobgobelins. Au départ, ils étaient souvent mercenaires, travaillant pour l'une ou l'autre des grandes Maisons ; puis ils devinrent artisans ou boutiquiers. Les attitudes des révoltés à l'égard des Kaanis furent variées. Il y eut des violences comme des moments de fraternisation.
Une partie des mercenaires abandonna leurs maîtres, estimant que ce combat n'était pas le leur. D'autres poussèrent le professionnalisme jusqu'à se sacrifier pour permettre la fuite de nobles drows. Certains partirent avec eux, et les servent actuellement dans leurs refuges, ou dans les tunnels de l'Inframonde où ils essaient de survivre.



La politique des maîtres déchus de Velkynbelbol

Les anciens maîtres connaissent l'ambition d'Arallün et supportent encore moins l'idée de devenir des vassaux d'un étranger, que de lutter contre leurs adversaires internes. Cependant, même si la situation est critique pour Velkynbelbol, certains se remobilisent. Même parmi les ruines et la traque des opposants, les jeux d'intrigue subsistent. Les plans des anciens maîtres se heurtent à ceux de partisans d'Azaïosto.

Cachettes et chausse-trappes

La crainte de tentatives d'assassinats et de coups de force influença l'art des constructions. Les manoirs des grandes Maisons sont des forteresses. Certains sont même encore en état de siège et les révoltés attendent patiemment que les assiégés succombent – de soif, d'inanition. Cette méthode lente paraît plus sûre que de se risquer dans un lieu infesté de pièges.
D'autres grandes Maisons édifièrent des refuges fortifiés cachés ailleurs dans l'Inframonde et purent y fuir. Leurs agents font parfois des allers-retours par l'intermédiaire de cercles de téléportation dissimulés, pour obtenir des informations sur la situation ou mener des opérations secrètes.
On croit en général que seuls les drows représentent une menace, mais il y a des melessës loyaux à leurs familles souterraniennes, et également des esclaves – généralement affranchis entre-temps. Certaines relations personnelles défient les attentes et les règles. Ce sont des cas minoritaires, mais ceux qui furent des maîtres respectueux reçoivent aujourd'hui le paiement de leur éthique sous la forme d'aide leur permettant de survivre.
Aussi, même si marcher aujourd'hui à Velkynbelbol-Azaïosto donne l'impression que tous les anciens maîtres ont fui et abandonné leur cité, les choses sont loin d'être aussi simples.

Pousser au départ des esclaves

Longtemps, on chercha la gloire et la richesse dans la quantité d'esclaves. Ces temps sont révolus. Le seul moyen de reprendre Velkynbelbol est de réduire cette population dissidente. Quelques déments imaginent que la solution serait d'attirer un ver pourpre pour dévaster les lieux et chasser les importuns. Les ambitieux, plus pragmatiques, cherchent des méthodes moins coûteuses en reconstruction.
Certes, une partie des esclaves libérés sont décidés à vivre à Azaïosto sous la coupe d'un régime théocratique, mais beaucoup rêvent surtout de la surface. Pourquoi ne pas les aider à partir ? Pour agir en ce sens, les anciens maîtres ont plusieurs stratégies, et toutes impliquent des agents (melessës, serviteurs non drows, utilisation de la magie pour dissimuler son identité, etc.) qui permettent aux seigneurs de Velkynbelbol de rester dissimulés.

Voici quelques plans envisagés ou déjà en cours.

- **L'histoire du généreux commanditaire.** Un agent se prétend être un humaniste soucieux de tous ces malheureux esclaves libérés. Peut-être est-il motivé également par le sort tragique de son épouse morte en captivité et son enfant disparu dans la révolte. Dans tous les cas, il a un plan pour aider le plus grand nombre de gens à remonter à la surface, ou à se rendre à Faskydda – une cité naine cousine de l'ancienne Förmograeva et située aux limites nord-est de l'empire d'Arallün (voir chapitre **Soleil noir**). En définitive, ce généreux commanditaire a besoin d'aventuriers idéalistes, efficaces et courageux. Ceux-ci, même manipulés, pourront avoir la pleine satisfaction d'avoir accompli une bonne action.
- **Incitation à une guerre de libération.** Un agent transmet aux adeptes d'Azaïes des informations révoltantes – mais exactes – sur l'exploitation d'esclaves dans l'empire d'Arallün. Comment des combattants ardents et fraîchement libérés pourraient-ils rester sans rien faire alors qu'un autre tyran est à l'œuvre ? Il faut au minimum essayer de les aider à se révolter, peut-être avec l'aide du zanrolem d'Eläkivi. Du point de vue des manipulateurs du vieux Velkynbelbol, ce plan a en outre le mérite de distraire Arallün.
- **Une alliance contre nature avec Eläkivi.** Autrefois, ce zanrolem illégal avait aidé les esclaves à se libérer. Cependant, les temps changent. Aujourd'hui, Eläkivi est officiellement légal, mais est assez peu apprécié des zélotes d'Azaïes. Beaucoup de gens s'attendent à un revirement brutal, sur fond de procès en hérésie ou en défaut de radicalisme réformateur. À ce jour, rien n'est certain. Peut-être que la peur de trahison est seulement le fruit d'un climat de tensions et d'incertitudes et qu'un équilibre se fera. Du point de vue des maîtres exilés de Velkynbelbol, ce n'est pas souhaitable. Il serait plus utile que les membres d'Eläkivi craignent tellement pour leur survie qu'ils soient prêts à une alliance avec leurs anciens ennemis. Les maîtres réinstaurés de Velkynbelbol leur proposeraient la légalité de leur zanrolem dans la cité, des lois satisfaisant certaines de leurs valeurs. En contrepartie, les membres d'Eläkivi devraient aider à faire partir les anciens esclaves. Cela peut se faire par la persuasion (le chemin est aimablement fléché vers la surface ou Faskydda), et si nécessaire en acceptant de combattre les plus ardents promoteurs d'Azaïosto.

Doutes et craintes des fugitifs

J'ai encore entendu Père évoquer la reconquête de Velkynbelbol, après le départ des anciens esclaves. Mais à quoi ressemblerait notre cité une fois qu'ils seraient partis ? Qui s'occupera des jardins ? Qui nous nourrira ? Qui construira ? Qui réparera ? Nous nous sommes tellement appuyés sur leur travail qu'il est bien plus facile pour eux de nous remplacer, que nous d'en faire autant à leur propos.
Et puis il y a le Gwâdin. Nous vivions sans en connaître grand-chose et aujourd'hui, avec tout ce qui s'est passé, je ne sais pas s'ils accepteraient notre retour, s'ils nous soutiendraient…
J'ai l'impression d'être du mauvais côté de l'histoire et de n'avoir aucun moyen de changer cela. Je fais partie des ennemis. J'ai même un tatouage d'araignée. Pour moi, pour nous, c'est la condamnation à la décollation sur la place du palais. Le procès des Azaïens n'est qu'une formalité. Je me demande même pourquoi ils perdent leur temps avec.
Entre la chute de Velkynbelbol et la folie d'Arallün, je crains que des heures sombres attendent l'Inframonde cyfand. Je voudrais partir loin… mais nous n'avons pas les séquences de cercle des autres cités. Il faudrait sûrement les rejoindre à pied, mais les autres semblent vouloir reprendre la cité.

Journal d'Elein Ez'Iraeryn

Un changement d'orientation idéologique

Autrefois la cité était dominée par le zanrolem de la Mère Araignée, dont les préceptes étaient utilisés pour légitimer l'esclavage. Aujourd'hui, avoir un rang dans cette organisation est l'assurance d'une condamnation à mort par le Synode. Certains conservateurs rigides s'obstinent dans une voie tragique qui ne peut mener qu'au martyre. C'est sans doute courageux, mais pour ce qui est de la renaissance de la cité, cela est vain.
Les pragmatiques, quand bien même ils auraient eu de nombreux esclaves par le passé, sont prêts à faire le deuil d'un mode de vie révolu. À leurs yeux, il est temps pour Velkynbelbol de renoncer aux délires du zanrolem de la Mère Araignée, et de s'imprégner de ceux du Vide. Ainsi, non seulement, ils se libèreront d'un passé pesant, mais ils seront des femmes et des hommes « neufs ». On oubliera plus facilement leur participation à un régime problématique s'ils se repentent un peu en public, et reprennent ensuite leurs affaires sous un nouvel habit.

- **Mettre fin au zanrolem de la Mère Araignée.** Afin d'être crédibles dans leur nouveau discours, les maîtres du Velkynbelbol de demain estiment devoir se débarrasser des traces les plus visibles du passé, et en particulier des adeptes du zanrolem de la Mère Araignée. Cela passe par des dénonciations et autres trahisons. On livre des membres – familles et groupes entiers – à ceux qui les pourchassent. Pris par surprise par ce revirement d'ambitieux qui se préparent des lendemains radieux, les membres du zanrolem de la Mère Araignée, mais aussi leurs proches, sont nombreux à tomber. Cependant, les nouvelles vont vite, et les fugitifs comprennent que certaines captures par les adeptes d'Azaïes n'ont été possibles que par des trahisons. Au désir de survivre se mêle la soif de vengeance.
- **Définir les règles du nouveau pouvoir.** Il y a un relatif consensus quant au fait que le régime précédent est terminé. Il faut définir les règles du nouveau Velkynbelbol. Cela se fera dans des réunions, des débats et des jeux d'influence. Les partisans d'une ligne politique tenteront de peser dans les actions de reconquête du pouvoir afin d'imposer les valeurs et lois les plus importantes à leurs yeux. S'il faut s'allier avec une faction, même a priori ennemie, pour l'emporter, il faut être prêt à lui accorder une récompense – ou à risquer des combats plus ou moins rudes en cas de trahison.
- **Un avenir ouvert.** À ce jour, toutes les options sont ouvertes pour le futur de Velkynbelbol. La cité pourrait devenir durablement Azaïosto ; ou redevenir un régime élitiste, différent du précédent ; ou bien adopter des institutions libérales, dans un esprit proche de Dni'Worrom, sous le Kaan ; ou encore être une marionnette d'Arallün ; ou enfin n'être plus qu'une ruine misérable, triste souvenir d'une histoire séculaire.

Le pouvoir théocratique d'Azaïosto

Azaïosto est toute jeune, et cherche à devenir puissante sur les vestiges encore vivaces d'un passé proche. Portés par des idéaux généreux, les meneurs du mouvement sont confrontés à toutes les difficultés des temps de crise. L'union se maintient plus facilement par la lutte contre un ennemi commun que dans la recherche d'un consensus équilibré qui laissera forcément de nombreux insatisfaits.
Par chance, le Synode ne manque pas d'esprits bien formés parmi les anciens esclaves des administrations. Ils connaissent les ressources, les infrastructures – parfois mieux que nombre de leurs précédents maîtres. Ils sont néanmoins confrontés à des défis historiques, à l'intérieur de leur mouvement, en lien avec la résistance des anciens maîtres et l'appétit d'Arallün qui s'aiguise.

Les préceptes d'Azaïes

Les alcitrônes ne sont habituellement connus que des érudits qui étudient le Plan Astral. Au contraire des dieux, ces êtres ne donnent pas accès à des sorts divins. Ce sont des puissances, c'est-à-dire qu'ils peuvent tout au plus offrir un pacte de sorcier.
Azaïes, cependant, est différent et a pris la décision d'intervenir dans la marche du monde. Il porte le flambeau de la lutte contre l'injustice. Il s'est fait connaître des rebelles au travers de leurs rêves. Il leur a apporté espoir et courage, et à ceux qui se montraient prêts à se battre, il a enseigné le métier des armes. Pour ses fidèles, Azaïes est le prince de la paix, mais il est aussi le guerrier par excellence. Il est le fort qui permet aux faibles de relever la tête. Ceux qui le prient et le célèbrent savent qu'il n'accomplira pas de miracle, et qu'il ne résoudra jamais toutes les crises. C'est aux mortels d'agir par eux-mêmes. Ils doivent se rassembler, sans crainte, et porter haut leur combat. Ceux qui mourront pour cette cause n'ont aucune crainte à avoir, car ils rejoindront le domaine d'Azaïes et deviendront des célestes inspirateurs à leur tour. Seule la chaîne de la servitude sera brisée – jamais celle de l'union de ceux qui partagent les mêmes rêves.

L'anticléricalisme des révolutionnaires d'Azaïes

Ceux qui ont vu Azaïes dans leurs songes n'ont jamais reçu de message iconoclaste ou athée, mais certains ont développé une vision ambigüe, voire très négative, des dieux. Dans l'idée des révolutionnaires enflammés, les dieux laissent le monde aller à sa guise. Leurs serviteurs célestes n'agissent guère que dans les Plans, pas sur Eana. Quant aux élus divins – les prêtres –, ils utiliseraient leurs aptitudes à leur guise, selon leurs propres ambitions, goûts et envies. Quand s'occupent-ils vraiment du peuple en souffrance ? Ne sont-ils pas seulement des aventuriers qui portent des symboles sacrés ? Ne sont-ils pas trop occupés à combattre des monstres, sans rien changer autour d'eux, parce que c'est trop lent et trop compliqué ?
La révolution instaure un régime théocratique hostile au clergé et doutant beaucoup des dieux. Cela s'est déjà manifesté par des pillages dans les temples. Les lieux autrefois sacrés sont parfois même reconvertis en entrepôts ou dortoirs.

Les institutions

La jeune république sacrée d'Azaïosto cherche à établir et consolider son organisation. Quelques institutions commencent à devenir des références, mais d'autres pourraient apparaître très prochainement :

- **L'emblème de l'Épée radiante.** Les adeptes se signalent par une épée embrasée d'énergie radiante. L'emblème est peint, gravé, et sculpté de plus en plus souvent dans la cité. On le voit brodé sur les vêtements et porté en bijou.
- **Le Synode.** Les limites du Synode sont incertaines. À un moment, cette assemblée devait accueillir tous ceux qui combattaient en clamant le nom d'Azaïes ; ensuite, on envisagea de le limiter à ceux qui avaient reçu sa visite en songe ; mais on s'avisa qu'il était compliqué de contrôler cet aspect, alors on proposa l'accomplissement de rites prouvant la connaissance des préceptes et l'engagement dans la cause. En définitive, les usages se rapprochent de ceux d'une religion institutionnelle.
- **Le Synode Restreint.** Les assemblées trouvent leurs limites dans la prise de décision rapide. Le Synode Restreint est constitué de membres élus, reconnus par leurs pairs pour leurs compétences dans des domaines tels que la justice, la stratégie, la logistique, la connaissance des ressources de l'Inframonde et de ses cités. Le titre de Kandelis – une sorte de porte-flambeau – a été attribué au dirigeant du Synode Restreint et, de fait, de la cité d'Azaïosto.
- **Le Templel.** La police de la cité est assurée par un groupe de religieux en armes. Leur nom évoque à la fois un temple et un instrument qui serre et maintient. Ils patrouillent en ville ; ils cherchent les ennemis cachés (membres d'anciennes Maisons dirigeantes, membre de zanrolemi contraires aux ordonnances du Synode, trafiquants et spéculateurs divers, etc.). Dans la mesure du possible, le Templel capture les accusés et les amène dans des lieux de détention ou d'interrogatoire.

Lieux emblématiques de Velkynbelbol-Azaïosto

Les Couloirs du vent

L'air de la cité provient en grande partie des Couloirs du vent. Il s'agit de puits et tunnels artificiels qui relient les abords de Velkynbelbol à une ancienne cité naine désormais en ruine. Cette dernière avait aménagé des systèmes de puits d'aérage reliés à la surface.
Du temps où la cité était encore dirigée par les esclavagistes, les Couloirs du vent étaient soumis à une intense surveillance, car les esclaves surfaciens étaient déterminés à rejoindre leur monde d'origine par ce chemin qu'ils estimaient simple à suivre. De fait, il est effectivement plus facile de s'orienter sur ce parcours qu'au travers de l'Inframonde en général, mais le trajet était très dangereux, à cause des patrouilles, de pièges et de prédateurs.

Les cavernes fertiles

Velkynbelbol a aménagé plusieurs cavernes. Certaines forment des quartiers de la cité, d'autres des terrains agricoles ou manufacturiers. Elles se trouvent au même niveau que la cité, ou bien en dessous. De nombreux aqueducs et réservoirs relient les différents espaces.
Des milliers d'années de conquête méthodique des territoires ont permis progressivement de développer un humus véritable au sol de plusieurs cavernes. Ce que les surfaciens appelleraient juste du terreau, sans grande affectation, est un véritable trésor dans l'Inframonde. Il faut une somme de travail à peine concevable pour transformer la roche nue en jardin fertile. On pratique ici une agroforesterie intensive. Il y a des cultures hautes – jusqu'à des arbres fruitiers de la surface, acclimatés sous un éclairage artificiel –, des arbustes et champignons géants, et quantité de plantes plus basses qui poussent au pied des autres. Un regard naïf pourrait croire voir une friche tant l'accumulation de végétaux, avec leurs cortèges d'insectes, est dense.
Sans l'entretien de ces jardins, nourrir la population de la ville de Velkynbelbol serait très compliqué. Il est délicat en périodes de troubles d'assurer les semis, l'entretien ou les récoltes. Certains, dans les deux camps et malgré les conséquences funestes, ont songé à saccager et détruire ces cavernes. Ce serait un moyen sûr d'aggraver la situation et de jouer le pire pour inciter à l'abandon, la migration, loin d'une ville « libérée », mais morte.
Au-delà de la folie de factionnaires extrémistes, la même menace pourrait venir du Chancre. Avec les troubles, les patrouilles aux frontières sont, au mieux, lacunaires, quand elles ne sont pas inexistantes.

Les jardins lumineux

Si le nom peut prêter à la rêverie, les jardins lumineux ne furent cependant pas créés pour le bien, mais à des fins de promotion de l'esclavage. Ils étaient installés dans les secteurs qui comptaient le plus grand nombre d'esclaves.
Lorsque les maîtres de Velkynbelbol décidèrent d'augmenter ce qu'ils nommaient leurs « troupeaux » en encourageant la natalité, ils se rendirent compte de difficultés pratiques. Les espèces surfaciennes ont besoin, au moins durant leur enfance, d'être exposées régulièrement, et plusieurs heures quotidiennement, à la lumière du jour sous peine de développer des problèmes de vue, parmi lesquels des myopies pouvant dériver en cécité. La clarté des flammes éternelles n'y pouvait rien : il fallait une véritable lumière solaire.
Les jardins lumineux sont des espaces clos, des sortes de grands « œufs couchés », conçus pour diffuser à l'intérieur une clarté de jour perpétuel. Les enfants de peuples surfaciens étaient autrefois les principaux utilisateurs de ces lieux qui évoquaient à la fois l'emprisonnement et la liberté – leurs maîtres n'y venaient qu'à contrecœur.
Aujourd'hui, les accès aux jardins lumineux ont été ouverts et il y a davantage de mouvement. Adultes et enfants d'espèces surfaciennes y passent du temps. On y cultive des fleurs et des plantes comestibles de la surface.

Le Gwâdin

Le Gwâdin désigne une vaste portion de la cité, constituée d'habitations d'un à deux étages et de deux à quatre niveaux de caves. C'est un ensemble animé, aux nombreuses petites rues, qui occupe la caverne historique et quatre supplémentaires, d'anciens faubourgs reconvertis.

On rencontre ici le Velkynbelbol cosmopolite, celui des affranchis, des mercadins et des caravaniers. Les quartiers du Gwâdin ont des tendances ethniques marquées : ici il y a davantage de svirfnebelins, là un peu plus de gobelins ou de hobgobelins.

Avec la révolution, ces limites deviennent plus visibles : ici et là des barrières sont installées temporairement ou plus durablement, et on contrôle les passages et les identités. Il s'agit de vérifier si des fugitifs ou des saboteurs à la solde des nobles déchus n'essaient pas de passer indûment. Les communautés qui ne se sentent pas totalement en accord avec les propos des adeptes d'Azaïes cherchent parfois ainsi à se protéger grâce à cette ligne de défense, qui fait aussi figure d'avertissement quant à la détermination du groupe qui habite là.

Les manoirs

Les manoirs des grandes Maisons se distinguent par une construction en hauteur, qui tranche avec les habitations du Gwâdin. Chaque demeure est unique, mais elles ont des points communs bien identifiables :

- **Une cour d'accueil.** Une haute grille en fer forgé entoure le périmètre de chaque manoir. La cour d'accueil est un lieu monumental, austère ou baroque, donnant sur une arche qui mène à une cour intérieure et à tous les escaliers et monte-charges de la demeure.
- **Balcons à ponts.** Au fil des siècles, on a édifié des balcons spectaculaires, et certains sont devenus le point de départ de ponts et de passages en hauteur qui permettent de passer par-dessus le Gwâdin pour rejoindre le palais de la cité. À la suite de l'insurrection, certains de ces ponts ont été détruits, causant des dommages dans le Gwâdin en contrebas.

Le palais de la cité

Le palais a l'aspect d'une tour qui touche le sommet de la caverne. Les chemins aériens des balcons à ponts mènent à des entrées dédiées à chaque grande Maison. Le bâtiment a plusieurs fonctions : bureaux de l'administration et tribunaux, siège du pouvoir, lieu de célébrations (religieuses, bals, etc.). Les débats du Synode s'y déroulent désormais. On trouve également les archives et des jardins, occupant les balcons, les murs et les niveaux supérieurs.
Sur la grande place, au niveau du sol du Gwâdin, ont lieu les exécutions publiques. Les corps sont ensuite amenés dans une caverne proche, surnommée « le charnier ».

Faerbel, le dispositif d'arrachage de l'Éveil

La technique consistant à arracher l'Éveil d'un individu pour le transmettre à un autre fut inventée à Velkynbelbol. Grâce à elle, on pouvait, en théorie, assurer que tous les membres des classes supérieures se distingueraient par cette aptitude. Il était possible de contrôler la magie bien plus étroitement que dans toute autre cité. Cependant, cela impliquait l'usage d'un grand bâtiment dédié à cette seule fonction, le Faerbel.
Aujourd'hui, le Faerbel est sous le contrôle des Azaïens qui sont partagés sur son usage. Certains estiment qu'il faudrait détruire cette abomination, et une minorité impitoyable qu'il faudrait l'utiliser au service du bien. Ces derniers vont même jusqu'à proposer que l'on arrache l'Éveil des condamnés à mort avant de les exécuter.



L'ancienne terreur des esclaves éveillés



L'alecrithe est comparable à du cristal de roche par son aspect, mais cette pierre a pour particularité de s'illuminer sitôt qu'elle est touchée par un être éveillé à la magie ou en ayant le potentiel. L'intensité de la clarté et la teinte permettent de déterminer les aptitudes d'un individu à manier des sorts. Cette pierre est utilisée pour identifier les prisonniers éveillés.

Ceux qui connaissaient l'usage par Velkynbelbol de l'alecrithe et qui savaient risquer d'être emprisonnés faisaient parfois le choix de n'utiliser aucune aptitude magique visible pour avoir une chance de les leurrer en passant pour « dormants ». En effet, les prisonniers éveillés repérés étaient considérés comme aussi précieux que dangereux. Leur sort était tranché assez nettement :

- **Mort.** En cas de problème, les Éveillés étaient généralement les premiers à être tués. Si les drows n'avaient pas de *liens de Xonim* leur permettant de neutraliser un lanceur de sorts, ils l'éliminaient presque systématiquement.
- **Arracher l'Éveil.** Les drows avaient conçu un rituel à même de transférer l'Éveil d'un individu à l'autre.
  - Les Éveillés qui perdaient leurs aptitudes devenaient parfois fous avant de redevenir capables de manier la magie, ou se suicidaient.
  - Ceux qui recevaient l'Éveil devaient pour leur part impérativement travailler dur leur utilisation des sorts pour se l'approprier pleinement – une manière de faire prendre la greffe.
- **Serviteurs de rang supérieur.** Seuls les drows les plus sûrs d'eux se risquaient à avoir des serviteurs éveillés, et même eux ne s'y aventuraient qu'avec des individus qui leur paraissaient rationnels et ne pas présenter de danger pour la cité et ses habitants.

Le cercle de téléportation

Les manoirs étaient généralement pourvus de cercles de téléportation d'usage privé, pour ne pas dire secret. La cité elle-même dispose d'un grand dispositif de voyage magique dans une caverne dédiée. Il servait pour le commerce et les visites diplomatiques.

Face à un climat de révolution, les cités autrefois reliées à Velkynbelbol ont parfois pris la décision de modifier la séquence de leur cercle. Cela signifie que la cité déchue n'a plus leurs adresses actuelles et qu'il ne sera plus possible de les joindre tant qu'on n'aura pas leur nouvelle séquence de cercle. Dans ces conditions, l'usage du cercle de téléportation est très réduit.

Au Synode, on suggère de modifier les séquences de cercle de téléportation et de détruire ceux qui sont trouvés dans les manoirs tombés aux mains des révolutionnaires. Ce serait un moyen de prévenir une agression de la part de voisins lointains, mais opportunistes et amoraux.

Pour l'heure, on se contente de surveiller les lieux et de chercher des spécialistes en cercles de téléportation. Malheureusement pour les Azaïens, les emplois hautement qualifiés et sensibles de ce type étaient réservés aux drows de haute naissance – précisément ceux qui sont pourchassés.

Quelques rencontres à Velkynbelbol-Azaïosto

Helmendia la mercadine

Melessë de sang drow d'une quarantaine d'années, Helmendia est originaire de Koleyma, cité vassale d'Arallün et perle de l'empire. Avenante et sympathique, la mercadine sait facilement nouer des relations avec des gens de toutes origines et de tous niveaux sociaux. C'est assurément utile pour mener des affaires, mais cela l'est également dans le domaine de l'espionnage. Helmendia travaille comme agent double pour l'empire d'Arallün et pour les vieilles Maisons de Koleyma – quant à savoir à qui va réellement sa loyauté, les choses ne sont pas simples.

Helmendia savait qu'il y avait des tensions à

Velkynbelbol, mais comme tout le monde, elle a été surprise de la rapidité de l'effondrement. Cela fait si longtemps que l'édifice institutionnel était miné par la sclérose, l'immobilisme, l'égoïsme, les inégalités et de grandes frustrations, que l'on commençait à croire que les choses pouvaient encore demeurer ainsi, dans un équilibre impossible. Pour la melessë, il est essentiel de comprendre l'évolution du pouvoir. L'observation prime pour le moment sur l'action. Si l'occasion se présente d'agir utilement, et de préférence indirectement – grâce à des aventuriers ? –, elle pourrait la saisir.

Dans un refuge protégé, Helmendia peut compter sur un cercle de téléportation qui lui permet de se replier rapidement. Pour joindre Arallün, elle peut utiliser un *globe de communication*, mais elle préfère cacher cet objet magique, de crainte d'être identifiée comme espionne. Dans un contexte de tension, les potentiels ennemis sont arrêtés, jugés rapidement et exécutés sans attendre.

Uflaki, meneur du Templel

Bjarki était un apprenti voleur, empoisonneur et assassin à Bryopteppi. Il était ambitieux et terriblement vexé du manque de considération de ses maîtres. Il décida de tenter sa chance seul, caché dans les ombres et les illusions. Il y avait beaucoup de travail à Velkynbelbol et il tenta de s'y faire un nom. Malheureusement pour lui, il échoua et fut capturé. Par chance pour lui, le simple fait d'être un duergar surprit tant les drows qu'on renonça à le mettre à mort.

Le jeune duergar trapu et musculeux était la preuve vivante que son peuple n'avait pas disparu du Cyfandir comme tant le croyaient. Réduit en esclavage, il bénéficia d'une vie que beaucoup pouvaient envier. Il logeait dans le manoir des Ez'Linthrëyn et réjouissait ses maîtres de contes duergars des vieilles pierres. Les mensonges étaient fréquents dans ses discours. D'ailleurs, Bjarki n'a jamais donné son nom, et tout le monde le connaît comme Uflaki, ce nom signifiant « le malchanceux » en duergar des vieilles pierres.

Assez libre de ses mouvements, dissimulateur, mais ayant toujours une sensibilité à vif, Bjarki-Uflaki trouva du réconfort dans le culte secret de l'alcitrône Azaïes. Rejoindre la rébellion lui donnait des amis, du respect et un sens à sa vie. Capable de défendre farouchement les siens, sans faire montre de la moindre empathie pour ses ennemis, Uflaki s'illustra dans les conquêtes et s'avéra un meneur efficace. Il s'équipa généreusement grâce aux pillages. Entre son expérience, ses équipes et ses objets magiques, il est devenu bien plus dangereux qu'autrefois.

Aujourd'hui, Uflaki est l'un des meneurs du Templel. Il traque les fugitifs et anticipe les mauvais coups avec un redoutable savoir-faire.

Tirej le rêveur

Les kobolds kaanis ont une culture qui valorise le rêve et la poursuite d'idéaux. Tirej a quitté depuis bien longtemps sa terre natale pour s'engager dans des aventures rocambolesques dans l'Inframonde. De petite taille, absolument mignon selon les standards de nombreuses autres espèces humanoïdes, portant des écailles idéalement lustrées, Tirej se faisait facilement des amis et presque jamais des ennemis.

C'est de sa propre volonté, sans aucun besoin personnel, que Tirej s'impliqua parmi les Azaïens. Il était fasciné par les messages oniriques que recevaient nombre d'entre eux. Il écoutait leurs récits mystiques et les aidait dans leur cause. Son air innocent lui permettait de passer les contrôles facilement sans être sérieusement inquiété, ou de faire efficacement diversion.

Tout changea quand le kobold reçut enfin une visite céleste dans ses songes. Ce qui était une marotte devint une passion impérative. Il devint l'un des plus ardents porte-parole des Azaïens, presque un prophète. Sa sensibilité aux rêves s'est considérablement développée et on lui prête des talents de visionnaire. Plus prosaïquement, il peut voyager dans son sommeil, dans les îles oniriques ; ses errances lui permettent d'obtenir des fragments d'informations plus ou moins clairs – plans, menaces… Ses avertissements sont pris au sérieux par le Synode, et ses discours ont une grande influence sur les décisions.

Dans ses rêves, il a fait la connaissance d'une drow anormalement âgée pour une rêveuse – même si elle est encore très jeune. Normalement, les membres de ce peuple apprennent la transe dès la plus tendre enfance. Ce n'est justement pas le cas de l'impératrice Emi d'Arallün, fille de l'empereur récemment assassiné. Tirej noue sans le savoir encore une relation avec une personnalité de premier plan, dont le destin pourrait influencer celui des esclaves d'Arallün et des révolutionnaires d'Azaïosto.

Vers les terres gelées

L'Inframonde qui s'étend sous le Septentrion kaani est mal connu. Certains en sont même venus à penser qu'il n'y avait tout simplement pas de territoires souterrains sous cet immense espace. Pourtant, des merveilles peuvent être découvertes sous les terres gelées.

La situation du monde souterrain du Grand Nord est complexe et contrastée. Il est vrai que les vers pourpres fréquentent moins volontiers ces territoires ; ils n'aiment guère les sols gelés du permafrost et restent donc dans les chaudes profondeurs. Ils contribuent dès lors bien moins qu'ailleurs à créer des accès faciles et des voies entre surface et souterrains, ainsi que des trous naturels d'aérage. Par ailleurs, les nains, célèbres pour leurs travaux de minage, n'ont pas investi ces territoires. Aussi, contrairement aux Drakenbergen notamment, il n'y a pas non plus de vieilles aérations artificielles des tunnels. Pour ces raisons, l'Inframonde du Septentrion kaani offre des contrastes saisissants avec les profondeurs du Cyfandir.

Les terres nordiques se distinguent par deux particularités :

- **Affleurements.** Le cycle de l'eau et les racines d'Eana ont créé des grottes naturelles. Cet Inframonde est majoritairement peu profond (5 à 200 m). On y trouve des maelossas et d'autres sites sacrés des peuples natifs – elfes aldarons et gobelours taïganins –, comme le Puits des Aulnes. Des réseaux souterrains accueillent également l'écoulement de sources chaudes, à l'instar des Bains de la Louve Folle.
- **Engloutissements.** Les rivages sous-marins de la mer Blanche abritent des ruines de la civilisation boréale. À l'époque de son existence – durant l'Âge de Givreuse –, le niveau des océans était bien plus bas qu'il ne l'est aujourd'hui. Il est parfois plus facile d'explorer ces sites depuis l'Inframonde que par la surface.

Curosto, la cité de toute magie

La cité de Curosto est une légende et une leçon d'humilité pour tous ceux qui croient trouver dans la magie une solution à tous les problèmes. On a raconté tant de choses à son propos qu'il est certain que la plupart des histoires sont des inventions pures et simples. Elle aurait été une ville régie par une puissante magie. À force de compter sur elle pour tout et n'importe quoi, les habitants se seraient mis en grande difficulté et auraient été contraints de l'abandonner, pour retourner à une existence plus humble.

Je me demande si la localisation de Curosto « quelque part à l'est » ne doit pas nous inciter à la voir comme une légende créée sur la base de celle d'Ômki, la plus extraordinaire cité boréale, aux confins orientaux du Septentrion kaani. Bien sûr, l'existence d'Ômki n'est pas plus certaine, mais au moins la civilisation boréale a-t-elle laissé des vestiges attestant de la maîtrise d'une haute magie.

Si je ne me trompe pas totalement, ceux qui chercheraient la souterranienne Curosto pourraient découvrir Ômki, dont j'ignore si elle est censée être à la surface, dans l'Inframonde ou un peu des deux.

Notes de Wirya, marchand et explorateur de Lihyân

Ciqunapu, la silencieuse cité engloutie

Ciqunapu est une cité boréale engloutie sous les flots sombres de la mer Blanche depuis la fin de l'Âge de Givreuse. À marée basse en été, il arrive qu'on devine la silhouette de ses plus hauts édifices ; en hiver, la banquise recouvre le site. L'eau est bien trop froide pour que quiconque survive plus d'une demi-heure à une plongée exploratrice, ce qui protégea les lieux, mais dans le même temps attisa les appétits des chercheurs de trésors.



Aperçu de Ciqunapu

- **Culture dominante :** ruines de la civilisation boréale
- **Langues parlées :** les vestiges comportent des textes en tumiit
- **Mots-clefs :** ruine immergée et portail vers les vestiges boréaux
- **Pouvoir :** inexistant
- **Sécurité :** périls et créatures suscitées par les croyances
- **Air :** vestiges de l'air non respiré d'avant la submersion, puis arrivée d'air par le tunnel du Faisceau Lié
- **Température** : –2 °C
- **Eau :** aucune (les anciens réseaux sont remplis d'eau de mer)
- **Nourriture :** aucune dans la cité
- **Accès :** tunnel du Faisceau Lié ; anciens cercles de téléportation de la civilisation boréale
- **Profondeur :** 30 m à 50 m selon les bâtiments ; la cité est engloutie

Ciqunapu dans l'histoire du Septentrion

Tant que nous n'aurons pas pu explorer ses vestiges, nous ignorerons la place de Ciquapu dans l'histoire de la civilisation boréale. Le peu que nous avons pu voir de la cité semble indiquer qu'elle aurait été abandonnée alors qu'elle était globalement en bon état. La montée des eaux a dû jouer un rôle déterminant dans cet événement. Nous savons si peu de choses !

Quand la révolte iconoclaste d'Hiémal le renégat de Givreuse a-t-elle eu lieu ? Est-elle la cause première de la fin de la civilisation boréale ? À quelle occasion les géants du givre et les boréens se sont-ils séparés ? S'agissait-il d'une crise sociale, politique, religieuse ?

Je pense que les troubles ont dû s'accentuer avec le changement climatique. Les boréens étaient moins unis, ils cherchaient des boucs émissaires, ils doutaient des dieux… Peut-être que la société était très inégalitaire : avec les crises, le peuple aurait alors été moins porté à supporter la classe dirigeante.

Petit à petit, la cité fut engloutie, et elle ne pouvait plus nourrir sa population. Les habitants ont dû partir vers la forêt primaire d'Ündsenoin et apprendre à vivre selon la manière des elfes aldarons qui y demeuraient déjà.

Extrait du journal de Diomède le Gaucher, aventurier originaire de Cyrillane

Ciqunapu, la silencieuse cité engloutie

1. Dôme de force
2. Jardins
3. Palais
4. Cercle de téléportation boréen
5. Antenne académique de magie



Le tunnel du Faisceau Lié

Un guide local nommé Nunawim conduisit un groupe d'aventuriers nommé « la compagnie du Faisceau Lié » aux abords du site de Ciqunapu, voilà une dizaine d'années. Les membres du groupe tentèrent de faire usage de magie pour plonger et trouver une entrée dans la ruine. Ils découvrirent avec effroi que sous l'eau, aux abords immédiats de la cité, s'étendait une zone de magie morte. Incapables de résister à l'appel de trésors, les membres du Faisceau Lié devaient trouver un autre accès : par l'Inframonde. Ils entreprirent de creuser des tunnels, apprenant le dur métier de mineur par nécessité et au prix de quelques accidents graves. Un passage fut creusé jusqu'aux murs de Ciqunapu.

Nunawim n'était pas rassuré par les initiatives des étrangers, et celles-ci prenaient de plus en plus de temps. Il les quitta en promettant de revenir quelques semaines plus tard. Quand il revint, il ne trouva personne. Il ne chercha pas à explorer le tunnel en quête de traces éventuelles.

Les dangers de la cité abandonnée

La cité abandonnée ne bénéficie pas de protections actives et visant les intrus d'aujourd'hui. En revanche, ses vestiges et ses légendes forment un système de défense accidentel qui peut être tout à fait redoutable. Voici des exemples de rencontres et de périls adaptés à ce cadre.

- **Engloutissement.** L'eau s'infiltre dans la cité par les secteurs où le dôme de protection s'est affaibli. Si les tours de soutien sont abîmées, les explorateurs seront exposés aux périls **montée des eaux** voire **trombes d'eau** (cf. Créatures : Inframonde). Outre le risque de noyade, il faut compter que les flots sont extrêmement froids et infligent le péril **eau glacée** (cf. Créatures).
- **Ruines.** La densité de la magie a protégé les ruines depuis l'abandon de la cité, limitant sa dégradation, mais l'usure en fait un terrain périlleux. Les aventuriers peuvent être exposés aux périls : **terrain traître** (cf. Créatures) ; **effondrement**, **passage étroit** (cf. Créatures : Inframonde).
- **Force des légendes.** Il existe des créatures artificielles qui

réagissent aux peurs et à l'imagination et qui apparaissent sous une forme qui répond aux attentes inavouées. Si les aventuriers craignent de trouver des momies, ils pourraient découvrir des eidôlons momies ; s'ils s'attendent à trouver une secte fanatique, ils risquent de rencontrer des sectateurs ; etc. Parmi ces créatures, on compte l'**inane tourmenteuse** (FP 8), l'**inane cauchemardesque** (FP 13) (cf. Créatures), mais aussi les **eidôlons** (archétype, FP variable).

- **Antiques gardiens.** L'académie de magie et le cercle de téléportation sont susceptibles d'être défendus par des créatures artificielles, par exemple : **chaîne animée** (FP 1/8) ; **armure animée** (FP 1) ; **golem de pierre** (FP 10) ; **golem de fer** (FP 16). Le temple de Givreuse pourrait être encore protégé par la déesse, et des profanateurs risqueraient de rencontre un diable gelé **kûshu** (FP 14) ou un céleste **sednae** (FP 6 ou FP 15) (cf. Créatures).
- **Rivaux.** Les aventuriers ne sont sans doute pas les seuls à vouloir exploiter les secrets et ressources d'une cité antique qui n'a jamais été pillée. La nouvelle de l'accès à Ciqunapu a tout pour aiguiser les appétits d'autres chasseurs de trésors !

En quête des cercles de téléportation boréens

Il existe un cercle de téléportation dans les sites boréens importants. Les ruines bien connues sont situées à la surface et sont dans un état trop dégradé pour utiliser ce dispositif. Ceux qui s'intéressent à l'histoire de la civilisation boréales (ou à ses trésors) sont particulièrement avides de la découverte de cercles de téléportation boréens fonctionnels.

Particularités des cercles de téléportation boréens

Dans les milieux bien informés, on parle de cercle de téléportation « boréen » pour distinguer ce réseau des cercles modernes, dont il se distingue par quelques particularités.

- **Différences de séquences.** Chaque cercle de téléportation est unique et se caractérise par une combinaison de symboles qu'on nomme « séquences de cercles ». Le principe est le même pour les cercles modernes et boréens ; en revanche, le système de séquence de cercles est distinct – les symboles et la manière de les placer diffèrent. Pour cette raison, si on souhaitait aller et venir entre un cercle boréen et un cercle moderne, il faudrait procéder à des travaux complexes (mais pas insurmontables) sur les deux sites. Si on veut seulement faire un aller simple (par exemple de cercle boréen à cercle moderne, pour rentrer chez soi), il suffit d'effectuer des adaptations sur le cercle de départ.
- **Alimentation en magie.** Les cercles boréens sont dépendants des courants de magie. Ils sont généralement éteints en surface. Ceux situés dans l'Inframonde sont plus facilement alimentés par l'Abîme et sont fréquemment en état de marche – ou nécessitent peu d'efforts pour l'être.
- **Voyages boréens.** Chaque site comportant un cercle de téléportation boréen peut communiquer avec les autres. L'énergie est fournie par le cercle de téléportation de départ. Par conséquent il est possible de se rendre dans une ruine en mauvais état, mais peut-être pas d'en revenir.
- **Navigation simplifiée.** Les boréens avaient développé une technique permettant de voyager sans avoir à changer manuellement les séquences de cercle à chaque fois – ce qui peut être laborieux et sources d'erreurs. Une console de séquence à quelque pas des limites du cercle de téléportation permettait de changer sans erreur et rapidement la séquence du cercle. Pour utiliser un cercle de téléportation boréen, il faut une charge de condensation arcanique lumineuse et une table de séquences en bon état.

Lexique des cercles de téléportation boréens

Des aventuriers qui explorent les ruines boréales auront sans doute l'occasion d'utiliser à plusieurs reprises les cercles de téléportation qui s'y trouvent. Quand on utilise un cercle pour quitter un lieu, il est impossible d'emporter la charge de condensation arcanique utilisée, pas plus que la table de séquence. La dernière utilisation du cercle de téléportation est donc toujours visible, à moins que quelqu'un ne se charge de faire disparaître ces traces derrière le voyageur.

- **Alecrithe.** Ce cristal pourrait être issu de la condensation de courants magiques à l'état pur. Quand il est enchâssé dans une arme, celle-ci inflige +1d6 dégâts de force ; dans une armure, celle-ci gagne la résistance aux dégâts de force. Les boréens sont célèbres pour avoir créé des arcano-mécanismes mettant à profit les propriétés de l'alecrithe. Ils en utilisaient en grande quantité, de sorte que les pilleurs n'ont guère de scrupules à saccager les vestiges pour s'en emparer (voir aussi Encyclopédie).

- **Cercle de téléportation boréen.** Au sol est gravé un cercle qui est chargé de symboles géométriques et de sceaux, entouré d'un second cercle. Ceux de la civilisation boréale sont typiques et ne sont plus en usage de nos jours. On reconnaît certains de ces signes dans les broderies et les ornements portés par les peuples surfaciens du Grand Nord. Quand on l'observe éteint, il est recouvert de centaines de gravures qui représentent toutes les séquences qu'il peut admettre comme élément d'une destination.
- **Console de séquence.** La console de séquence est un meuble – en marbre le plus souvent. Une charge de condensation arcanique est déposée dans un renfoncement dédié. Un réseau de gravures en part et se mêle aux autres qui recouvrent la console. Sur la table se trouve un creux. De là part tout un réseau de lignes gravées qui courent sur la console, puis sur le sol, jusqu'au cercle de téléportation boréen. Sitôt qu'on dépose une table de séquence sur une console alimentée en énergie, les séquences correspondantes du cercle de téléportation s'éclairent. Le passage vers la destination est ouvert pendant au minimum 3 rounds et jusqu'à 10 rounds si une créature assure une alimentation forcée du cercle de téléportation depuis la console.
- **Charge de condensation arcanique.** L'objet mesure 30 cm par 2,5 cm d'épaisseur. Il est composé de plusieurs cristaux d'alecrithe taillés (leur nombre varie) et rassemblés, enchâssés dans un alliage d'or et de mithral à l'éclat glacé. Comme son nom l'indique, la fonction de la charge de condensation est d'accumuler de l'énergie. Elle alimente la console de séquence et non l'ensemble du cercle de téléportation. Dans l'ancien temps, il existait des pièces dédiées au dépôt de charges de condensation, et visant à leur laisser le temps d'être alimentées. Dépenser un emplacement de sort de 3e niveau ou supérieur permet de recharger instantanément l'objet qui se met aussitôt à luire vivement. Il perd sa clarté à mesure qu'il s'épuise. L'épuisement se fait fonction du nombre d'usages du cercle de téléportation. Autrefois une charge de condensation arcanique pouvait autoriser jusqu'à 5 utilisations, mais celles que l'on découvre aujourd'hui peuvent être bien moins puissantes.
- **Table de séquences.** On parle indifféremment de tablette de cristal ou de table de séquences. Elle mesure 25 × 17 cm avec une épaisseur d'un peu moins de 1 cm. Son surnom lui provient de la matière dans laquelle elle est fabriquée. Il s'agit d'une substance qui évoque le cristal de roche ou certains verres. En dépit de son aspect délicat, une table de séquence est relativement solide, de sorte qu'en découvrir une brisée signale généralement une destruction intentionnelle. Les tables de séquences sont entreposées dans une salle proche de la salle du cercle de téléportation. Il faut lire le tumiit pour déchiffrer les casiers indiquant la destination d'une table de séquences. Les tablettes elles-mêmes sont presque illisibles. Ce n'est qu'à la lumière rasante qu'on discerne les fines gravures qui forment les symboles des séquences de cercle.

La dangereuse tentation de l'exploration

Pour peu qu'on puisse accéder à l'ensemble du dépôt de tables de séquence, on pourrait voyager vers l'ensemble des sites boréens. Cependant, pouvoir s'y rendre ne garantit jamais d'en revenir. On risque même parfois de succomber dès la première minute si on est téléporté au milieu de gravats enterrés ou noyés par les flots de la mer Blanche ! Par ailleurs, si personne ne surveille le site du cercle de téléportation, on pourrait revenir en se croyant en sécurité, et être accueillis par une volée de flèches !

Le danger d'une submersion complète

Ciqunapu est en équilibre précaire depuis des milliers d'années. Il suffirait de peu de choses pour qu'elle soit totalement noyée.

- **Les six tours de soutien.** Les tours de soutien entourent la cité, formant un hexagone régulier. Elles permettent le maintien du dôme de force. L'étude de ces structures pourrait aboutir à la recréation de tels édifices. Ils sont adaptés à la protection d'une localité contre des événements climatiques extrêmes, et même à une éventuelle submersion. Des gemmes d'alecrithe alimentent les arcano-mécanismes. Leur valeur est telle que des chasseurs de trésors pourraient tenter de s'en emparer au mépris de la stabilité de la cité.
- **Quartiers inondés.** Une partie de la ville ne bénéficie déjà plus de la protection du dôme. Les bâtiments sont baignés dans des eaux froides. Elles s'étendent dans certaines ruelles seulement jusqu'aux chevilles, et ailleurs elles emplissent tout le rez-de-chaussée.

- **La montée des eaux.** En cas d'épuisement ou de destruction d'une tour de soutien, l'eau de mer s'infiltre de plus en plus dans la cité. Au début, le niveau monte doucement, et presque imperceptiblement. Le tunnel du Faisceau Lié étant en un point assez bas, il ne tardera pas à être difficilement praticable, sinon totalement inondé. Par ailleurs, l'eau glaciale épuise ceux qu'elle engloutit.
- **Sortir à la nage de Ciqunapu.** Il est possible de nager de l'intérieur de Ciqunapu jusqu'à la surface de la mer. C'est bien plus simple que de tenter l'inverse, car chercher un passage praticable est plus aisé de l'intérieur. Il est souhaitable d'avoir une bonne constitution pour parvenir à rejoindre la surface, presque 50 m plus haut ! Après quoi il faut encore rejoindre le rivage…
- **Fermer le cercle de téléportation.** Les bâtiments dans lesquels on maniait autrefois la magie bénéficient de portes et de fermetures particulièrement efficaces. En cas de montée des eaux, il serait possible de s'enfermer à l'intérieur. Il ne resterait qu'une sortie : le cercle de téléportation boréen, sachant que celui-ci ne peut mener que vers d'autres ruines boréennes.

Lieux emblématiques de Ciqunapu

Les habitants de Ciqunapu n'existent plus. Les noms de lieux diffèrent certainement de ceux qu'ils employaient autrefois, mais ils devraient être assez concrets pour être intelligibles pour les explorateurs.

Le dôme de force

Un dôme translucide protégeait autrefois la cité contre le froid extérieur. Aujourd'hui, cette structure est fragilisée par l'usure des tours de soutien. L'eau de mer commence à s'infiltrer et inonde une partie de la ville.

Les jardins

Autrefois, la cité produisait une partie de sa nourriture à l'intérieur de ses murs. La ville comprenait des vergers et des cultures maraîchères. Aujourd'hui, peu de végétaux ont survécu à la réduction de la luminosité et au manque de soin. Une flore et une faune locale subsistent néanmoins dans cet environnement particulier.

Le palais

La cité était dirigée par une souveraine qui était également haute prêtresse de Givreuse. Le complexe palatial avait une fonction sacrée et administrative. On y trouvait notamment des greniers et des entrepôts.

Le cercle de téléportation boréen

Le bâtiment dédié au cercle de téléportation boréen communique avec l'académie de magie et est proche du palais. L'organisation de l'espace permettait aux dirigeants d'aller et venir aisément. La sécurité de ces lieux était maximale. Il ne demeure aujourd'hui des mesures de protection que des pièges magiques et quelques créatures artificielles.

L'antenne de l'académie de magie

La civilisation boréale est célèbre pour certaines créations magiques. Beaucoup de gens cherchent actuellement sa mythique académie de magie où l'on pourrait apprendre sa haute magie et de nombreux sorts maniant le froid et la force. Ce qu'on appelle « académie de magie de Ciqunapu » est une antenne de la « véritable » académie de magie. Il est toutefois possible d'y découvrir d'intéressantes tablettes rédigées en tumiit.

Colonie d'oiseaux de mer

Si vous utilisez cette option, les jardins demeurent assez vivaces pour renouveler l'air. Des pingouins ont su trouver des passages immergés. Ces oiseaux de mer, bons plongeurs, ont ici l'équivalent d'une caverne bien protégée contre les intempéries et peu de prédateurs les menacent.
Dans cette version de la cité de Ciqunapu, le silence ne règne que dans le palais et les bâtiments bien protégés autour. Il y a un aspect incongru à visiter des ruines solennelles au milieu des déambulations des volatiles marins.

Les Piliers de la Création

Dans le nord-ouest du Septentrion, un site surfacien très connu porte ce nom. Il est caractérisé par des piliers gigantesques, qui s'élèvent dans le paysage, paraissant monter jusqu'à la voûte céleste pour la soutenir. Les adeptes kaanis de Façonneur sont prêts à parcourir des milliers de kilomètres pour s'y recueillir. Ils demeurent un temps à effectuer des processions, habitant dans des camps de tentes et des hameaux semi-enterrés.
Les surfaciens cependant ignorent que les Piliers de la Création sont encore bien plus vastes sous terre. On y trouve plusieurs cavernes assez grandes pour abriter des villes, superposées sur plusieurs niveaux et dont les voûtes sont soutenues par les célèbres colonnes.

La disparition du passage entre Inframonde et surface

Les accès qui existaient entre la surface et les profondeurs des Piliers de la Création furent détruits lors d'un antique séisme de grande ampleur. Le volet souterrain du site n'était déjà plus en activité et personne ne chercha à restaurer les tunnels. Le changement climatique majeur à la fin de l'ère de Givreuse affecta également le site, par des inondations et des pluies torrentielles provoquant des coulées de boue et des affaissements. Aujourd'hui, l'herbe des steppes froides pousse, nourrissant les mammouths, les rhinocéros laineux et de grands troupeaux grégaires, tandis que les arslanikhs – grands lions kaani sans crinière – et les loups guettent leurs proies.
L'effondrement d'une structure souterraine fragilisée pourrait rouvrir un jour ou l'autre un passage entre la surface et l'Inframonde. Les explorateurs découvriront alors que la démesure des Piliers à la surface n'a rien à envier à celle des profondeurs.



L'emprise sur le domaine

Dans leur état d'abandon, ces ruines remontant à la haute antiquité ne représentent pas vraiment un danger. En revanche, elles forment une scène dans laquelle peut se déployer l'ambition d'un groupe puissant du présent. Le meneur dispose de moyens pour préparer quelques surprises pour ses joueurs en mettant en scène le contraste entre un lieu de pèlerinage désolé et une base secrète dissimulée dans ses abords immédiats. La téléportation permet d'arriver pour s'infiltrer ou bien en tant que prisonnier, dans les deux cas, en ignorant la localisation de l'installation : la séquence de cercle suffit.
L'identité des nouveaux maîtres des Piliers de la Création sous terre est laissée à la discrétion du meneur. Ils peuvent être tout aussi bien des surfaciens que des habitants de l'Inframonde. Voici des exemples.

Kartaçöl

Dans cette hypothèse, les pèlerins de Façonneur comportèrent des agents au service du dieu suprême de l'empire et de son souverain immortel. Les mystères sacrés et antiques motivèrent des investissements considérables pour explorer et aménager les Piliers de la Création. De la surface, on ne voit pratiquement rien, car l'essentiel des déplacements se fait par cercle de téléportation. Les kartaces se servent de ces lieux pour mieux comprendre les Géants, mais d'autres fonctions sont envisageables : prison de haute sécurité pour les dissidents ; base opérationnelle pour explorer le Septentrion et les mystères boréaux (dont par exemple Ciqunapu) ; appui à la conquête du nord du continent kaani ; point de départ d'exploration de l'Inframonde, peut-être avec la fondation d'une cité-comptoir ; etc.

Géants des pierres

Après avoir migré à Parastin, les géants des pierres se sont concentrés sur l'étude des mystères naturels et ils mènent une existence méditative qui ne convient pas à tous. Certains se sont déguisés en pèlerins de Façonneur à l'aide de *perles d'étroitesse*. Ils ont voyagé jusqu'aux Piliers de la Création pour retrouver leurs racines. À force d'efforts, ils ont découvert un passage menant aux souterrains, et ils ont entrepris de restaurer les lieux. Leur programme d'action est vaste : reprise de contacts avec les géants du givre pour les convaincre de former une nouvelle alliance des « Géants » ; exploration de l'Inframonde cyfand pour découvrir les secrets des vestiges du Dédale des Mirages (recherches d'un *atelier de façonneur* notamment) ; recréation d'une nouvelle cité mêlant technique et magie, socle d'une restauration véritable d'un peuple autrefois maître du monde aux côtés des Voyageurs.

Zanrolem du Voile Écarlate

Pourchassés de toutes parts, les membres du zanrolem du Voile Écarlate rêvent d'un refuge sûr. Les Piliers de la Création sont à la fois célèbres et méconnus. C'est un lieu idéal où s'installer à l'abri des persécutions. L'étude de la magie boréale serait également très utile, car elle permettrait d'utiliser un réseau de cercles de téléportation sécurisé : il est impossible de se téléporter à l'une de ses adresses si on ne dispose pas des bonnes clefs de symboles sur son propre cercle de téléportation. Cela ne fait pas disparaître tous les risques, mais cela les réduit significativement. Pour les zanreïmis, il serait vraiment précieux de maîtriser les informations de Ciqunapu pour voyager ensuite entre les ruines boréales, ou créer de nouveaux cercles de téléportation dans un style archaïque, inconnu des arcanistes de nos jours. Les ruines des Piliers de la Création deviendraient la capitale du mouvement. Il serait possible d'y préparer des actions d'envergure, ou simplement de développer paisiblement une société qui exprime pleinement leurs idéaux.

Lieux emblématiques des racines des Piliers de la Création

Les cercles de téléportation

Le ou les cercles de téléportation ne sauraient être que des aménagements récents. En tant qu'infrastructures sensibles, ils sont toujours très bien gardés. Ils permettent aux nouveaux maîtres des lieux de développer leurs plans. Ainsi, ils profitent de l'isolement relatif des Piliers de la Création tout en étant capables de joindre des lieux décisifs à tout moment.

Des plateformes-abris sur plusieurs niveaux

Les survivants de la Chute des Voyageurs furent installés sur plusieurs plateformes-refuges. Elles leur permirent de rester à l'abri un temps considérable, avec un rationnement contrôlé.

- **Des plateformes.** Chacune couvre environ 2 hectares et est articulée sur un immense mécanisme d'ascenseur continu. Il y a au maximum deux plateformes au même niveau, mais elles peuvent aussi toutes être à des niveaux différents. Elles formaient des microcosmes autonomes, avec des habitations préfabriquées ressemblant à des assemblages de cubes et de pavés droits.
- **Accès à l'eau et aux vivres.** Dans les parois, le long des plateformes montantes comme descendantes étaient installés des rails verticaux. Ils comprenaient des canalisations distribuant l'eau et les vivres. Les habitants des plateformes se ravitaillaient dans des sceaux ou des gamelles et retournaient à leurs occupations.
- **Un mécanisme à l'arrêt.** Actuellement, l'installation est à l'arrêt, mais avec des efforts considérables, elle pourrait être réactivée, permettant de descendre, puis de remonter, dans une sorte de gigantesque manège souterrain. Le mécanisme connait deux modes de fonctionnement. Dans le premier cas, toutes les plateformes ne bougent que d'un cran (vers le haut ou vers le bas) ; dans le second cas, l'ensemble de l'ascenseur tourne jusqu'à ce qu'on l'arrête. Le mouvement est suffisamment lent pour permettre à de nombreuses créatures de descendre à des paliers prévus à cet effet.
- **Le gouffre central.** Les plateformes ont toutes un accès à une vaste colonne vide. Elle apporte l'air à tous les niveaux, mais elle constitue aussi un gouffre inquiétant et sombre.
- **Prison ou refuge.** Les créatures sur les plateformes n'ont pas accès au mécanisme qui les actionne. Dans ces conditions, ce qui fut autrefois un refuge pourrait désormais être utilisé comme une prison. Pour utiliser celle-ci commodément, il serait indispensable d'installer au moins un cercle de téléportation. Après cela, quelques travaux complémentaires de rafraîchissement seraient nécessaires.

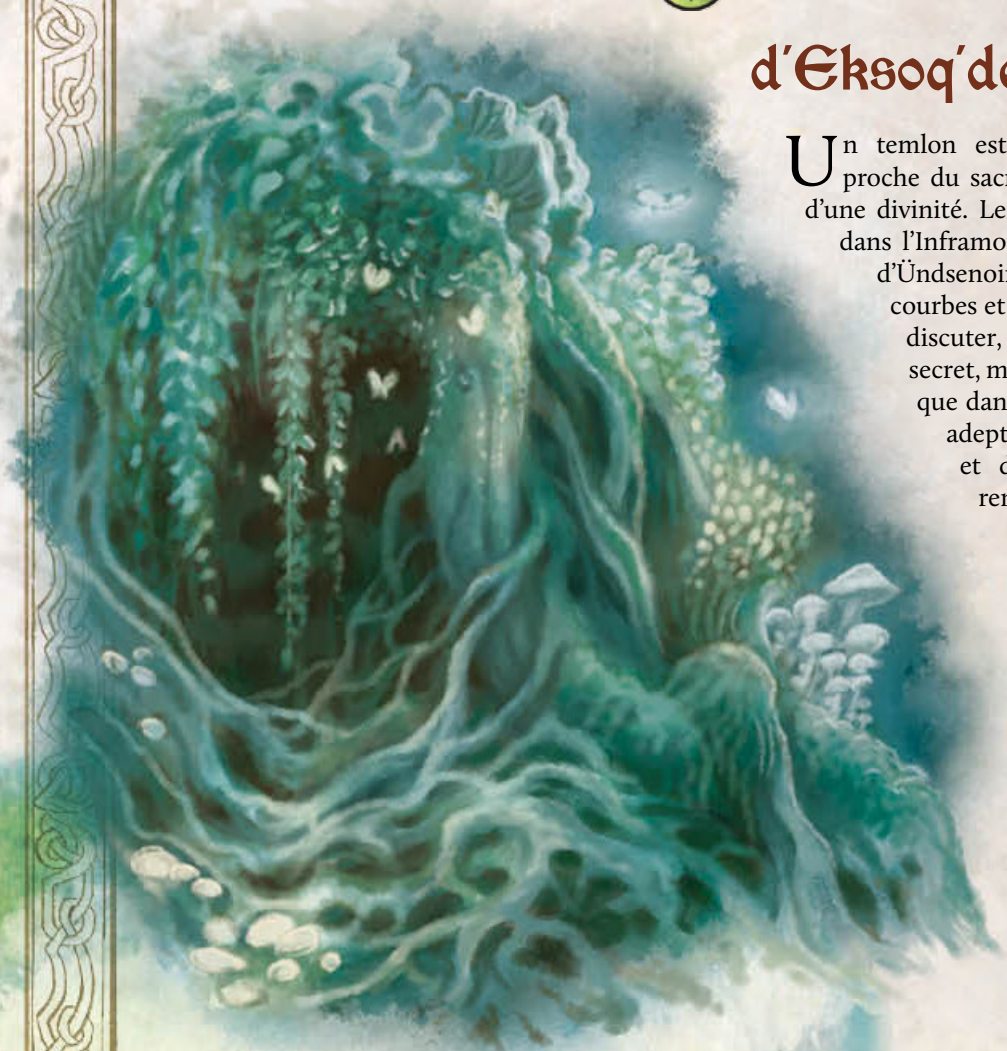
Les arches des géants

Si les plateformes-abris étaient dédiées aux « petites » créatures humanoïdes, les ancêtres des géants du givre demeuraient dans un autre complexe, non loin de là. Les indices de la nature des habitants ne manquent pas. À la hauteur de son plafond dominé de voûtes en berceau s'ajoute la taille des marches – jusqu'à près d'un mètre de haut contre environ 20 cm pour celles destinées aux humanoïdes de taille moyenne. Cependant, les lieux où des explorateurs devraient lutter pour monter et descendre sont limités, car les antiques maîtres de ces ruines préféraient joindre les niveaux par des pentes douces, sur lesquelles il était possible de tirer des chariots.
Toute une cité dédiée à la survie s'étendait là : dortoirs aux couloirs étroits – à l'échelle de géants – ; réfectoires et salles de réunion ; espaces dédiés à la surveillance et l'entretien des mécanismes ; canalisations ; entrepôts… Il ne demeure pour l'essentiel que les murs et les arcano-mécanismes, conçus pour traverser les âges.

Le gouffre Enraciné

Le gouffre Enraciné est une région dans laquelle les parois sont couvertes de racines d'Eana au point que la pierre par endroits n'est même plus visible. Le gouffre Enraciné ressemble sans doute à l'Inframonde primitif, celui dans lequel se réfugièrent les populations survivantes du cataclysme de la Chute des Voyageurs. Il existe d'ailleurs d'autres sites semblables ailleurs.

- **Se déplacer.** Le long des parois serpentent des racines plus épaisses qui évoquent des branches sinueuses. Elles forment des corniches et des abris, et même parfois des ponts ou des sortes d'échelles tortueuses.
- **Pénombre.** Il règne dans le gouffre une pénombre perpétuelle, presque grise. Il ne fait jamais totalement noir, mais il n'y a jamais non plus de réelle clarté. Les racines dégagent une lueur suffisante pour se diriger comme par un soir de clair de lune.
- **Sève nourricière.** Les racines d'Eana sont comestibles. Si on gratte son enveloppe, on atteint une chair croquante et rafraîchissante au goût cru et assez âpre, qui évoque des tubercules. Il n'existe de source d'eau que dans les racines.
- **Sans feu.** Aucun feu ici ne brûle. Les flammes s'éteignent sitôt allumées. Les sorts impliquant une énergie de feu échouent automatiquement.
- **Ermitage.** La présence exceptionnelle des racines d'Eana pousse certains à séjourner au gouffre pour un temps plus ou moins long. En revenant d'un tel séjour, les visiteurs semblent avoir développé une connaissance plus profonde de la magie divine naturelle – celle des druides comme des rôdeurs.
- **Portail céleste.** On peut voir ici des kheruben, des célestes protecteurs d'Eana. Ils viennent directement du domaine divin du monde, dans le Plan Astral. Le gouffre Enraciné comporte au moins un portail planaire.



Le temlon d'Eksoq'deiwa

Un temlon est un lieu d'études mystiques, proche du sacré, sans être voué à l'adoration d'une divinité. Le temlon d'Eksoq'deiwa se situe dans l'Inframonde peu profond, sous la forêt d'Ündsenoin. Il est un dédale de couloirs courbes et de salles arrondies où l'on vient discuter, méditer, étudier. Le culte est secret, mais s'étend aussi bien à la surface que dans l'Inframonde. Il est vu par ses adeptes comme un lieu de rencontre et d'épanouissement. Partout, on remarque des statuettes féminines façonnées dans un style aux limites de l'abstraction et de l'art brut. Elles ont parfois de grands yeux, se tiennent hiératiques et droites, ou bien assises, dans une contemplation de l'invisible.

On étudie ici la déesse de l'invisible, une forme mystérieuse complexe mêlant les mythes de Nulnyrë, Mère, Xonim et Eana.

Une rencontre pacifique entre drows et aldarons

Les drows commencèrent à explorer l'Inframonde du Kaan depuis une voie passant par Odintoshqa, le golfe de Tili et Lihyân. De là, ils cherchèrent progressivement et prudemment à en apprendre davantage. Ces explorations sont très loin d'être achevées et les contrées sous le Kaan figurent largement comme terre inconnue dans l'esprit des drows. Certaines aboutirent à de belles rencontres, comme la fondation du temlon d'Eksoq'deiwa, dit aussi temple de la Déesse aux Grands Yeux.
Une rencontre particulière présida à la fondation des lieux. Les sœurs drows Jarima et Cirnawoda évoluaient sous la forêt primaire d'Ündsenoin, parcourant des galeries proches de la surface. Satûb, une druidesse aldaronne surfacienne était en difficulté, pourchassée par des agents au service des adeptes rigoristes de Façonneur-Afirînerê. Jarima et Cirnawoda furent témoins de la scène et, ne pouvant rester indifférentes, elles sauvèrent Satûb. Les aldarons du Septentrion kaani ne connaissent pas les drows, ou tout au plus dans de lointaines légendes. Il n'y a jamais eu de guerre, de rancœur ou de crainte – seulement l'ignorance mutuelle. Satûb n'avait pas de raison de voir le mal dans l'aide qui lui avait été apportée. Elle noua une relation amicale avec les deux elfes noires. Les femmes échangèrent avec les bribes d'elfique classique qu'elles maîtrisaient. Progressivement, elles apprirent leurs langues réciproques, et leurs mythes. Leurs échanges les poussèrent à envisager un nouveau mythe expliquant des mystères de ce monde (cf. chapitre **Vivre dans la nuit perpétuelle, Philosophies et religions de l'Inframonde : La Mère noire et Eksoq'deiwa**).

S'élever par la méditation sur Eksoq'deiwa

Le temlon d'Eksoq'deiwa était à l'origine un cercle de réflexion, mais il agrégea de plus en plus de curieux – en majorité des femmes, même si le message de la déesse dépassait largement cet aspect de l'existence. Ce culte entouré de mystères suscite un véritable engouement. Il est vécu par ses adeptes comme un moyen de se retrouver, d'être pleinement soi-même, libre, en connexion avec les forces de l'univers. L'idée de multiples vies séduit, tout comme celle de pouvoir lever progressivement les voiles qui entravent une meilleure connaissance de soi et du monde. L'étude de la magie et des mystères est un moyen d'élever son âme.
Les adeptes viennent au temlon pour étudier, mais très peu y restent durablement. Ils repartent ensuite chez eux, et essaiment le message de la déesse de l'invisible. De nouveaux pratiquants apparaissent actuellement surtout dans l'Inframonde kaani et dans l'empire de Kartaçöl.
Même si le mouvement est assez jeune, sa persévérance et sa passion lui ont permis d'accumuler des connaissances et reliques intéressantes. Un détour ici peut se révéler fructueux pour ceux qui veulent approfondir leurs recherches sur Xonim, l'Abîme ou encore le lamentrope. La démarche d'études transversales se révèle également fructueuse, presque accidentellement, pour mieux comprendre la nature profonde de la magie. Malheureusement, les découvertes à ce propos touchent parfois à des pouvoirs sombres et dangereux. Les adeptes d'Eksoq'deiwa dans leur ensemble se montrent responsables, mais parmi eux, certains ne sont pas aussi désintéressés qu'ils le paraissent.

Les tensions avec le clergé d'Afirînerê

Le clergé d'Afirînerê est très puissant dans l'empire de Kartaçöl. Il s'appuie sur le pouvoir de l'empereur immortel, mais légitime également son règne. Le rigorisme de cette religion s'affirme de plus en plus, tandis que sa tolérance aux divergences de vues décroît. Le druidisme d'Ündsenoin est vu comme une des sources de la résistance à l'accroissement d'un empire à vocation mondiale. Le paganisme traditionnel n'est pas apprécié, mais il est bien connu, et les prêtres ont l'impression de maîtriser le sujet. En revanche, la multiplication des voyages au temlon et des adeptes de la Grande Déesse est plus gênante. La déesse-mère de l'invisible et le père de tous les peuples semblent voués à s'affronter.
Le conflit n'aura pas forcément lieu qu'à la surface : par l'intermédiaire des mercenaires hobgobelins kartaces, les croyances de l'empire infusent dans l'Inframonde, comme à Qopashist par exemple.



La grotte de Sikluola

Sikluola est une grotte proche de la surface, sous la forêt primaire d'Undsenoin. Elle est le lieu de vie d'un druide dérangé, Warhel, qui ne mesure pas du tout la nature de ses visions. Il a créé un sanctuaire marginal. C'est un lieu plein de poupées, de carillons à vent, d'œuvres d'art approximatives et naïves. Il vit avec un élevage d'hybrides de porcs et sangliers apprivoisés, et ces bêtes vont et viennent partout à leur gré. À ses yeux, ce sont tout autant des compagnons que des inspirateurs, et de potentiels savoureux repas.

Un visionnaire naïf du Cauchemar

Warhel était un soldat hobgobelin kartace, fait prisonnier par des gobelours. Il fut l'objet de ce qu'il vécut comme une révélation mystique. Il rejeta les cultes de son pays pour s'engager dans le druidisme. Son approche, cependant, était hétérodoxe, quand elle ne glissait pas gaiement vers l'hérésie. Le converti enthousiaste devint très vite marginal parmi les druides et il décida de fonder son propre sanctuaire, dans un style très personnel. Là, il se consacra à améliorer ses techniques de méditation et d'exploration des rêves. Cependant, ce qu'il prenait pour des visions chaotiques était des souvenirs de voyages oniriques dans les contrées de la Haie – des territoires du Cauchemar qui ont un aspect très différent de l'horreur absolue qu'on associe au Chancre. Malgré lui, Warhel est devenu un arpenteur de l'Envers et l'un des meilleurs connaisseurs de ses territoires.

Des portails vers l'Envers

La relation du mystique avec l'Envers a permis à des portails assez stables de s'établir entre Sikluola et des domaines du Cauchemar. Il est possible à des mortels de les emprunter, mais c'est généralement un aller simple. Des disciples et des pèlerins néanmoins reviennent de temps à autre, profondément marqués par cette vision d'un autre monde.
Il semble que certains des porcs et sangliers de Sikluola soient en réalité des démaux – des hagjaens du Cauchemar dotés d'un aspect animal, mais bénéficiant d'une intelligence humanoïde et même capables de parler.

Les ombres des terres d'argile

Si les mercadins et les zanreïmi cyfands connaissent l'Inframonde du Kaan, celui-ci reste éloigné des Cités d'Intrigue et des rêves d'empire. On s'y méfie des puissants et des ambitieux. Les contrées demeurent peu peuplées et paraissent apaisées. La faiblesse – jusqu'à présent – de la menace du Chancre contribue à cette situation paisible. Les ombres des terres d'argile comprennent de grandes places marchandes, des communautés qui vivent au jour le jour et des monastères.

Dans ce chapitre, vous découvrirez les cités maritimes et continentales.

- **Odintoshka.** Un îlot au milieu de la mer Ustalva dissimule une place forte marchande. D'ici on peut aller pratiquement partout et rencontrer des gens qui ont visité les contrées les plus éloignées.
- **Baldhirshoq.** Ce haut-fond dans le golfe de Tili est un rendez-vous de pirates et d'explorateurs mystiques.
- **Qopashist.** Située sur la mer de Nulim, cette cité est connue pour avoir la seule flotte de l'Inframonde – capable d'envoyer des navires à la surface ! Elle est également célèbre pour être le siège de la fameuse compagnie de mercenaire de l'Amamordo.
- **Dni'Worrom.** Sise sous les monts Telhika, cette ville marchande reliée à Lihyân fut fondée par des réfugiés de Velkynbelbol.
- **Ympirä.** Communauté simmaïenne, Ympiräliito entretient des contacts avec les géants des pierres de Parastin. Ses habitants sont parmi les meilleurs connaisseurs de l'Inframonde des Iruuls, l'extrême orient du Vieux Kaan.

Les sceaux de l'Abîme

Un sceau de l'Abîme est une installation qui prend la forme d'une grande porte gravée de symboles liés aux puissances souterraines – et précisément l'Abîme qui imprègne tout l'Inframonde. On décrit parfois ces constructions comme des « portails souterrains ». Quand elles sont pleinement fonctionnelles, leur puissance est telle qu'elles repoussent les ravageurs du fléau hideux et du Sublime sur plusieurs centaines de mètres.

Certaines créatures ont une affinité particulière à ces sceaux de l'Abîme, à l'instar des dragons métalliques de cuivre ou des géants des pierres (cf. Créatures). Dans le Kaan, des peuples humanoïdes prennent également soin de ces sites, et sont parfois capables de les entretenir, voire d'en créer de nouveaux. C'est le cas de certains groupes de kobolds des monts Telhika, mais aussi d'orcs des Iruuls, et des maîtres des arcanes de la cité souterraine de Dni'Worrom.

Tout ceci explique pourquoi le Chancre du Plan Matériel est si peu représenté sous le Kaan. En revanche, le Cauchemar peut agir sur tout rêveur, et ce faisant demeure une menace.

Le Jardin de minuit d'Odintoshka

Odintoshka dans la mer Ustalva est une île isolée. Sa taille et le relief limitent une installation durable. Le territoire est dominé par une pointe rocheuse, et un petit vallon protégé des vents abrite une forêt primaire, comportant des espèces uniques. Les lieux battus par des vents tempétueux ne sont pas dépourvus d'une forme de beauté sauvage et rugueuse. D'après des légendes, il arriva que certains obstinés tentent malgré tout leur chance, en bâtissant une petite ferme, mais bien vite, ils disparurent corps et biens.

Il se trouve en effet que l'île n'est que le sommet d'une cité de l'Inframonde. Ses habitants sont bien décidés à garder leur « jardin de minuit », un lieu où ils peuvent sortir à la lumière des étoiles, profiter de la beauté de la surface et de l'air frais. Appréciant ce privilège rare dans l'Inframonde, ils ont utilisé le nom surfacien de l'île pour baptiser leur cité.



Aperçu d'Odintoshka

- **Culture dominante :** cosmopolite, avec une dominance drow et svirfnebeline exaltée
- **Langues parlées :** commun de l'Inframonde et beaucoup d'autres
- **Mots-clefs :** cité des portails, place marchande
- **Pouvoir :** le Conseil. Les habitants de chaque secteur de la cité élisent un membre du Conseil
- **Sécurité :** les guettes pour les tunnels profonds passant sous la mer ; les voopoos pour les cercles de téléportation ; les tirithen pour la sécurité dans la cité même
- **Air :** provient de la surface
- **Température :** 20 °C
- **Eau :** provient de la surface pour une petite partie ; recyclage. L'approvisionnement est sous tension
- **Nourriture :** culture dans les grottes ; importations par cercle de téléportation
- **Accès :** ascenseurs vers la surface ; plusieurs cercles de téléportation sécurisés ; tunnels dans le plancher marin
- **Profondeur** : 0 à 350 m

Les trois ordres de maintien de la sécurité

Odintoshka paraît paisible, mais investit pour ce faire beaucoup dans la sécurité des biens et des personnes :

- **Guettes.** Les rangs des guettes comptent des éclaireurs, des guides souterraniens, des rôdeurs. Ils connaissent bien les périls naturels et veillent sur les quelques caravanes qui parviennent à Odintoshka par des moyens naturels. C'est également sur eux que repose la surveillance des galeries pour éviter des incursions du Chancre. Les derniers événements liés à l'Ennemi sont si lointains que le savoir pratique s'est érodé.
- **Voopoo.** Le voopoo est chargé de la surveillance des cercles de téléportation et de l'usage de la magie. Ses membres ont des connaissances en arcanes et en piégeage. Ils ont également la charge de la prison d'Odintoshka.
- **Tirithen.** Les veilleurs doivent garantir la tranquillité et la sécurité dans la ville elle-même. Les membres les plus éminents protègent le Conseil. Ces combattants portent des armures lourdes de bonne qualité, qui les gênent peu dans leurs mouvements.



Le Jardin de minuit d'Odintoshka

1. Ascenseurs vers la surface
2. Cercles de téléportation piégés
3. Prison
4. Fosses
5. Cavernes cultivées
6. Catacombes
7. Fort des guettes

Les secteurs et le Conseil

La ville est répartie en douze secteurs principaux. Il s'agit des quartiers du cœur de la cité. Les habitants exerçant actuellement un métier qu'ils peuvent déclarer ont le droit de voter. Chaque secteur élit un Conseiller qui participe au gouvernement.

- **Treizième et quatorzième secteurs.** Les ouvriers des Fosses militent pour que soit reconnu leur secteur, car ils demeurent dans des niveaux inférieurs, à côté de leur travail. Les cultivateurs commencent à aspirent aux mêmes droits.
- **Chef de gouvernement.** Le Président du Conseil est tiré tous les deux ans au sort parmi les conseillers. En cas d'égalité dans un vote, sa voix compte double. Des bureaux de clercs spécialisés travaillent au service du Conseil.

Guilde des Étoiles filantes

« Le calme dans les rues ici est vraiment frappant. Enfin, ce n'est pas vraiment le calme – Kleinekruis est paisible aussi... Je veux dire... Il n'y a pas...
– Quoi ?
– Moins fort, je parle des guildes de voleurs...
– Oh si, il y en a aussi... Il y en avait plus il y a une quarantaine d'années – et avant. C'était vraiment dangereux, avec des caches dans les catacombes, et des entrées dérobées vers les Fosses... Mais le Conseil d'alors s'était lancé dans une véritable guerre. C'était sanglant. Il y avait des assassinats presque tous les jours. Les membres des guildes s'entretuaient pour évincer leurs rivaux, mais ils tuaient aussi les tirithen. C'est à l'époque qu'ils ont gagné leur équipement lourd d'ailleurs.
– Le Conseil est vraiment parvenu à vaincre les guildes de voleurs ?
– Il les a beaucoup affaiblies. Il y a eu des condamnations à mort comme jamais. Des gens ont fui dans les bas tunnels, les guettes les recherchaient... c'était de la folie. Aujourd'hui... C'est vraiment plus calme... mais les guildes de voleurs ne disparaissent jamais... elles renaissent...
– Le retour des survivants ?
– Je ne sais pas exactement. On parle parfois des "Étoiles filantes" et on dit qu'ils auraient trouvé un soutien fort. Il y a même des gens qui disent que c'est un groupe de vampires dans les catacombes ! D'autres qui prétendent qu'ils sont soutenus par une puissance étrangère qui les utilise pour espionner Odintoshka. »

Dans une taverne d'Odintoshka

La question de l'eau

L'eau provenant des pluies est stockée dans de grands réservoirs, mais Odintoshka grandit. Sa population croît et les voyageurs de passage consomment également. Par ailleurs, la richesse incline à s'adonner à des loisirs dépensiers, notamment en eau. Comment résoudre un problème qui ne peut que s'aggraver ? Deux pistes sont envisagées :

- **Développement de glyphes désalins.** Certains États cyfands, comme Arallün, font un usage immodéré des glyphes pour permettre à leurs cités de survivre dans les conditions les plus difficiles. Une solution consisterait à demander l'aide de leurs sages pour la conception d'un glyphe à même de dessaler l'eau de mer. Le principal obstacle réside dans la difficulté de négocier avec cet empire autoproclamé qui pratique par ailleurs l'esclavage.
- **Centrale artiscienne.** Pendant longtemps, on crut que les duergars avaient disparu ou qu'ils survivaient difficilement aux marges de la civilisation. La célébrité croissante de la cité de Flaetoranda, sise dans la mer Lanabahr, permit à d'aventureux mercadins de découvrir un nouveau monde. Certes, Flaetoranda ne donne accès qu'à un fragment de la science des duergars des abysses, mais cet aperçu suffit pour envisager des solutions techniques aux problèmes d'Odintoshka. Il faudrait qu'une délégation parte à Flaetoranda, et de là, noue des contacts avec d'autres cités abyssales, avant de s'y rendre et négocier l'achat d'installations de désalinisation. C'est un grand voyage, qui s'accompagne de la découverte d'un nouveau monde.

Utiliser la surface

Odintoshka n'est qu'une petite île, mais beaucoup ont des projets pour elle, et ils ne comprennent pas qu'on puisse encore vouloir la laisser dans un état sauvage. À leurs yeux, il faut mettre un terme avec l'obsession de discrétion à l'égard des surfaciens. L'île est à ses habitants souterraniens, ils ne doivent pas avoir honte d'exister !

- **Pêche et produits de la mer.** Le rivage permet de récolter des ressources marines importantes, qu'il s'agisse de pêche ou de collecte sur la plage et les rochers à marée basse.
- **Flotte.** Il n'est pas évident pour la cité d'avoir une flotte marchande, guerrière et de pêche. D'abord, les souterraniens n'ont pas de ressources suffisantes en bois ; ensuite, il leur manque le savoir-faire dans le domaine de la charpente maritime ; enfin, on ne s'improvise pas marin en haute mer ! Dans l'Inframonde, la cité la plus à même d'aider dans ce domaine est Qopashist. Il serait sans doute possible d'acheter certains de leurs vaisseaux (même s'il s'agit de bateaux volés à des surfaciens à l'origine). De là, avec l'aide de leurs marins, il est envisageable de rallier des ports surfaciens, engager plus de personnels et acquérir de nouveaux voiliers…
- **Cultures.** L'île d'Odintoshka n'est pas grande, mais en optimisant l'espace, il serait possible d'avoir quelques cultures maraîchères, suffisamment pour compléter les productions souterraniennes. Les fruits et baies « du soleil » – surfaciennes – sont des mets de luxe dans toutes les cités de l'Inframonde.

Une cité en mouvement

La cité est riche et bien organisée. Elle a les moyens de son développement. L'intervention d'Élus d'Éternité ne peut qu'accélérer sa transformation. Selon les choix des aventuriers, le monde est amené à évoluer.

- **Un nouvel état dans la mer Ustalva.** Le développement surfacien d'Odintoshka ne pourra qu'attirer tôt ou tard l'attention de ses voisins surfaciens : l'Arolavie, Ghardat et Kartaçöl. À cette liste, on peut ajouter les pirates du golfe de Tili. Avec ses nombreux contacts souterraniens, la cité insulaire entre ciel et profondeurs a le potentiel pour devenir une plaque tournante entre les civilisations, un lieu incontournable pour tous les marchands. En tant qu'interface, on peut lui imaginer un rôle politique et culturel important.
- **Un carrefour des connaissances.** Selon que la cité grandira en utilisant la magie, l'artiscience, ou d'autres méthodes, son visage futur sera influencé. En relation avec de nombreuses cultures, Odintoshka a toutes les qualités pour devenir un lieu d'échange et d'apprentissage. Tous ceux qui voudront apprendre des savoirs rares pourraient se rendre dans la cité des portails en la considérant comme une première étape obligée avant tout approfondissement.

Lieux emblématiques d'Odintoshka

Les ascenseurs vers la surface

L'accès vers l'Inframonde est dissimulé dans une grotte. Le passage paraît étroit grâce à un astucieux trompe-l'œil, mais il est assez confortable pour permettre à des visiteurs d'aller et venir. Chaque soir, la garde tirithen d'Odintoshka a la mission de vérifier l'état de l'île. Il faut s'assurer que les lieux sont déserts, afin de permettre aux habitants qui le souhaitent de passer quelques heures au grand air. À la belle saison, les ascenseurs ne désemplissent pas : on vient en amoureux, entre amis, en famille.

Les cercles de téléportation piégés

On peut certes arriver à Odintoshka à pied, par de longs et profonds tunnels, mais le trajet est vraiment pénible. Voyager sous les mers et les océans oblige à descendre très loin dans l'Inframonde, en traversant des régions où la pression et la chaleur sont oppressantes. Rien d'étonnant à ce que l'on ait pris ici un soin particulier à développer l'usage des cercles de téléportation.

- **Plusieurs cercles de téléportation.** Odintoshka se distingue par le nombre de ses cercles de téléportation. Il n'y en a pas qu'un, mais cinq ! Il n'est d'ailleurs même pas impossible qu'on en édifie d'autres. Ils sont de tailles différentes, dévolus à des fonctions variées (commerce de pondéreux, voyageurs individuels, diplomatie…). Chacun est installé dans une salle fortifiée, taillée pour résister aux assauts magiques et physiques.

- **Des mesures de sécurité létales.** Des pièges mortels sont disposés dans chaque salle. Ils se déclenchent automatiquement moins d'une minute après une arrivée par cercle de téléportation. Les employés du service doivent manuellement désactiver les pièges pour sauver la vie des arrivants. S'ils ne sont pas en état de le faire (négligence criminelle ou grave crise), alors les invités de la cité risquent de périr sans avoir la moindre idée de la raison et sans avoir le temps de fuir en repartant d'où ils étaient venus.
- **Un adoucissement des mesures de sécurité.** Dans la cité certains s'élèvent contre la dangerosité du système de sécurité associé aux cercles de téléportation. Ils réclament des mesures de quarantaine qui ne sont pas automatiquement mortelles. Leur mise en place est progressive. Il existe désormais des cercles associés à des pièges létaux, et d'autres à des protections moins agressives (*glyphe de Xonim*, par exemple). Au gré du meneur, la transition vers des mesures de sécurité moins cruelles sera à peine initiée ou généralisée.
- **Des entrées secrètes et mortelles.** Dans le cas où l'on utiliserait au quotidien plus que des cercles à mesure de sécurité non létale, il pourrait tout de même subsister des cercles de téléportation désaffectés et inutilisés. Ils auront été délaissés car il était compliqué de neutraliser tous les pièges du site. Ces vieux cercles de téléportation abandonnés pourraient devenir des entrées cachées, mais éminemment dangereuses, pour des individus souhaitant arriver en secret et rapidement à Odintoshka.

La prison

La prison d'Odintoshka est située non loin du plus ancien cercle de téléportation. Elle bénéficie du même soin en matière de sécurité. L'établissement ne compte simultanément qu'assez peu de prisonniers, car l'emprisonnement n'est ici qu'une mesure de sûreté en attendant la sentence. L'amende est la peine la plus fréquente ; vient ensuite le bannissement par les tunnels ; enfin, la peine de mort, qui est rare.

Les Fosses

On parle pudiquement de « Fosses » pour désigner les profondeurs de la cité qui sont dédiées au traitement des déchets. Dans chaque secteur, il existe des sortes de puits réservés à la collecte différenciée. Le niveau des Fosses rassemble tous les restes d'Odintoshka, loin des yeux des habitants. Ces restent deviennent engrais, terreau, matière première triée et gaz naturel. Ce dernier circule dans des canalisations spécifiques et sert notamment à la cuisson.

- **Chasseurs de vermines.** Le travail dans les Fosses est compliqué par la présence récurrente de vermines. Les charogneux grouillent dans les déchets organiques ; les mites irisées pullulent dans les restes textiles. Quand ils se réunissent en nuées, ils sont plus qu'une nuisance et deviennent un danger.
- **Vases gloutonnes.** Les vases contribuent à décomposer rapidement une vaste gamme de déchets, mais elles sont difficiles à maîtriser. On s'efforce de les surveiller et de limiter leur multiplication ainsi que le danger qu'elles représentent pour les ouvriers.
- **Tunnels de service.** Le personnel du Complexe des Fosses a accès à des tunnels et escaliers de service dont les habitants n'imaginent pas l'existence. Il ne faudrait pas que des voleurs tirent profit de ces connaissances ! Pour cette raison, l'honnêteté et la moralité des ouvriers sont recherchées. D'ailleurs tous les employés sont censés débuter leur journée de travail par une prière en l'honneur de Forgeron.
- **Le sindicats des Fosses.** Les dangers de la Fosse ont incité les ouvriers à s'unir dans un sindicat. Par ailleurs, comme le recrutement du personnel est soumis à des contraintes importantes, il n'est pas aisé pour les dirigeants de remplacer les contestataires. Au sein du sindicats, ils défendent leurs intérêts, incluant les conditions de travail et de rémunération. Au besoin, ils sont prêts à cesser le travail pour faire entendre leur revendication. Le cas échéant, la vie quotidienne à Odintoshka devient rapidement compliquée.

Petite annonce du Complexe des Fosses

Le Complexe des Fosses assure le bien-être de la cité d'Odintoshka. Il vous offre la possibilité de contribuer vous aussi à la salubrité et à la sécurité de la population !

Nous recherchons une équipe armée de nettoyage pour inspection annuelle des installations. Vous êtes méthodique et méticuleux. Vous êtes rigoureux, intègre, discret.

La rémunération est de 7 po par personne. Le service de blanchisserie de l'équipement est pris en charge par le Complexe des Fosses, ainsi que les frais de soins et de funérailles si applicables.

Les cavernes cultivées

Pour l'essentiel, les cavernes cultivées furent creusées au fur et à mesure des besoins entre le niveau des Fosses et celui des catacombes. Elles sont reliées aux grands réservoirs d'eau par des canalisations et elles reçoivent des engrais et du terreau des Fosses.

- **Perte de contact avec les cultivateurs en formation.** Afin d'optimiser le développement des cultures, Odintoshka a envoyé des experts cultivateurs à Dni'Worrom et à Velkynbelbol. La récente révolution dans cette dernière a semé le trouble. Le contact a été perdu avec les envoyés de la ville. Sont-ils morts durant les troubles ? Ont-ils été accusés par les nouveaux dirigeants d'accointances gênantes avec l'ancien pouvoir ? Sont-ils simplement en peine d'utiliser les cercles de téléportation dans le contexte actuel ? S'ils se sont séparés, chacun des experts cultivateurs pourrait d'ailleurs être confronté à une problématique distincte.
- **Citoyens de seconde zone.** Les experts cultivateurs qui organisent les travaux au nom d'Odintoshka sont des clercs qui logent dans la cité. En revanche, les cultivateurs de terrain sont souvent des étrangers et ils habitent dans des hameaux proches de leur lieu de travail. Ce faisant, ils n'ont pas de droits, car ceux-ci sont attachés au fait d'habiter à l'année dans Odintoshka même. L'exemple des ouvriers des Fosses les inspire, mais le gouvernement est réticent : lorsque les Fosses sont en grève, on risque juste de subir un déplaisant inconfort ; mais que se passerait-il si ceux chargés de nourrir la ville cessaient de travailler ? Cette peur est en grande partie fantasmée et disproportionnée par rapport à la réalité, mais elle contribue à pousser au maintien du statut actuel. L'absence de perspective nourrit des rancœurs qu'on devine mal quand on ne fait que vivre dans la cité.

Les catacombes

Les défunts sont inhumés dans des catacombes creusées dans les parois des tunnels par lesquels on arrive à pied à la cité. Ceux qui viennent à Odintoshka par les profondeurs côtoient ses morts bien avant de voir les habitants.

- **Le chemin des sépulcres.** Une voie dédiée assure la liaison entre la cité et les catacombes. Elle forme une longue pente douce sur laquelle peuvent se croiser deux groupes. Il n'est pas rare que des cortèges funéraires descendent tandis que d'autres remontent. Il ne faut pas être pressé sur cette voie.
- **La bénédiction de Mort.** Tous les défunts n'ont pas de service dans un temple dédié à Mort, en revanche tous reçoivent une bénédiction d'un prêtre du dieu lors de leur inhumation dans les catacombes. Il s'agit d'une mesure de sécurité visant à éviter tout problème de mort-vivance.
- **L'Accueil des Catacombes.** Le nom de cet établissement est écrit en plusieurs langues. Il s'agit d'un complexe de plusieurs bâtiments : un temple de Mort de taille modeste ; une auberge ; le logement de gardes sacrés chargés de patrouiller dans les catacombes pour s'assurer que tout est en ordre ; des fossoyeurs pour creuser de nouvelles niches pour les sarcophages. Comme il ne se passe pas grand-chose en général, cet emploi est perçu comme une fin de carrière ou une mise au rebut.

Le fort des guettes

Le Fort des guettes est situé au même niveau que l'Accueil des Catacombes, mais presque à l'opposé si l'on considère le plan à plat de la cité. Il y a là un véritable fort avec une cour d'entraînement et des logements. Un monte-charge et un grand escalier permettent d'assurer le lien avec la cité. Les guettes réclament l'édification de portes sur chaque tunnel menant à Odintoshka, mais seuls quelques passages sont fortifiés, parmi lesquels l'accès au Fort des guettes.



Figures d'Odintoshka

La population d'Odintoshka est nombreuse et bigarrée. On rencontre des drows, des melessës de sang drow, des svirfnebelins exaltés, ainsi que de nombreux migrants originaires du Kaan, pour beaucoup d'anciens mercenaires ou mercadins.

Kosar le Conseiller

Kosar est un gobelin âgé élu du 3e secteur. Il est connu pour son manteau luxueux pourpre et or. Originaire du golfe de Tili, il échappa dans sa jeunesse aux esclavagistes de Shüd'delkhii, avant de découvrir l'Inframonde, qu'il explora depuis les tréfonds de la cité surfacienne de Lihyân. Après quelque temps à travailler ici et là comme mercenaire, il s'installa à Odintoshka. Sans être lui-même un artisan ou un ingénieur, il avait une bonne intuition et savait reconnaître les projets qui avaient du potentiel. Il se spécialisa dans l'investissement et le soutien aux innovations.

Si l'on ne peut nier le sens des affaires de Kosar, le gobelin est une personnalité compliquée, et son caractère ne s'arrange pas avec l'âge. On dit de lui qu'il est un planificateur peu conciliant. Il est incapable de se reposer et il presse ceux qui travaillent pour lui de se donner à leur mission jusqu'à l'épuisement. Il tient à avoir le dernier mot et il se voit comme un inspirateur, même lorsqu'il n'a fait qu'apporter des fonds à un projet conçu en détail.

Cela fait plusieurs années déjà que Kosar est Conseiller. Il fait partie des progressistes et il est un partisan des solutions coûteuses comme la recherche d'ingénieurs en artiscience ou le développement de la cité à la surface.

- **Envoyés aux quatre coins de l'Inframonde.** Kosar est prêt à commanditer des aventuriers pour accélérer ses projets et inciter Odintoshka à les valider pratiquement devant le fait accompli. Les rémunérations sont convenables, mais il est recommandé de savoir prendre sur soi pour supporter Kosar dans ses mauvais jours – voire dans ses jours ordinaires. Les fortes têtes ne font pas long feu sous sa direction.

Iledanta Dal'Niyerdae

Iledanta est une jeune drow arborant une allure négligée avec une morgue désinvolte. Elle ne fait rien pour améliorer son apparence, comme si elle partait du principe qu'une garçonne dans son genre ne pourrait jamais prétendre à un quelconque raffinement. Elle affiche ses bleus et ses ecchymoses sans fard. Si elle a connu de mauvais moments, elle n'en dit rien, mais ne les cache pas.

Cette femme porte avec elle un ancien carnet dans lequel sont notés des noms et des chiffres. Il s'agit de la liste de ce qu'on devait à sa mère, autrefois cheffe de guilde de voleurs à Odintoshka. Iledanta n'a pas connu l'heure de gloire de sa famille. Elle a grandi en exil, avec une mère alcoolique morte durant son enfance et une vieille tante qui lui racontait le monde d'avant.

Aujourd'hui, la guilde de voleurs des Étoiles filantes, c'est elle. Cela ne paraît pas beaucoup, mais elle sait attirer la loyauté par son courage, son stoïcisme et son intelligence. Elle compte retrouver du pouvoir et de la richesse. Elle connaît des caches secrètes, d'anciennes alliances, des secrets inavouables. Elle saura les utiliser.

Sabran la garde sacrée

Sabran est une hobgobeline d'allure presque juvénile. Sa mise est toujours soignée et élégante, comme à la mode, et cela malgré le port d'éléments d'uniforme des gardes sacrés de Mort. Elle travaille à l'Accueil des Catacombes, mais elle est très mécontente d'être cantonnée depuis des mois à un poste sans intérêt à ses yeux. Elle a des ambitions, elle veut vivre dans la société et briller.

Son tempérament ardent lui a déjà valu son affectation ici. Elle prend sur elle avec difficulté. Très peu de choses l'effraient – certains se demandent même si elle connaît la peur. Quand il y a du danger, de l'action, elle se sent enfin vivre. Le reste du temps, elle peut se montrer paresseuse et désinvolte, voire nettement négligente. À cela s'ajoute un fond rebelle qui tolère très mal de recevoir des ordres.

Par ailleurs, elle connaît les petits secrets douteux de certains de ses collègues. Sabran n'est pas vraiment maîtresse-chanteuse, mais elle profite de son avantage pour échapper à de nombreuses corvées.

Beaucoup de gens à l'Accueil des Catacombes manquent d'enthousiasme pour leurs missions routinières. L'action de Sabran ne fait qu'accentuer nettement un courant préexistant. À présent, il suffirait de peu de choses pour que de véritables problèmes apparaissent.

- **Création artificielle d'une crise.** Sabran contribue à saboter les bénédictions de Mort. La mort-vivance redevient une menace pour la cité.
- **Catacombes mal patrouillées.** Une partie des catacombes est laissée à l'usage d'une société secrète (une guilde de voleurs ou un zanrolem). Les gardes sacrés, sans être vraiment complices, masquent leur présence.



Baldhirshoq, le haut-fond

1. Entrée de Baldhirshoq
2. Entrepôts
3. Auberge de la Chandelle Perpétuelle
4. Salle des coffres
5. Quartier résidentiel
6. Projet de cercle de téléportation
7. Temple de Xonim
8. Chapelle du Taureau du Destin
9. Jardins lumineux

Baldhirshoq, le haut-fond

Baldhirshoq – parfois appelée simplement Baldhir – est un haut-fond du golfe de Tili. À marée basse, on peut y marcher, entre bancs de sable, rochers couverts d'algues et bassins poissonneux. Parfois, sous les colonies de moules, on distingue des formes qui évoquent des fondations érodées de bâtiment. On a peine à imaginer qu'il s'agissait autrefois d'une île volcanique siège d'une petite cité-État prospère. Une éruption explosive particulièrement violente la détruisit entièrement.

La plupart des habitants parvinrent à survivre sous terre et ils commencèrent une nouvelle vie entre mer et ténèbres. La communauté n'est pas grande, mais elle compte beaucoup de voyageurs, d'explorateurs, de pirates et de mystiques. On peut y étudier la magie, la foi de Xonim, se ravitailler, partir pour les cavernes surfaciennes des rivages de Tili ou les grottes du Telhika.



Aperçu de Baldhirshoq

- **Culture dominante :** cosmopolite mêlant culture kaani et drow
- **Langues parlées :** commun des profondeurs et kaani
- **Mots-clefs :** caverne éclairée de bougies
- **Pouvoir :** « roi » à vie, désigné par une épreuve sacrée de Xonim ; assemblée des habitants
- **Sécurité :** guettes
- **Air :** provient de la surface
- **Température :** 20 °C
- **Eau :** sources profondes, collectes surfaciennes, rationnement
- **Nourriture :** pêche et culture
- **Accès :** à pied depuis le fond marin du golfe de Tili ; par bateau
- **Profondeur :** 0 à 500 m

Des souterrains préparés pour le pire

La cité-État qui occupait l'île engloutie se nommait Janarbilew, signifiant dit-on « Danseuse sur le volcan ». On ne trouve plus ce terme que dans d'anciennes chroniques et peu de gens savent qu'il désigne Baldhirshoq.

Les habitants de Janarbilew avaient déjà vécu des éruptions volcaniques et avaient préparé d'une part des navires, d'autre part des abris souterrains. On pourrait penser que creuser des tunnels sous une île en proie aux séismes et aux remontées de magma était imprudent, mais cette décision fut prise en s'appuyant sur le savoir-faire de mineurs kobolds hautement qualifiés, et avec l'appui de membres de la guilde des bâtisseurs de la Resgrande Riporte – l'ancien nom de la Cité Franche. Les caves fortifiées étaient conçues pour permettre aux réfugiés des différents abris de se rejoindre, et elles servaient par ailleurs de réserves.

Lorsque la grande catastrophe eut lieu, une partie de la population parvint à échapper au désastre. Revenus à la surface, les survivants constatèrent qu'ils n'avaient plus rien, ni cité, ni navires, ni arbres. Ce fut alors qu'un miracle eut lieu – du moins l'événement fut-il ainsi interprété : un grand ver pourpre passa près de la surface de l'île et laissa derrière lui des tunnels menant à l'Inframonde.

Notes de Wirya, marchand et explorateur de Lihyân

Des portes verrouillées

Certains trafiquants de Tatarine, la cité pirate, ont des contacts à Baldhirshoq et au travers elle, dans l'Inframonde. Ils naviguent prudemment jusqu'au haut-fond, jettent l'ancre non loin, puis envoient des chaloupes à marée basse. Ils se rendent jusqu'à une porte dissimulée, étanche, et fermée aussi efficacement qu'un coffre-fort de la Steinbank.

Les méthodes pour entrer dans la cité varient.

- **Connaître le code d'ouverture.** Il faut avoir gagné la confiance des souterraniens pour être informé du code, et celui-ci est régulièrement changé. Ce cas est donc très rare.
- **Connaître le code d'appel.** Les pirates qui font régulièrement affaire avec les souterraniens ne connaissent pas toujours le moyen d'ouvrir la porte, mais ils ont un code pour les appeler, à l'aide de coups sur la paroi métallique. Coup, silence, coup-coup… Chaque séquence a un sens, et elle doit permettre aux sentinelles derrière la porte de se préparer. Certains codes d'appel décrivent la marchandise, d'autres une requête atypique, et il y a aussi des codes d'alerte.
- **Tenter de forcer le mécanisme.** Très peu de voleurs sont capables d'accomplir cet exploit. Il faut manier les rouages en écoutant le délicat bruit du mécanisme dans la porte, et passer successivement trois tests mettant la sagacité de l'intrus à l'épreuve. En pratique, il réussir successivement trois tests d'Intelligence (outils de voleur) DD 12, puis DD 15, puis DD 20. Chaque test prend 5 minutes ; il y a un maximum de 5 heures entre le moment où la marée est assez basse pour avoir accès à la porte et le moment où elle est submergée. Cela laisse à un voleur obstiné un assez grand nombre de tentatives, mais le bruit de cliquetis incessants risque aussi d'être entendu d'une sentinelle à l'intérieur, de sorte que la persévérance peut certes être récompensée d'une ouverture, mais au prix d'un comité d'accueil préparé.
- **Aération des tunnels.** Les souterraniens n'en disent rien à leurs partenaires surfaciens, mais ils procèdent régulièrement à des ouvertures pour aération. Ils ne procèdent de la sorte que de nuit, peu après le début de la marée basse, et après avoir vérifié qu'aucun navire ne mouille à proximité. Le cas échéant, ils ouvrent même plus d'une porte, pour créer un appel d'air. Ils profitent aussi de cet aérage pour cueillir des fruits de mer.

Les flammes perpétuelles des Éveillés

Les tunnels des profondeurs de Baldhirshoq sont étroits, les parois arrondies et les couloirs courbes. On se faufile dans un dédale de boucles entrelacées qui mettent le sens de l'orientation à l'épreuve. On croirait parfois être dans un rêve de chemins souterrains infinis, éclairés tout le long de petites lumières, flammes nues en pointillé.

Une tradition religieuse locale investit les lampes à huile d'une symbolique importante. Depuis la disparition de la cité de l'île, on n'a jamais cessé de fabriquer des lampes à huile en céramique ou en pierre. Tous les Éveillés de ce peuple fabriquent une lampe perpétuelle *pour célébrer leur accès à la lumière de la magie. Ces objets sont déposés en offrande dans le temple de Xonim. Au fil des siècles puis des millénaires, leur nombre est devenu si important que les prêtres en ont offert à la ville. Des niches ont été creusées dans les couloirs, notamment ceux qui mènent à la surface. Chaque flamme isolée paraît insignifiante, mais peu à peu, la lumière des Éveillés s'étend et éclaire tout un peuple. L'histoire se nourrit de chaque destin individuel, de sa volonté et de son ardeur.*

Syniane, lettrée gobeline



Les entrepôts et le commerce

La cité dispose d'entrepôts, dans des proportions très importantes par rapport à sa population. Pour paiement de ce service, les pirates et trafiquants reversent une part au roi qui assure la redistribution dans la cité.

Des coffres dans le Plan Éthéré

Outre les entrepôts solidement fermés, il y a une catégorie particulière de coffres d'une grande efficacité et qui fait la célébrité de Baldhir dans les milieux interlopes. À première vue on dirait des coffres scellés dans la roche, dotés d'une porte solide. En réalité, ils sont liés au Plan Éthéré. Cela permet deux avantages :

- **Punition des voleurs.** En cas d'erreur sur l'ouverture, toutes les créatures dans un rayon de 6 m de la porte du coffre doivent réussir un JS Charisme DD 15 ou être immédiatement emportées dans le Plan Éthéré. D'après le clergé de Xonim qui assure l'entretien des installations, de terrifiants prédateurs attendent les voleurs. Ces élémentaires d'ombre seraient affamés, voraces et puissants.
- **Transmission de contenu.** Sous réserve que deux coffres soient conçus de manière identique, il est possible de les lier. Dans ce cas, il est possible d'ouvrir les deux coffres et y trouver le même contenu. Cette méthode peut être utilisée pour transmettre des documents d'un bout à l'autre d'Eana. Les coffres ne peuvent pas être séparés par une frontière éthérée et doivent se situer dans le même plan. Ces installations sont fixes et ne peuvent être déplacées.

Le choix d'installer un cercle de téléportation

Si les pirates apprécient de pouvoir mettre des biens de valeur à l'abri dans les entrepôts de Baldhirshoq, certains essaient de pousser le roi à faire installer un cercle de téléportation. Grâce à celui-ci, la ville se développerait, et il serait bien plus facile d'écouler la marchandise. Cela changerait la petite cité presque secrète, et pourrait l'associer davantage aux jeux de pouvoir des guildes de voleurs. Parmi les personnes connaissant bien Baldhir figure un ami d'Iledanta Dal'Niyerdae d'Odintoshka, cheffe des Étoiles filantes.

Une population libre

Des descendants de surfaciens

La population de Baldhirshoq descend de celle de Janarbilew qui était surfacienne. Avec le temps, elle s'est mêlée à des souterraniens. Des surfaciens, souvent des marginaux – pirates, mercenaires – se sont parfois installés là. Il n'est donc pas étonnant que la cité soit particulièrement métissée. On rencontre de nombreux melessës de sang drow, des gobelins, des hobgobelins, des merosis, quelques humains, et d'autres encore. En grandissant dans cette place marchande, n'importe quel humanoïde peut devenir un vrai souterranien !

Le roi et son assemblée

Baldhirshoq n'est ni très grande ni puissante, mais elle s'est dotée d'un roi qui a des allures de chef pirate ou de maître de guilde de voleurs peu prospère. Le souverain est désigné à la suite d'épreuves organisées par le clergé de Xonim. Il peut régner jusqu'à sa mort, sauf si l'assemblée des habitants le dépose au terme d'un vote de défiance. La haute-prêtresse assure alors l'intérim.

- **La recherche du consensus.** Les crises politiques sont rares, car le roi a peu de pouvoirs. Il est surtout un médiateur. Sa mission est d'écouter les besoins, les avis, et de trouver un équilibre satisfaisant. La recherche de consensus est constante. Le souverain est facilement accessible même pour les étrangers de passage.
- **Dire le droit.** En cas de crime, le roi peut se mêler de l'enquête des guettes et dans les affaires les plus graves, la haute-prêtresse est également impliquée. Les jugements sont prononcés par le roi et la haute-prêtresse devant l'assemblée qui a le pouvoir de contester la décision et de formuler une contre-proposition.

Lieux emblématiques de Baldhirshoq

L'auberge de la Chandelle Perpétuelle

Lorsque des trafiquants ou des voyageurs débarquent à Baldhirshoq, ils logent presque toujours à la Chandelle Perpétuelle. Cet établissement propose presque un confort surfacien, et il se situe non loin des entrepôts. Une boutique à l'intérieur permet de se ravitailler avec du surplus de butin de pirates.

La chapelle du Taureau du Destin

La chapelle est un bâtiment modeste et sombre, elle pourrait presque être qualifiée de crypte avec son plafond voûté. Le croyant n'a qu'une douzaine de pas à faire pour se trouver en face de la statue stylisée et massive d'une tête d'auroch qui sort du mur.

- **Le sens d'un culte sans religion.** Le Taureau du Destin n'est plus une divinité de nos jours, alors pourquoi lui conserver une chapelle ? Les habitants de Baldhirshoq estiment que la foi dépasse la certitude de l'existence d'un être céleste et de sa capacité à récompenser les êtres méritants. La prière est une méditation, et les dieux sont des sources d'inspiration qui permettent à l'âme de s'élever en se tournant vers des réalités qui dépassent le quotidien prosaïque. Peu importe si le Taureau du Destin peut entendre les suppliques et s'il peut y répondre. L'essentiel est ailleurs. Les fondateurs de l'actuelle Baldhir souterraine durent surmonter une crise extrême qui manqua de les anéantir. Le Taureau du Destin enseigne que seuls les esprits préparés peuvent saisir la chance qui se présente.

Les jardins lumineux

Comme presque toutes les communautés souterraines, Baldhir cultive autant que possible et produit ce dont elle a besoin. Les multiples salles et les tunnels dévolus à ces activités s'étendent ici et là, les différentes familles et individus ayant chacun leur espace, comparable à une ferme.

- **La rumeur du renouveau du dieu.** Des voyageurs ont évoqué le culte d'une nouvelle divinité, Bedawîtî l'Infinitude, qui aurait révélé ses mystères dans des cavernes sous les Royaumes des Sables. Certains pensent qu'il s'agit du nouveau visage du Taureau du Destin, transfiguré par son exploration du firmament. Ils affirment qu'en dormant dans les temples du dieu disparu, on reçoit des rêves clairs, envoyés par la nouvelle divinité.
- **L'oracle du sang.** Une minorité de croyants vient dans la vieille chapelle pour chercher des réponses plus concrètes en faisant appel à ce qu'on pourrait qualifier de magie du sang. Ils remplissent de leur propre sang un petit récipient en céramique, avant d'en verser le contenu sur la tête de taureau et de briser le contenant au sol. En interprétant les formes des débris et des gouttes rouges qui tombent, on cherche à trouver la réponse à la question posée.

Une magie divine trempée de sang

Si vous utilisez cette option, l'oracle du sang de la chapelle du Taureau du Destin peut être utilisé par les aventuriers.

- **Sacrifice de sang.** La saignée coûte autant que le niveau de blessure d'un personnage. Si un aventurier a un seuil de blessure de 6, alors le sacrifice lui coûtera 6 pv. La blessure inflige 1 niveau de **fatigue**.
- **L'interprétation.** Il faut effectuer un test d'Intelligence (Arcanes ou Religion) pour interpréter les débris.
  - **DD 10.** Le sacrifiant bénéficie des effets du sort *convergence* à un moment de son choix, durant les 7 prochains jours.
  - **DD 15.** Le sacrifiant bénéficie des effets du sort *augure* à un moment de son choix, durant les 7 prochains jours.
  - **DD 20.** Le sacrifiant bénéficie immédiatement des effets du sort *divination*.
- **Malédiction.** Toute créature cherchant à abuser, fausser ou espionner le rituel doit réussir un JS Sagesse DD 15 sous peine d'être sous l'effet du sort *quête*, lancé par une entité céleste mystérieuse. Le meneur détermine la nature de la mission confiée.

Le temple de Xonim

Les voyageurs ne savent pas toujours qu'ils sont dans un temple lorsqu'ils arrivent dans cet édifice, car il n'y a pas vraiment de murs, ce qui fait qu'on peut arriver ici par différentes entrées, et qu'il ne paraît pas y avoir de sens à la construction. Elle semble à première vue être une œuvre d'art architecturale de bois noir, dont les poutres forment une sorte de nid constitué d'angles aigus, de pyramides, de passerelles improbables, de tunnels, de salles… La caverne est plus grande que l'ossature de bois et ses parois sont creusées de niches, chacune abritant une *lampe perpétuelle*. Ces flammes éclairent les lieux, mais elles projettent aussi de nombreuses ombres du fait des poutres noires qui s'entrecroisent.

- **Le bois noir.** L'origine du bois noir est enveloppée de mystères. Vu la largeur des passages et la taille des poutres, il semble qu'il ait été nécessairement apporté par magie, sans doute à travers un portail temporaire puisqu'il n'y a pas de cercle de téléportation permanent actuellement – à moins qu'il en ait existé un autrefois et qu'il ait été scellé puis oublié ? Un cantique de Baldhirshoq évoque de manière poétique un marais immense, aux eaux troubles, sous un ciel gris et bas, et des arbres noirs. Au-delà de leur beauté, beaucoup s'interrogent sur leur possible puissance magique.
- **Le sort des éveillés.** Une tradition incite les éveillés à créer une *lampe perpétuelle* et à la déposer ici. Elle est placée pour au moins cent ans, parfois davantage, dans une des niches. On dit que la couleur et l'état de la flamme permettent de connaître le sort de son créateur – joie comme souffrance morale. Elle ne s'éteint que s'il perd l'Éveil, s'il devient un mort-vivant ou un fiélon, ou encore si son essence est consumée par le Chancre – ou toute autre atteinte comparable. Les familles ou le clergé peuvent tenter d'intervenir, directement ou indirectement. On confie la *lampe perpétuelle* aux sauveteurs, pour les aider à trouver l'Éveillé en péril.



Figures de Baldhirshoq

Navdar le roi

Cela fait quelques années que Navdar est roi de Baldhirshoq. Cet humain n'est pourtant pas originaire de la région. Auparavant il avait vécu longtemps dans les îles Éoliennes, avant de voyager, mi-aventurier, mi-pirate. Il avait rejoint l'équipage d'un navire-forban du golfe de Tili, mais fut gravement blessé lors d'un combat. Ses compagnons n'étaient pas en mesure de le soigner, mais ils connaissaient Baldhir qui était alors tout proche. Aussi décidèrent-ils de le déposer là et le confier aux soins des habitants. Cette décision fut la bonne pour Navdar, et il put guérir au terme d'une convalescence de plusieurs semaines, dont il garde encore des séquelles. Navdar l'étranger était là quand le roi précédent mourut et qu'on organisa les épreuves pour désigner son successeur. Sur un coup de tête, il participa et l'emporta à sa plus grande surprise.
Le souverain parle avec un accent très prononcé, il boite un peu, et ses manières, quoique débonnaires, manquent manifestement d'élégance. Il participe volontiers à tous les festins et trinque avec chacun. Sa silhouette de frère de la côte s'est sensiblement arrondie et son pas s'est alourdi. On lui prête également un très grand nombre d'aventures amoureuses. Lui-même répond aux critiques en se disant parfaitement sincère et honnête avec chacune de ses amantes – et souligne savoir ne pas insister quand on le repousse.
S'il est certain que Navdar a un penchant trop prononcé pour des plaisirs faciles et conviviaux, il ne faut pas s'arrêter à cette apparence sous peine de très mal jauger l'homme. Il est un esprit libre et critique, capable de repérer très vite les dangers, même sous le dehors d'anomalies anecdotiques. Il est courageux, capable d'un réel sang-froid au cœur de la tourmente, et il n'est pas du genre à renoncer devant l'adversité. À sa manière, il prend sa charge de souverain très au sérieux.

Sarkan la haute-prêtresse

Dans le clergé de Xonim, le plus haut rang est généralement appelé « prêtresse » indépendamment du genre de l'officiant. Sarkan est un melessë de sang drow d'une cinquantaine d'années. Il se distingue par un port altier et une mise soignée qui tranche avec de graves cicatrices dues à un acide. Vêtu d'une tunique longue sombre à la coupe stricte, il porte un chignon d'allure plutôt féminine, mais c'est là le seul aspect qui le rapproche visiblement de son titre de « haute-prêtresse ».

- **Dispensateur de soins.** Sarkan manie la magie divine et a accumulé une grande expérience en médecine. Lorsque les pirates ont un blessé grave, ils l'amènent auprès de lui. La haute-prêtresse a notamment sauvé la vie de Navdar le souverain actuel.
- **Veiller sur Soress.** Sarkan est quelqu'un de secret, mais il est également épris de justice. Il nourrit des sentiments complexes quant à l'évolution qu'il perçoit chez Soress qui est tout à la fois sa fille adoptive et son assistante. Il préfèrerait résoudre le problème discrètement, sans avoir à en passer par un jugement rendu devant une assemblée qui pourrait se laisser porter par des émotions brutales.

Berwar le disparu

Berwar est un melessë qui étudiait lui aussi les arcanes avec Soress, la fille adoptive de Sarkan. Il était frustré de ne pas parvenir à atteindre l'Éveil. Incapable de lancer des sorts malgré ses efforts, il se désespérait jusqu'à une rencontre qui scella son destin. Il entendit un mercadin parler des kegaretas d'Arallün. Ces combattants manifestaient des aptitudes redoutables, même quand ils n'étaient pas des Élus d'Éternité. L'une d'elles consistait à manier la magie. Or, le mercadin était prêt à vendre une amulette kegaretin permettant ces prodiges. Berwar céda à la tentation. Pour atteindre son objectif, il fit appel à un oracle du sang. En interprétant celui-ci, il estima qu'il devait explorer des tunnels de l'Inframonde.

Le jeune homme disparut de Baldhirshoq. S'enfonçant dans l'Inframonde, il découvrit un jeune germe palpitant qui commençait tout juste à développer un nid chancreux. L'enjeu était de puiser dans cette corruption, sans pour autant risquer de causer la destruction de son foyer. Il accepta le Chancre, et enferma le germe de manière à ce qu'il subsiste, mais manque de ressources pour croître. Les défenses ne tiendront qu'un temps. Berwar est le seul à connaître ce lieu qu'il a par ailleurs soigneusement caché. Il y a un risque que le mal se développe dans le plus complet secret avant de devenir une menace redoutable.
Poussé par un appétit de grandeur, Berwar est convaincu qu'il pourra contrôler sa corruption et développer sa magie. Son avenir est ailleurs, mais il songe à emmener son amie Soress.

Soress

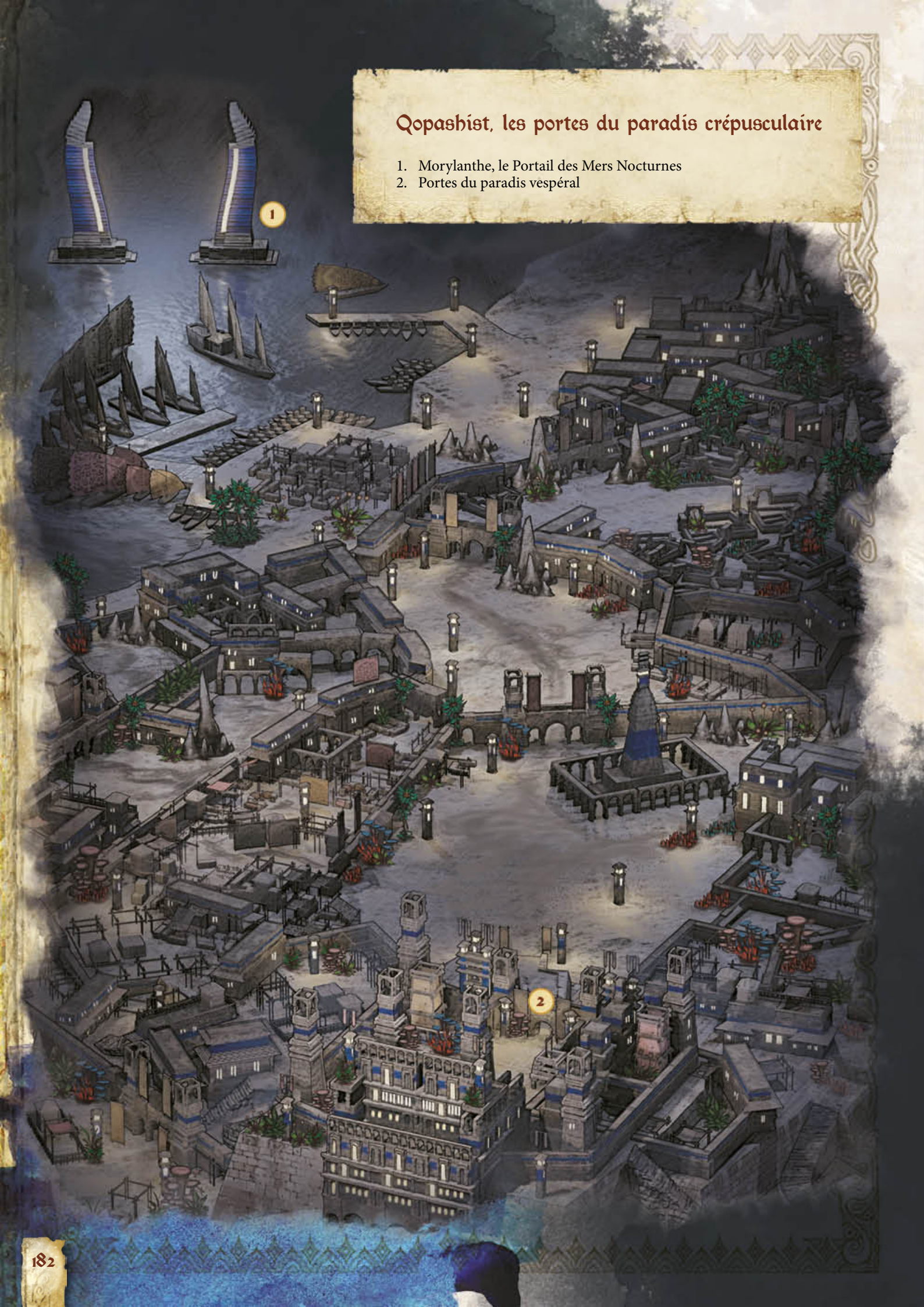
Soress est le point commun entre Berwar et Sarkan. La personnalité de la jeune femme orientera la tonalité des événements.

- **Simple prétexte.** Dans cette optique, Soress est très en retrait et elle est un prétexte narratif plus qu'un « véritable » personnage. Cette lecture simplifie la création d'histoires en évitant au meneur d'avoir à s'inquiéter de la complexité qui résulte de la présence de trop de personnages aux aspirations toutes différentes.
- **Personnalité complexe.** Soress est certes un enjeu aux yeux de son père et de son ami, mais elle a ses propres buts. Dans cette lecture, Soress souhaite aider sa communauté, mais elle cherche aussi dans le même temps à protéger son amitié et à en savoir plus sur ses origines. Elle a une personnalité complexe, marquée de contradictions. Elle est portée par une nostalgie qui idéalise le passé et donne de la valeur à tout ce qui l'a marquée dans son enfance. Mais dans le même temps, elle est également très impulsive, prenant des décisions tranchées et ne supportant pas l'attente, sur fond de refus de ses peurs et de ses fragilités. L'ensemble la porte vers des actions inattendues, entières, passionnées, qui peuvent parfois prendre ses proches au dépourvu.

Pyrite-Douze

Un cristal de pyrite peut prendre des formes géométriques aussi régulières qu'un dodécaèdre ou un cube. Pyrite-Douze est un simmaïen kaani d'une laideur tout aussi proverbiale que son intelligence. Il est un guide apprécié et un intermédiaire efficace dans les profondeurs kaanis.

- **Sous la menace du Cauchemar.** Les simmaïens quittent rarement leur communauté, et Pyrite-Douze ne l'aurait sans doute pas fait s'il n'avait souffert d'un mal aussi effrayant qu'apparemment incurable. Il était tourmenté par le Cauchemar et rien ne l'apaisait. Aussi partit-il en quête d'un remède. Il aboutit dans la « Cité du Blanc », un monastère dans lequel il guérit. Sans être un expert du Chancre, il peut être de bon conseil et orienter vers les lieux de savoir.
- **Les traces du voyage.** Sous l'influence des érudits et des mercadins, Pyrite-Douze apprit à lire et à écrire. Il se mit à se questionner sur l'arrivée des simmaïens dans le Kaan. Sa présence à Baldhirshoq est liée à ces recherches du chemin autrefois emprunté. Il pense que ses ancêtres ont dû laisser des traces, notamment sous la forme de fresques et de sépultures. Il étudie certains itinéraires possibles et il aimerait permettre aux siens d'entrer dans l'histoire des peuples.



Qopashist, les portes du paradis crépusculaire

1. Morylanthe, le Portail des Mers Nocturnes
2. Portes du paradis vespéral

Qopashist, les portes du paradis crépusculaire



Qopashist est également surnommée Port-Crépuscule (Qopa-shist). Cette cité fut fondée par des drows non loin de la mer de Nulim, sur les rivages d'un vaste lac souterrain d'eau salée. On y trouve une des rares flottes de l'Inframonde, dotée qui plus est de marins – pirates et corsaires – expérimentés, et pour cause, ils sillonnent les mers surfaciennes durant la nuit, ou enveloppés de brumes.
La cité est également le siège de la célèbre compagnie de mercenaire de l'Amamordo qui est envoyée aux quatre coins du monde pour assurer la sécurité des puissants ou accomplir des coups de force.
Cette culture militaire est issue d'une longue guerre avec une cité autrefois rivale : Maqari. Le conflit dura longtemps et coûta fort aux belligérants. Au terme des interminables escarmouches et batailles, Maqari fut ruinée et Qopashist, tout juste victorieuse, mit du temps à panser ses plaies.

Aperçu de Qopashist

- **Culture dominante :** drow ; forte implantation du zanrolem du Zéro ; nombreux hobgobelins et influence kaani
- **Langues parlées :** commun des profondeurs et kaani
- **Mots-clefs :** port souterrain
- **Pouvoir :** république ; le Gardien de Qopashist est élu par la population
- **Sécurité :** guettes ; l'Amamordo est toujours prêt à défendre la cité en cas de besoin
- **Air :** provient du portail et du paradis vespéral
- **Température :** 22 °C
- **Eau :** aquifère canalisé
- **Nourriture :** cultures des jardins vespéraux et importation
- **Accès :** Morylanthe, le Portail des Mers Nocturnes ; cercles de téléportations ; escaliers discrets menant à la surface ; tunnels parcourus de caravaniers
- **Profondeur** : 400 m

La guerre contre Maqari

Maqari, sise sous les rivages sud de la mer de Nulim, était autrefois une cité riche qui avait de l'influence dans l'Ajagar et le Rachamangekr, ainsi que des points de contact sous les royaumes des Sables. Elle et Qopashist furent longtemps des alliées aux relations compliquées. Elles avaient même établi une grande union qui comptait ces cités-mères et leurs colonies-filles.

- **La source de l'alliance.** L'union de Maqari et Qopashist fut fructueuse et assez longue, mais elle se nourrissait de l'existence d'un ennemi commun : la dynastie régnant alors dans les royaumes draconiques – les Thienmaurong. Ils s'efforçaient de contrôler également leur Inframonde et constituaient une menace récurrente pour les souterraniens des alentours. Quand l'empire drakéide connut des déboires et ne fut plus une menace pour les intérêts des alliées, elles poursuivirent leur développement, d'abord dans l'euphorie.
- **Des alliées aux valeurs contraires.** Maqari était régie par une élite noble et guerrière dominant une population serve. À l'opposé, Qopashist était une république dans laquelle tous les citoyens participaient à un service armé. Aujourd'hui, il existe quelques individus qui se réclament d'une ascendance remontant aux grandes maisons de Maqari. À Qopashist, on s'enorgueillit parfois d'avoir un ancêtre héroïque, mais pas d'avoir un sang noble.
- **La rupture de l'union.** L'économie comme la société de Maqari et Qopashist étaient aux antipodes. Plus le temps passait, et plus il était difficile de s'entendre dans les débats à Lastra. Qu'il s'agisse des réglementations commerciales, du droit, des taxes, il y avait sans cesse des complications inextricables. En définitive, Maqari décida qu'il était temps de dissoudre l'alliance, tandis que Qopashist souhaitait la maintenir. La guerre s'imposa pour déterminer le sort des cités. Le conflit fut long, compliqué et douloureux. Il y a des vestiges de bataille ici et là dans le vaste Inframonde des alentours de la mer de Nulim.
- **La chute de Maqari.** Après un début de conflit paraissant en sa faveur, Maqari fut mise en difficulté par un mélange de difficultés d'approvisionnement et de manque de troupes. Ses guerriers d'élite valaient plusieurs soldats ordinaires, mais il était très difficile de les remplacer quand ils tombaient au combat. Petit à petit Qopashist l'emportait au prix fort. C'est de cette époque tourmentée que date la création du paradis vespéral. Ce contexte extrême marqua les mémoires, et on trouve de nombreux récits de chroniques et de familles qui l'évoquent.

Les mercenaires de l'Amamordo

L'Amamordo est l'une des compagnies de mercenaires fondées durant l'ère des Rois destinés, quand les conflits entre puissances se succédaient. Si elle n'est pas la seule, elle est assurément la plus prospère. Elle a la particularité d'avoir des relais à la surface et de pouvoir ainsi travailler sur et sous terre. Ses combattants sont impliqués dans actions légales ou clandestines, avec la promesse d'un respect rigoureux de l'accord.

Pour en savoir plus sur certains membres de l'Amamordo, vous pouvez vous référer à Créatures : Inframonde.



Missions typiques

L'Amamordo est un groupe qui tient à son image de compagnie professionnelle, respectueuse de ses engagements. Elle se situe souvent aux côtés du pouvoir en place, de ceux qui ont les moyens de l'engager, mais elle peut aussi intervenir au service de particuliers ou de groupes clandestins.

- **Coups de force.** On mobilise l'Amamordo pour des actions brèves, qui doivent avoir une importance décisive. Il peut s'agir de la prise d'un palais comme de la neutralisation d'opposants politiques (arrestations, mises à mort, etc.).

- **Formation.** L'Amamordo est utilisée comme consultant et instructeur, ponctuellement ou durablement. L'intervention de ces formateurs peut contribuer à transformer une petite rébellion paysanne en véritable force militaire à même de tenir en échec des armées nombreuses.
- **Protection.** L'Amamordo a également des missions de protection de personnalités, dans des contextes difficiles. Il peut s'agir de climat de pré-guerre civile, ou de traverser des zones de conflit.

Troupes

À l'origine, l'Amamordo était composée uniquement de drows, mais les hobgobelins surent rejoindre ses rangs et gagner le respect des anciens. Les mercenaires proviennent de contrées variées, mais ont tous des points communs :

- **Un entraînement martial poussé.** Les aptitudes de guerriers, roublards et rôdeurs sont les plus fréquentes dans les troupes de l'Amamordo. On trouve aussi des mages de guerre et des lettrés.
- **Vision dans le noir.** La capacité à voir dans le noir est un impératif absolu pour rejoindre l'Amamordo, tant l'action dans l'obscurité est une norme.
- **Linguiste.** Il faut s'exprimer correctement en commun des profondeurs ; la maîtrise de plusieurs langues est appréciée.
- **Un très bon équipement.** La solde des membres de l'Amamordo est suffisamment élevée pour leur permettre de s'offrir les meilleurs équipements possibles, à quoi s'ajoutent très fréquemment des objets magiques. Les réseaux de la compagnie facilitent la mise en relation des membres avec les artisans et mirafacteurs à même de pouvoir accomplir une commande.
- **Une capacité à travailler en équipe.** Les personnalités impulsives ou indisciplinées ne sont pas admises dans les rangs de l'Amamordo et encore moins parmi l'encadrement. Les profils téméraires et individualistes peuvent tout au plus figurer parmi des mercenaires de rang inférieur, recrutés par l'Amamordo pour de basses besognes, ou pour des missions dans lesquelles le sacrifice des combattants n'est pas un problème.

L'usage de la téléportation

Les bases de l'Amamordo sont pourvues de cercles de téléportation permettant de voyager de l'une à l'autre, mais une action rapide implique des moyens supplémentaires. La *poudre arcanique de rappel* est l'un des secrets de la compagnie.

Lieux emblématiques de Qopashist

Morylanthe, le Portail des Mers Nocturnes

La merveille que représente le port de Qopashist est adossée à une organisation stricte. Le port de Qopashist donne sur un lac salé dont une extrémité est dominée par un monument, un portail assez grand pour que des navires y passent : Morylanthe.

- **Arriver à Qopashist.** Lorsqu'un navigateur manie un *sextant d'ombre* accordé avec lui, un portail s'ouvre même au milieu de l'océan. Il permet à un vaisseau complet, et toutes les créatures à bord, d'atteindre la cité sans encombre.
- **La capitainerie et sa tour de veille perpétuelle.** Tout détail de l'organisation du port est supervisé depuis la capitainerie. Ce complexe associe plusieurs entrepôts, des bureaux divers, et une tour qui domine la caverne. Elle est percée de nombreuses fenêtres, faisant de chaque étage un panoptique. Une lumière dorée est allumée en permanence. Des clercs et arcanistes se relaient, et il n'y a jamais de pause.
- **Repartir de Qopashist.** Pour repartir, un navire dépend de la capitainerie du port qui utilise un compas accordé à Morylanthe. La destination est déterminée par l'usage d'une carte, peinte par un arcaniste bon connaisseur de toute l'ingénierie maritime de Qopashist.
- **Préparer de nouvelles cartes.** Les cartes peintes par des arcanistes spécialisés sont appelées « naakshan », un terme dérivant d'un dialecte parlé en Ajagar. Qopashist doit en effet son savoir maritime à des connaissances importées depuis les royaumes draconiques. Utilisée seule, une naakshan n'a pas plus de propriétés qu'une carte maritime ordinaire. Elle ne peut servir qu'avec un compas accordé à Morylanthe. Officiellement, il en existe très peu, et ils sont tous rangés sous bonne garde dans la tour de la capitainerie.

Les portes du paradis vespéral

L'origine exacte du paradis vespéral n'est pas claire, mais tout le monde s'accorde sur le rôle essentiel qu'il joua au cours de la guerre. Ce lieu est le trésor de la cité et l'Élysée de l'élite, un endroit précieux que l'on atteint comme une récompense gagnée de haute lutte. Avoir le droit même de passer quelque temps dans le paradis vespéral en fait rêver plus d'un. On prête à un soldat de la grande guerre la sentence : « Je suis prêt à passer trois ans dans la douleur des combats pour trente jours au paradis vespéral ».

- **Le jardin d'un doux soir.** Le territoire du paradis vespéral est vallonné et paisible ; la voûte évoque un ciel étoilé tandis qu'une clarté mi-dorée, mi-violacée de crépuscule domine. La végétation est abondante et évoque un rêve surfacien. Tout n'y est qu'harmonie et douceur. La température est celle d'un soir d'été, agréable, tandis que l'air embaume des parfums de chèvrefeuilles. Dans cette lumière particulière, les verts profonds des feuillages forment un dégradé presque noir et chaleureux, mais les pétales des fleurs en revanche, diffractent et irradient des couleurs qui paraissent vivantes tant elles sont intenses. On se promène sous les vergers de pêchers en fleurs, on cueille des baies que les Elfes d'antan trouvaient dans leurs clairières. Il y a un air d'âge d'or nostalgique, recréé avec amour, mais aussi réinventé, car l'architecture aux lignes épurées qui domine ici n'a jamais existé par le passé, elle traduit simplement l'aspiration au repos et à l'harmonie.
- **Une existence pastorale idéale.** L'usage ici est de porter des tuniques de mousseline de coton, de soie ou de lin, aux plis délicats, qui révèlent par jeu de transparence les teintes de la peau. Tout le monde semble à égalité dans un idéal de vie pastorale raffinée. On ne distingue pas à première vue les personnes qui habitent les lieux en permanence ou qui sont invitées le temps d'un rêve soigneusement mis en scène.
- **Les fruits d'un paradis.** Les merveilles bucoliques du paradis vespéral prennent la forme de livraisons régulières de fruits et légumes, ou de mets plus raffinés – gelées, coulis, sirops… On peut en acheter à Qopashist et déguster des plats exquis aux meilleures tables de la ville. Quelques mercenaires et mercadins emportent avec eux des fruits secs ou confits. À première vue, ils ne se distinguent pas vraiment d'autres denrées d'origine plus modeste. Cependant, quand on les sent et quand on les goûte, on est immédiatement frappé par leur qualité. Dans l'Amamordo, on raconte ainsi l'histoire d'un guerrier fait prisonnier dont la rançon avait été payée avec des abricots secs.
- **Un lieu de haut arcane.** Parmi les hypothèses sur l'origine du paradis vespéral, la plus communément admise en fait un lieu créé au travers du sort *domaine enchanté*. Vue l'immensité du site, il faudrait imaginer l'œuvre conjointe ou successive de plusieurs arcanistes exceptionnels. Certains pensent qu'il y a peut-être un lien avec une contrée merveilleuse dans le Plan Astral. Plus on s'enfoncerait dans le paradis vespéral, et moins on aurait de chance d'en revenir. Il resterait à se demander s'il mène dans l'Envers – un type particulier de territoire du Cauchemar – ou dans le paradis d'un alcitrône.

Figures de Qopashist

Yucalë Dal'Niyerdae, au service de Dni

Melessë de sang drow, Yucalë Dal'Niyerdae est officiellement originaire d'Odintoshka. Cette femme proche de la cinquantaine est une mère de famille et mène des affaires prospères, entourée de son époux et plusieurs enfants – dont certains furent adoptés. On la voit dans les quartiers riches, les salons les plus en vue et elle a des contacts aussi bien dans l'Inframonde qu'à la surface. Elle a la réputation d'entretenir de très bonnes relations avec l'Amamordo et de ne pas hésiter à faire appel aux mercenaires pour faciliter la marche de ses affaires. On la dit volontiers insondable, car la motivation de chacune de ses actions est délicate à cerner.

En réalité, Yucalë est originaire de Dni'Worrom. Elle est une agente du gouvernement et son travail à Qopashist consiste à mobiliser l'Amamordo de manière ciblée, dans les intérêts de Dni, sans que l'on puisse remonter à ses véritables donneurs d'ordre. Une partie de la richesse de l'agente provient de sa cité d'origine, et l'autre de réels succès marchands.

Son époux et certains serviteurs de confiance sont informés du travail de Yucalë. En revanche, ses enfants mènent une existence insouciante, parmi la jeunesse dorée de la ville.

La fratrie Ez'Yucalyn

Le nombre d'enfants de Yukalë est laissé à l'appréciation du meneur. Il est ainsi possible que l'ensemble des aventuriers d'un groupe soient issus de cette fratrie et qu'ils portent le matronyme Ez'Yucalyn. La diversité des contacts de Yucalë et ses voyages permettent d'envisager parmi ses enfants des représentants de toutes les espèces, avec des historiques hauts en couleur.

Autres lieux notables dans la région de Qopashist

Maqari

Si la cité du sud de la mer de Nulim n'est plus que l'ombre de ce qu'elle fut, elle existe néanmoins toujours. Elle est établie au cœur d'une falaise face aux flots, de sorte que les étages les plus élevés permettent d'y admirer un panorama exceptionnel. Il s'agissait autrefois des demeures de l'élite, avec un dédale de palais troglodytes. Les serfs logeaient sous le niveau de la mer. Ils travaillaient dans les cavernes de culture et pratiquaient en outre la pêche à pied.

- **Une cité musée.** De nos jours, la cité verticale demeure belle, joignable par cercle de téléportation, riche de jardins raffinés édifiés dans les grands escaliers et les vastes couloirs aux statures de forum. La population est bien moins nombreuse qu'autrefois, ce qui contribue à l'impression de visiter une ville à moitié abandonnée.
- **Hantises splendides.** Les légendes à propos de sombre magie exotique et de morts-vivants sont nombreuses et participent désormais du folklore local. Les grands cimetières sont ici des catacombes élégantes et fleuries, dans lesquelles on peut aimer se promener, mais où l'on dit qu'il se passe d'étranges choses.
- **Vieilles rancœurs.** Si officiellement Maqari vit selon le même régime que Qopashist, en pratique, les héritiers des grandes familles détiennent toujours l'essentiel des manufactures, des grottes de culture et des postes de gouvernement. Derrière un calme apparent, certains n'ont toujours pas renié leur ancien passé glorieux, mais ils s'accommodent au mieux de la domination de Qopashist. Tant qu'ils peuvent s'enrichir et maintenir leur statut dans les faits, la situation est acceptable. Si jamais les choses devenaient difficiles, la loyauté de Maqari serait incertaine.
- **L'espoir des serfs.** Les populations autrefois au plus bas de l'échelle sociale vécurent la guerre entre Qopashist et Maqari comme une libération. C'était l'occasion pour tous de pouvoir vivre librement et de forger son destin. Devenir mercenaire au sein de l'Amamordo est à ce titre une manière de s'enrichir. Pour les descendants de serfs, devenir les maîtres d'une demeure palatiale de Maqari est une consécration. Pour atteindre ce but, nombreux sont ceux qui sont prêts à des efforts considérables.

Lastra

Autrefois, Lastra était le centre politique de l'union autour de Maqari et Qopashist. Il s'agissait d'une ville nouvelle, construite selon un plan idéal, bénéficiant d'un urbanisme maîtrisé. Aujourd'hui, c'est une ville modeste, dédiée à des questions administratives concernant les cités de « l'Union de Lastra » – les vassales discrètes de Qopashist.

Jaïnaga l'ascétique

Jaïnaga est un monastère situé dans le sud-est du Vieux Kaan. C'est un lieu d'étude spirituel qui accueille également les laïcs en quête d'une retraite. Des gens y viennent de la surface comme de l'Inframonde. Il est possible d'apprendre ici des informations et parfois des arts, langues ou disciplines de l'autre monde.

La particularité la plus frappante est l'architecture du lieu, qui a la forme d'un immense puits de coupe carrée. Des escaliers vertigineux en font le tour. Ils sont bien plus nombreux que nécessaire, formant des motifs évocateurs de l'infini. De nombreux étages ont été creusés, chacun bordé d'une galerie à colonnes qui donne sur le vide. On a là plus d'une trentaine de hauts étages, taillés dans la roche avec art. On lit des styles esthétiques de plusieurs époques, les plus anciens en haut, et les plus récents en bas. À chaque génération, on retire les pierres, on les remonte, soit le long des escaliers, soit avec des monte-charges, soit les deux. Elles sont ensuite utilisées pour des bâtiments importants des surfaciens alentour.

Un tunnel direct relie Qopashist à Jaïnaga et il n'est pas rare de trouver au monastère des membres de l'Amamordo au repos, ou bien d'autres qui ont décidé de changer de vie.

Les colonnes de Meskéné

Les cités d'argile du Vieux Kaan tombent en poussière quand elles sont abandonnées. Les colonnes de Meskéné sont tout ce qu'il reste d'une cité-État de l'ère des Rois destinés, avant l'épopée et la gloire de Tamerakh. Ses vestiges ne sont guère éloignés de Qopashist.

Les souverains de Meskéné avaient pour coutume d'établir leurs archives royales sous terre. Elles prenaient la forme de plusieurs salles soutenues de colonnes massives. Les temps forts des règnes étaient gravés sur ces colonnes-chroniques. Tout ce qui était estimé digne de traverser les siècles était ainsi compilé. On y trouve les exploits des souverains, le détail de leurs alliances, des grandes cérémonies et les connaissances sur le monde de l'époque.

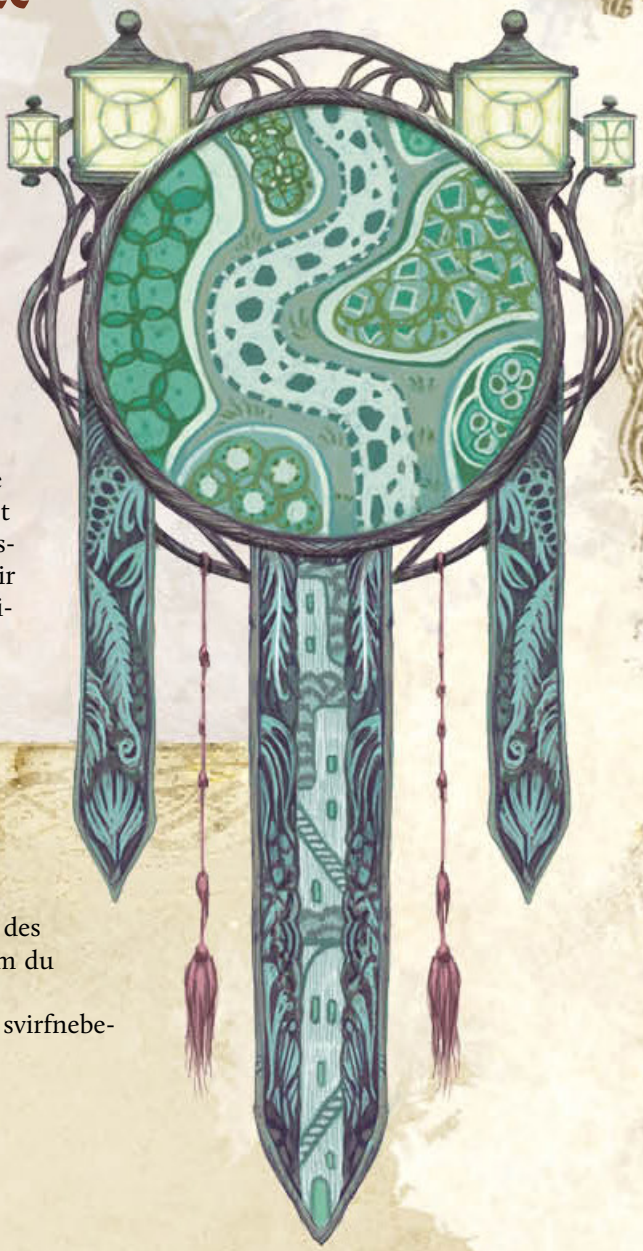
Dans le Kaan, on évoque Meskéné dans les légendes liées aux liches enfermées dans les Désolations, une région de steppes maudites. Dans l'Inframonde, l'existence du site est également connue des érudits, très intéressés par les connaissances qu'ils pourraient y trouver.

Dni'Worrom, l'apaisée

1. Maison de la guilde des Arcanes
2. Zanro du Zéro
3. Zanro du Vide
4. Temple de Mère



Dni'Worrom l'apaisée



Dni'Worrom, dite aussi simplement « Dni », est une cité fondée par des proscrits et des opposants de Velkynbelbol. Baignée dans une lumière tamisée bleutée, elle offre un paysage de bâtiments en terrasses qui forment par endroits une véritable termitière. On va à droite ou à gauche, en haut ou en bas, ici et ailleurs. On arrive ici par cercle de téléportation ou des caravanes svirfnebelines.

Bien qu'il n'y ait pas de relation forte avec la surface, Dni étant une cité modérée, marchande et cosmopolite, elle peut servir d'étape ou de point de départ dans l'Inframonde pour des mercenaires ou des aventuriers surfaciens.

Dni porte la mémoire de crimes inconcevables et elle cherche la paix. Elle est convaincue que le commerce et les échanges sont des moyens d'éviter de nouvelles catastrophes. Pour cela, ses émissaires n'hésitent pas à partir loin, établir des ambassades et chercher à influencer positivement le cours des événements.

Aperçu de Dni

- **Culture dominante :** cosmopolite ; fondée par des drows de Velkynbelbol ; forte présence du zanrolem du Zéro, de l'Étoile et d'Eläkivi
- **Langues parlées :** commun des profondeurs, drow, svirfnebelin, simmaïen notamment
- **Mots-clefs :** jardin vertical et Cité d'Intrigue
- **Pouvoir :** Conseil des Guildes
- **Sécurité :** guettes
- **Air :** provient des jardins verticaux
- **Température :** 22 °C
- **Eau :** sources canalisées et jardins verticaux
- **Nourriture :** jardins verticaux
- **Accès :** caravanes svirfnebelines et cercles de téléportation
- **Profondeur :** 300 m

La diaspora de Velkynbelbol

Des innocents responsables

Une partie importante de la population de Dni est descendante d'habitants de Velkynbelbol. Ils ont fui les persécutions ou quitté un pays dont ils ne pouvaient cautionner la violence systémique. Cependant, même au loin, même innocents des crimes – dont le sommet fut atteint à Glaerkess –, ils se sentent responsables de ce qu'ils ont laissé faire, de ce qu'ils n'ont pu empêcher, de ce que leurs parents ont commis… Ils grandissent avec le poids du passé, la certitude que rien ne pourra jamais le réparer, et l'assurance qu'on leur reprochera les crimes de leur peuple.

Des coupables impunis

Tous les réfugiés de Velkynbelbol ne sont pas des défenseurs de la justice. Parmi eux, certains se sont aussi échappé car ils étaient coupables d'entorses à la loi et qu'ils cherchaient à refaire leur vie. On peut aussi rencontrer d'anciens dignitaires du régime qui ont quitté leur pays pour ne pas être éliminés à la suite de révolutions de palais ou d'autres intrigues. Criminels vis-à-vis du droit ou de la morale ont en commun la volonté de déguiser leur passé. Ils changent souvent d'identité et se créent un passé irréprochable. Parfois, ils s'inspirent du sort tragique de leurs propres victimes pour concevoir une histoire larmoyante en carton-pâte.
La révélation de son passé honteux détruit presque à coup sûr la vie d'un individu, tout comme elle bouleverse celle de ses proches. La vérité est redoutable, mais tant qu'un silence inique pèse, il n'existe pas de justice. Il y a une terrible responsabilité à savoir : l'on est alors obligé de prendre la décision de dire ou de se taire, et porter le poids de ce choix qui paraît parfois impossible.

Une quête de sobriété

Tandis qu'à Velkynbelbol, les maîtres drows se distinguaient par des prénoms et des noms à particules, et parfois très longs, les habitants de Dni optèrent délibérément pour une plus grande sobriété de leurs mœurs. Cela va du choix de prénoms assez courts à l'usage fréquent du tutoiement, et implique un respect basé sur la valeur d'égale dignité pour tous les humanoïdes.

Prénoms féminins

Aamrila. Alvila. Alvura. Anila. Arilu. Belera. Breda. Ervyna. Evessa. Galvene. Galyn. Gindrala. Irileth. Ivela. Jinrisa. Kireth. Lladrelo. Manabi. Nethis. Nilos. Qyss. Ranis. Ranyna. Saalu. Sanaso. Sernsi. Shra. Sirilu. Talsi. Tavynu. Vedelea. Vermethys. Vilvyni. Zaristesi.

Prénoms masculins

Aldam. Alven. Athanas. Calden. Cason. Charadin. Denus. Dridyn. Dynus. Felayn. Fevyn. Garis. Govyth. Ilvar. Irvir. Mednil. Mendyn. Nethis. Nevam. Nil. Ondras. Ralden. Relam. Remyon. Saevyr. Sero. Seruli. Terer. Tiram. Trilam. Uradras. Uthrel. Vanel. Vilval.

Le souvenir des horreurs de Glaerkess

La première fois que j'ai entendu parler des horreurs commises à Glaerkess par mes ancêtres, j'étais glacé, choqué, nauséeux. Je n'en croyais pas mes oreilles, et je ne pouvais nier que c'était vrai.
La seconde fois qu'on m'en a parlé, on m'a évidemment reproché les crimes atroces qui ont eu lieu. J'étais un véritable pénitent, prêt à tout pour expier ces abominations.
Puis il y a eu une troisième, quatrième, cinquième fois… et beaucoup d'autres encore. Maintenant, quand on m'en parle, je dois me retenir pour pas lancer : « C'est affreux, promis on le fera plus. » C'est terrible d'arriver à cette insensibilité par rapport à ce qui défie l'entendement. Ça m'arrive même d'en plaisanter. Quand j'entends que le tyran de Horiz a crucifié tous ses opposants le long de la route entre sa capitale et celle de sa vassale, c'est délirant de violence, c'est abject… Et quelque part, une voix en moi me dit : « Petit joueur, tu ne nous arriveras jamais à la cheville : on a fait Glaerkess. » Je n'y pense pas en permanence, je mange bien, je dors bien, mais si quelque chose va mal je me dis facilement : « C'est rien, en fait, au regard de Glaerkess. De quoi je me plains ? Je vais bien en fait. »

Relean, habitant de Dni et descendant d'habitants de Velkynbelbol

De la mort à la paix

La mort est un maître de Velkynbelbol. Ces mots furent ceux d'une des victimes persécutées. Après les crimes hideux commis, Dni'Worrom a prôné la paix et le commerce à la place de toute idée de puissance armée. La sécurité de la cité pacifiste n'existe que tant qu'elle n'a pas d'ennemi déterminé et sourd aux négociations.

Notes de Wirya, marchand et explorateur de Lihyân

Un lien aux fées aracines

La région autour de Dni a la chance d'être parsemée de plusieurs tunnels enracinés qui évoquent la présence discrète d'Eana. Plusieurs maelossas de petite taille y prennent place, comme des perles sur un collier racinaire.

- **Une population plus fréquente de sidhes.** Des sidhes des racines y naissent régulièrement, au point que ce peuple dispose à Dni d'une pension de famille dotée de chambres meublées. Quand des mercadins ou des voyageurs rencontrent un sidhe qui paraît égaré, ils lui recommandent d'aller au Nymphéa Nocturne.
- **Faune racinaire.** Les créatures liées aux fées aracines sont fréquentes également dans les environs. Il y a des héliconias, des lémurkalas et des luminescents – parfois aussi des ramaries. Il s'agit d'une chance, mais ces créatures ne sont pas toujours faciles à fréquenter. Pour les Dnirims, il s'agit de parvenir à la cohabitation, sans être envahis et sans laisser les forces sauvages détruire amicalement la cité.

Une action dans le monde

La culpabilité portée par procuration pour les crimes de Glaerkess poussa les Dnirims à chercher une forme d'universalisme, bienveillant envers tous les humanoïdes. La cité de Dni est de ce fait une des plus progressistes sur le plan des valeurs et elle a une politique d'influence très active. Elle s'appuie sur les réseaux des zanros et soutient les factions les plus proches de ses idéaux. Cette aide est morale, financière et logistique le plus souvent. Elle peut aller jusqu'à un appui armé discret direct ou indirect.



Soutenir la libération des esclaves

Dni'Worrom soutient toutes les initiatives visant à mettre fin à des pratiques qui portent atteinte à la dignité des êtres – la torture et l'esclavage figurant parmi leurs cibles prioritaires. Ne pouvant mener des actions directes, surtout loin et en portant haut son pacifisme, Dni s'appuie sur tous les relais qu'elle peut mobiliser et elle se présente comme une force de sape.

- **Velkynbelbol.** Beaucoup soupçonnent que la chute de Velkynbelbol fut favorisée par le soutien de Dni au zanrolem d'Eläkivi. Est-ce que Dni s'impliquera dans le nouveau régime ? Les nouvelles de l'intolérance religieuse d'Azaïosto laissent les activistes de Dni perplexes. Certains se demandent s'ils n'ont pas encouragé la chute d'un monstre, pour le remplacer par un autre. Est-il encore possible d'éviter que la révolution se poursuive en persécutions ?
- **Arallün.** Cet empire esclavagiste appartient à l'Inframonde cyfand (voir le chapitre **Soleil des profondeurs**). Non content d'utiliser le travail forcé dans ses mines, il envoie des agents capturer des experts dans des contrées lointaines pour les ramener dans leur capitale et les faire travailler sous la contrainte. Arallün nie avoir des otages de Dni'Worrom, mais la cité kaani a une liste de disparus présumés prisonniers à Irkallaë et n'aura de cesse de tous les ramener dans leur foyer. Par ailleurs, tant qu'Arallün pratiquera l'esclavage, aucun de ses hauts dignitaires ne saurait être accueilli à Dni ni dans les cités comptant sur la guilde des Arcanes pour entretenir les sceaux de l'Abîme. Cet ostracisme frappe naturellement la liche Faerjaklüin. Pour l'heure, les communautés souterraines du Kaan préfèrent rester en bons termes avec Dni plutôt que de se compromettre avec les méprisables barbares cyfands.
- **Shüd'delkhii.** Cette cité-État est située dans l'orbite d'influence de l'empire de Kartaçöl (cf. **Encyclopédie**), mais son projet dément consistant à invoquer l'hospodar diabolique Karathaan dans le Plan Matériel est méconnu. De nombreux esclaves sont amenés dans ces contrées par des pirates du golfe de Tili. L'action souterraine de Dni consiste à tenter d'influencer Baldhirshoq, et de proche en proche, les pirates et corsaires de ces régions pour limiter les pratiques esclavagistes.
- **Attaques ciblées de mercadins trafiquants.** Les esclavagistes qui fournissent Shüd'delkhii en surface et Arallün dans l'Inframonde se présentent comme des pragmatiques qui répondent à une demande. Les gens de Dni se rappellent les crimes de leurs ancêtres, et ils ne tolèrent plus ces actes abjects. S'ils peuvent agir pour empêcher, ou seulement gêner ces pratiques, ils ne font sans hésiter. Cela prend parfois la forme d'attaques de groupes de combat menant des actions d'embuscades et de harcèlement. Il s'agit autant de parasiter les actions des mercadins, que dissuader ceux qui voudraient suivre leur voie. Si en plus il est possible de sauver leurs victimes, alors pourquoi hésiter à agir ? On pourrait arguer que tout ceci ne ressemble guère à une expression pacifiste, mais aux yeux des Dnirims, on est dans une zone d'ombre tolérable au vu de ce qui a lieu.

Diplomatie souterraine des sceaux de l'Abîme

La protection du continent kaani contre le Chancre par l'intermédiaire des sceaux de l'Abîme est un bienfait objectif et elle contribue à la réputation appréciable de la cité de Dni. Pour cette raison, les membres de la guilde des Arcanes peuvent également être impliqués dans des missions à caractère diplomatique, auréolés de leur réputation de protecteurs. Il n'est pas exceptionnel qu'ils voyagent alors avec une escorte composée de membres de plusieurs autres guildes.

Missions armées

La cité de Dni se veut pacifiste, mais cela ne l'empêche pas de soutenir certaines actions armées, du moment qu'on ne peut pas parler de « guerre ». Il arrive que des zanros de Dni soient impliqués, mais aussi des troupes mercenaires étrangères. Yucalë Dal'Niyerdae, un agent de la cité, vit à Qopashist. Cette melessë est un prête-nom qui vit richement et commandite l'Amamordo quand Dni en éprouve le besoin.

Ambassade grise

On nomme « ambassade grise » ou « ambassade des ombres » la présence à Dni d'une communauté organisée de réfugiés et d'opposants politiques dans un bâtiment qui sert de lieu de rencontre, d'information et d'entraide. Il y a ainsi actuellement une ambassade grise de Velkynbelbol et d'Arallün. Le nombre et l'activité des ambassades grises varient selon les époques.

- **L'accord de valeurs.** Les « ambassadeurs gris » doivent jurer de respecter les valeurs de Dni, car l'aide morale, financière et opérationnelle – officielle comme officieuse – est conditionnée à des questions de principe. Pour cette raison, il arrive que les « gris » soient considérés par leurs concitoyens comme des mendiants à la solde d'une puissance étrangère.
- **Dangerosité des gris.** La portée de l'action des gris varie grandement. Certains sont mal organisés et divisés, d'autres forment un véritable gouvernement en exil et mènent des actions méthodiques d'une grande efficacité.
- **Guerre d'espions.** Plus les gris sont dangereux, et plus le risque est important que leurs ennemis cherchent à agir pour leur nuire. Les tentatives d'assassinat à Dni ou dans les hameaux alentour font partie des événements relativement courants, même si leur violence tranche avec le calme de la cité pacifiste.

De célèbres guildes

La cité valorise l'organisation en guildes. Combattants, arcanistes, chasseurs de trésors et mercadins ont tous leurs sociétés.

- **Des professionnels recherchés.** Le cercle de téléportation de la ville permet de rapidement rejoindre Odintoshka et de là d'autres destinations, vers le Cyfandir ou les royaumes des Sables ou ailleurs encore. Les guildes de Dni sont réputées pour l'expertise de leurs membres qui peuvent trouver à faire très loin de chez eux.
- **Intrigues.** La cité est dirigée par un conseil de guilde, et certains individus sont membres de plusieurs guildes. Si Dni n'a aucune velléité de conquête militaire, elle n'est pas dépourvue de goût de l'intrigue. L'espionnage, le vol, les scandales ponctuent la vie de la cité. On répugne à user de la violence, de sorte que les mauvaises farces paraissent bon enfant… Cependant, sitôt que les Dnirims s'éloignent de leurs cités, les choses sérieuses commencent et des méthodes plus radicales peuvent être employées.
- **Hiérarchie.** La hiérarchie dans les guildes, les zanros et les cultes est toujours en trois niveaux : apprenti, compagnon, maître. Les noms peuvent changer, mais de manière générale la structure pyramidale reste comparable. Les apprentis ont accès à des services courants et des missions peu sensibles ; les compagnons ont un enseignement plus poussé et des affectations parfois dangereuses ; les maîtres connaissent les secrets les plus importants. Il existe enfin un grand maître qui est à la tête de la guilde dans la cité de Dni. Sa désignation dépend des organisations : élection par les compagnons et les maîtres, ou seulement par les maîtres ; épreuve ordalique ; désignation par le grand maître en place.

La lutte contre le Chancre

Le Chancre est peu fréquent sous le Kaan, mais cela ne signifie pas que personne ne se préoccupe de lui. Certains passent des années à assurer que le continent demeure en sécurité.

- **Sceaux de l'Abîme des compagnons.** Les compagnons Arcanistes apprennent à entretenir les sceaux de l'Abîme existants. Ils sont envoyés en mission en tous lieux du Kaan et peuvent avoir à travailler avec des dragons de cuivre, des géants des pierres, des hauts-rêveurs kobolds ou des moines orcs des Iruuls. Il s'agit d'avoir une bonne connaissance des sceaux existants et de leur état. Il faut également rechercher d'éventuels nouveaux tunnels dans des zones peu protégées.
- **Sceaux de l'Abîme des maîtres.** Les maîtres Arcanistes sont capables de façonner de nouveaux sceaux de l'Abîme dans l'Inframonde. Ils s'adonnent en priorité à la protection de l'Inframonde kaani – qui est fort vaste. On compte en général une année de travail pour réaliser un sceau de l'Abîme.
- **Études du Chancre.** Bien que le Chancre soit modérément présent dans le Kaan sous sa forme physique, les arcanistes de la guilde des Arcanes de Dni sont constamment en quête d'informations. Une loi de Dni interdit d'apporter des échantillons touchés par le Chancre, aussi se contente-t-on d'ouvrages.

Quelques guildes, zanros et cultes de Dni

La société de Dni est composée de nombreux groupes. On n'appartient qu'à un zanro et à un culte, mais on peut être membre de plusieurs guildes. Le cas échéant, cette appartenance multiple peut être interprétée comme un manque de fiabilité ou la marque d'un espion.

Guilde des Arcanes

La guilde des Arcanes de Dni est une association formée par des Éveillés soucieux de partager leurs connaissances et de faciliter la recherche d'emplois en lien avec leur spécificité. Tous les services sont disponibles pour les membres à jour de cotisation. Celle-ci connaît plusieurs niveaux, proportionnels à la fois à la maîtrise et à l'implication dans l'organisation.

- **Missions d'apprentis.** Au plus bas de la hiérarchie, les apprentis arcanistes reçoivent des missions de coursier, de clercs, d'assistants. On les envoie quérir des ingrédients rares, ou transporter des objets magiques jusqu'à un client. Ils sont régulièrement récompensés en nature par l'apprentissage de sorts, de recettes alchimiques ou d'autres connaissances permettant de progresser dans les arcanes.
- **Missions de haut rang.** Les membres les plus expérimentés peuvent se voir confier des missions très diverses, allant de la délégation diplomatique à la recherche de sceaux de l'Abîme oubliés. Il arrive aussi que des Arcanistes partent dans des expéditions lointaines pour parfaire les connaissances sur la nature de la magie. Ainsi, des recherches sur la mythique académie de magie de la civilisation boréale pourraient justifier l'envoi d'arcanistes à Ciqunapu, sous les terres gelées.

Guilde des Ombres

La Guilde des Ombres fut fondée sur la base d'une plaisanterie, dans une taverne de Dni. L'idée parut si distrayante qu'elle fut mise en œuvre et devint une réalité. L'institution a une existence semi-officielle. Beaucoup de ses membres adhèrent au zanrolem du Zéro et participent à une comédie récurrente. Les membres sont des voleurs, des chasseurs de trésors, et d'autres individus ayant des activités peu à pas légales – mais ils ont dans l'ensemble une éthique impliquant un usage circonscrit de la violence. On compte également dans la guilde des bardes, des romanciers, et des gens qui aiment le style de vie particulier des marges.

- **Une zone grise.** La Guilde des Ombres est officiellement un club de gens appréciant les histoires criminelles et de trésors, dont les membres se réunissent dans la taverne de la Bague de cristal. Cependant, tout le monde à Dni sait qu'il y a de véritables voleurs et escrocs parmi eux. Il y a aussi des jeunes et moins jeunes qui aiment se faire passer pour des criminels, sans en être le moins du monde. Si on cherche des contacts ou des informations dans les milieux interlopes, la Guilde des Ombres est un point d'entrée bien identifié et relativement sûr. Il reste à savoir distinguer les vrais professionnels, des amateurs ou des curieux.
- **Deuxième guilde.** Les véritables criminels de la Guilde des Ombres ont d'autres lieux de rencontre que la Bague de cristal, à Dni, dans les environs, et dans quelques grandes cités.

Guilde du Passage

Les mercadins se retrouvent dans un caravansérail. C'est le bon endroit pour se tenir informé des nouvelles de l'autre bout de l'Inframonde et parfois de la surface. On peut trouver du travail comme guide ou escorte. Bien qu'il ne soit pas exceptionnel que des mercadins soient mêlés à des affaires de trafics d'esclaves vers Arallün ou Shüd'delkhii, le sujet est ici tabou. Les guildiens assurent ne pas frayer avec ces brebis galeuses, et parfois entreprennent des actions démontrant leurs valeurs.

Zanros du Zéro et du Vide

Les zanros rivaux du Zéro et du Vide font office de guilde des guerriers et des combattants. Leurs bâtiments évoquent des casernes, avec des salles d'entraînement. Les membres travaillent pour les guildes ou comme mercenaires à l'étranger, mais peuvent aussi venir en renfort des guettes. Il n'est pas rare que des groupes de guerriers Zéro et Vide se disputent les mêmes missions. Engager des membres des deux obédiences expose à des difficultés au quotidien.

Temple de Mère

Les habitants qui ne font pas partie d'une guilde se rassemblent généralement dans le Temple de Mère dont le clergé sert de représentant. Parler de « clergé » est quelque peu abusif, car personne ici ne manifeste de sort divin, et nul n'espère en recevoir. La Mère Noire est surtout une figure fédératrice qui s'est laïcisée.

Lieux emblématiques de Dni'Worrom

Les jardins verticaux

Des toiles de soie de rosée sont tendues dans les hauteurs des tunnels et des cavernes de Dni. Elles forment une voilure dentelée couleur de brume. De loin on pourrait presque y discerner l'esquisse de nuages artificiels. Grâce à cette installation, l'eau coule en goutte-à-goutte le long des parois. Des multitudes de minuscules terrasses ont été aménagées le long de celles-ci et permettent à des végétaux de s'épanouir dans des jardins verticaux. Les espèces sont variées, pour favoriser la bonne santé de l'ensemble. Cela contribue à donner la sensation d'une jungle souterraine bioluminescente.

- **Un lieu de détente.** Ces jardins verticaux, outre leur beauté, assurent à la cité à la fois des ressources en nourriture et un renouvellement de l'air. Ils contribuent également à maîtriser les approvisionnements en eau. Par endroits, on installe des passerelles et balcons qui permettent à des promeneurs de se rapprocher sans effort de la végétation. Il en est qui sont presque populaires, d'autres fréquentés volontiers par les notables en quête de repos.
- **Des passages à réserver aux acrobates.** Les jardiniers grimpent par des échelles fixées à la paroi. Elles peuvent paraître rudimentaires et même dangereuses. Il est certain que leur emploi devrait être réservé à des individus agiles et ne souffrant pas du vertige. Des accidents de travail mortels, s'ils restent rares, ne sont pas exceptionnels. Les passages verticaux peuvent aussi être facilement empruntés par des lézards de monte. Si les terrasses restent étroites, les nombreuses prises et la force des racines des plantes âgées permettent de se déplacer précautionneusement selon un axe horizontal, tout comme on le ferait le long d'une corniche. Des réseaux de poutres et poulies permettent de rassembler les récoltes et de les descendre vers la ville.
- **Un réseau de caches et de tunnels.** Pour faciliter leur travail, les jardiniers ont creusé des installations troglodytes à plusieurs niveaux, dans les hauteurs. Il y a là des sortes de cabanes permettant de stocker du matériel (outils de jardinage, paniers pour les récoltes). Certains abris donnent sur de véritables tunnels. Le nombre exact de ces structures est inconnu, et leur usage pour des activités clandestines est avéré. Les tireurs embusqués les apprécient, mais il est essentiel de bien préparer sa retraite ! Outre que les issues sont en nombre limité, toutes sortes de petites bêtes – qualifiées parfois de vermine – peuvent être croisées dans ces espaces, surtout quand ils sont peu fréquentés.

La cité du Blanc

Ce qu'on nomme la cité du Blanc est un monastère édifié à proximité de Dni. Elle fut fondée par des êtres écrasés par la douleur de l'existence dans l'Inframonde, dont des survivants des horreurs de Glaerkess. Cherchant un sens et une consolation, ils établirent ce refuge souterrain. L'architecture y est épurée, tandis que le blanc, discrètement souligné de noir, est la couleur prédominante.

- **Une vie quotidienne en quête de beauté.** Les vêtements sont des drapés de soie, le raffinement se lisant dans la finesse du tissage, les jeux de transparence des crêpes et voiles, les satins et les taffetas. On reconnaît les nouveaux venus, néophytes en cours d'initiation, à ce qu'ils portent un voile noir sur la figure, qui leur donne un aspect de spectre. Les moines-habitants portent le visage poudré de blanc de cendre ou d'os pilé ou de craie (chaque choix est un message, un vœu, une prière), en signe d'expiation et de quête de pureté.
- **Artisanat d'art.** On pratique ici un artisanat du tressage qui est conçu comme une méditation sur l'existence et le destin. Le raffinement de cet art est tel que les fibres nouées et liées peuvent véhiculer des sens, messages, vœux et prières. Cet art constitue une source importante de revenus pour la communauté.
- **Catacombes.** Les catacombes sont assez impressionnantes pour le visiteur qui n'est pas averti. En effet, les habitants y sont inhumés en seconde sépulture, quand la chair s'est décomposée et qu'il ne reste que les os. Ceux-ci sont disposés selon une esthétique macabre, parfois associés à des autels de bois noir, partiellement brûlé.
- **Lutter contre le Cauchemar.** On vient dans la cité du Blanc pour se libérer de la corruption du Chancre, pour se protéger du Cauchemar, pour chercher la paix de l'âme. Les méditations des moines-habitants sont réputées et on a confiance dans leurs divinations, autant que dans leur aptitude à entrer en harmonie avec certaines puissances à même de transmettre leur message. Des aventuriers y viennent parfois chercher un individu qui a disparu et pourrait avoir trouvé ici une nouvelle vie. Certains sont aussi en quête de formation et d'enseignements.
- **Des relations à Ayangaba'üül.** La cité-nécropole d'Ayangaba'üül, à la surface dans le Vieux Kaan, partage des intérêts proches de la cité du Blanc et de discrets contacts existent entre les érudits de ces deux localités.

Ympirä

1. Tsunta, le village des huttes
2. Grottes de la Grand-Mère Bison
3. Tunnels démesurés vers les Iruuls



Ympirä

Ympirä – ou Ympiräliito – est davantage un territoire qu'une cité proprement dite. Les simmaïens voyants qui la peuplent ont plusieurs campements et passent de l'un à l'autre selon les saisons, les ressources ou le calendrier sacré. Ils suivent les grands troupeaux surfaciens de la steppe du Vieux Kaan et connaissent les tunnels des Iruuls ainsi que Parastin, la légendaire cité des mystiques géants des pierres (cf. Encyclopédie).



Aperçu d'Ympirä

- **Culture dominante :** simmaïenne illuminée
- **Langues parlées :** commun des profondeurs, simmaïen, tumiit
- **Mots-clefs :** chasseurs-collecteurs porteurs des traditions les plus anciennes
- **Pouvoir :** conseil des chefs de chasse, des chefs de collecte, du druide et de la gardienne des réserves
- **Sécurité :** tous les adultes sont aptes aux maniements des armes
- **Air :** provient sans difficulté de la surface
- **Température :** 18 °C
- **Eau :** provient sans difficulté de la surface
- **Nourriture :** chasse et collecte, dans l'Inframonde et à la surface
- **Accès :** tunnels
- **Profondeur :** 15 m à 250 m

La vie des Ympiräens

Le mode de vie des Ympiräens paraît immuable. Ses temps forts et ses mystères permettent de mener une campagne centrée sur la protection du groupe. Voici quelques pistes dans l'optique d'un groupe entier d'aventuriers membres de la communauté.

L'âge adulte

L'entrée dans l'âge adulte est marquée par l'aptitude à apporter à la communauté de quoi la nourrir. Cela passe par la chasse, la collecte, ou le vol. Un groupe de jeunes doit offrir un banquet à la communauté.

- **Chasse.** Les Ympiräens sont prêts à affronter des lézards sauvages géants de l'Inframonde, tout autant que des bisons ou des aurochs surfaciens. Si possible, la viande est fumée ou salée pour être conservée plus longtemps. Les chasses dangereuses sont prestigieuses, mais au quotidien, on ne néglige pas les collets et d'autres pièges.
- **Collecte.** Les ressources ne manquent pas quand on cueille et ramasse alternativement dans l'Inframonde et la surface. Il y a des tubercules, des champignons, des graminées sauvages panifiables, du miellat de colonies de fourmis et bien d'autres encore. Pour trouver des mets variés, il faut parfois aller loin et bien s'orienter.
- **Vol.** Quand bien même ce n'est pas l'activité première des Ympiräens, il n'est pas pour autant tabou d'améliorer l'ordinaire en volant, voire en pillant. Dans la steppe, les gens ignorent souvent l'existence des simmaïens, et certains forfaits pourraient être à tort attribués à des merosis ou des orcs. Le vol au sens ympiräen s'applique également à l'exploration de ruines antiques.

Chef de vol

Dans la communauté, on reconnaît les chefs de chasse et les chefs de collecte. Ce sont des statuts fondés sur la compétence et la contribution au bien commun. Bien que le vol soit un mode d'obtention notamment de nourriture, il n'y a aucun chef de vol. Un Ympiräen doué en la matière pourrait vouloir créer ce rang par un coup d'éclat. S'il réussit, cela orientera-t-il le mode de vie et les valeurs du groupe ?

De nouvelles tribus

Lorsque la population ympiräenne devient trop importante, certains individus la quittent pour former une nouvelle tribu qui vivra à la lisière entre surface et profondeurs. On veille à maîtriser le nombre d'enfants afin que chacun mange à sa faim. Des accidents, des conflits entre individus ou une très mauvaise année peuvent conduire à la décision pour certains de partir.
On essaie de garder le contact avec les anciens membres de la tribu, par l'intermédiaire de visites réciproques et de grandes rencontres annuelles dans un site capable de soutenir la présence temporaire de nombreux mangeurs. Les retrouvailles sont l'occasion de grandes chasses, de chants, de jeux, d'échanges de nouvelles et de mariages.

Réunions de tribus

Des tribus très diminuées par de funestes événements peuvent vouloir rejoindre un autre groupe bien installé. L'hospitalité est la règle, mais on préfère intégrer des gens que l'on connaît un peu.
Quand un petit groupe vient d'une contrée lointaine et demande de l'aide, on l'accueille… mais qu'ont fui ces gens ? La menace les a-t-elle suivis ?

Sceaux de l'Abîme

Tous les sceaux de l'Abîme ne sont pas forcément connus ni précisément localisés. Les guerres entre le souverain de Kartaçöl et les dragons de cuivre ont pu causer des pertes. Ces lieux doivent être protégés pour le bien de tout le Kaan.

Messagers des géants des pierres

Le peuple des géants des pierres fut décimé durant la guerre de l'Aube et demeure dans la cité sacrée de Parastin, se consacrant à la célébration d'Eana et à la méditation sur le monde. Les simmaïens kaanis ont encore des relations régulières avec les géants des pierres. Les druides échangent des nouvelles et s'entraident. Les Ympiräens peuvent être amenés à agir pour le compte de leurs alliés de longue date.

Lieux emblématiques d'Ympirä

Tsunta, le village des huttes

Le site de Tsunta est le plus important d'Ympirä. Dans cette vaste caverne, les habitants logent dans des huttes circulaires, édifiées sur pilotis, sur plusieurs plateformes rocheuses. On va d'une habitation à l'autre avec des échelles.
Contrairement à d'autres camps d'Ympirä, il y a toujours du monde à Tsunta. Il y a des greniers et des réserves qui permettent de passer le cap des saisons difficiles. Mev, la gardienne des réserves, est l'autorité principale du village permanent.
L'ambiance varie beaucoup selon les saisons. Elle est à la fois intimiste et un peu morne quand la majorité des valides sont partis dans les autres camps. En revanche, quand toute la communauté est rassemblée, il y a beaucoup de vie, de bruits et d'échos dans la grotte.

Les grottes de la Grand-Mère Bison

Le réseau de grottes de la Grand-Mère Bison est un antique sanctuaire simmaïen. Ses galeries sont richement ornées de peintures rupestres réalisées avec un assortiment de quatre coloris uniquement : noir, rouge, blanc et jaune. Les artistes sacrés ont utilisé l'état naturel des courbures de la roche et des jeux d'ombres qu'elle permet pour représenter un monde d'esprits et de mythes. Il y a là les grands chevaux ponctués, les mains en négatif de chaque simmaïen arrivant à l'âge adulte, les silhouettes puissantes de lions arslanikh, d'ours, et de mammouths. Les populations humanoïdes sont à peine présentées, toujours en retrait, sous la forme de quelques silhouettes stylisées.

- **Merveilles géologiques.** Pour le non-initié, qui de surcroît ne connaît pas les mythes simmaïens, ces lieux dégagent une aura à la fois fascinante, insondable et brute. La grotte dans son ensemble est un message. Une rivière trouve sa source à l'intérieur et plusieurs salles sont inondables lors de fortes pluies. Sur plus de 200 m de couloirs tortueux sont peintes des représentations et des aplats d'ocre rouge soulignent des reliefs qui à eux seuls sont signifiants. C'est ainsi le cas d'une salle dont le plafond est couvert de stalactites qui ont des formes de seins, comme si des mamelles de pierre de toutes tailles pendaient de toutes parts.

- **La Grand-Mère Bison.** Les mythes de la création transparaissent par des détails saisissants. Les représentations crues de portions de corps féminin disent que l'Inframonde est la mère et la matrice originelle dont sortirent toutes les formes de vie, accouchées au monde. Eana est la Grand-Mère Bison, la génitrice qui libère l'élan vital.
- **Entrer en contact avec les esprits.** Accomplir des cérémonies chamaniques en ces lieux facilite l'accès spirituel au domaine d'Eana et en particulier le contact avec les grands esprits sauvages – les viliselus. Il est également plus aisé d'entrer consciemment dans le monde des rêves – un aspect du Plan Astral – et donc de lutter contre le Cauchemar.
- **Peintures vivantes.** Ces lieux vivants comportent des dangers pour les intrus. On dit que les peintures rupestres s'animeraient et pourraient sortir de la paroi, à l'instar des imagos, des créatures artificielles en deux dimensions. On raconte que la paroi est parfois ténue entre le Plan Matériel et le Plan Éthéré, et qu'il est possible d'y trébucher, sans pouvoir facilement en revenir.

Les tunnels démesurés vers les Iruuls

À l'est d'Ympirä, des tunnels naturels mènent à des effondrements antiques. Des simmaïens curieux déblayèrent des passages étroits qui révélèrent d'immenses tunnels. Tout porte à croire qu'ils faisaient partie d'anciens réseaux souterrains des Géants. Les Iruuls dissimulaient autrefois d'importants centres de recherche, en grande partie souterrains. Les Ympiräens ont découvert des accès, mais n'ont pas mené d'explorations systématiques.

Figures d'Ympirä

Verna la dvaerge

Verna était une aventurière dvaerge originaire des Drakenbergen. Elle était pressentie pour être l'héritière d'un clan, mais son statut était remis en question. Dans des circonstances troubles, dont elle ne parle guère, elle partit pour le Kaan. Après avoir visité plusieurs cités, elle voyagea dans les steppes. C'était une saison chaude et sèche, et un incendie se répandait. Les conditions étaient si extrêmes que les flammes devinrent un tourbillon mortel. Un ami cher à son cœur succomba. Même après la tourmente, elle ne put se résoudre à repartir. Elle édifia un cairn et demeura dans ce qui était devenu temporairement un désert où elle survivait en ascète mélancolique.
Les simmaïens constatèrent son isolement, sa douleur et en même temps sa force. Ils commencèrent à l'aider en déposant des vivres à un endroit où elle pourrait les trouver. La grandeur de la steppe renaissante après les pluies et la curiosité apaisèrent peu à peu le cœur de Verna. Elle chercha à comprendre qui l'aidait et fit connaissance avec les souterraniens.
La dvaerge rejoignit les Ympiräens et vit depuis avec eux. Si la découverte de nouvelles mœurs l'occupa un temps, elle commença à vouloir aider à sa manière. Elle se mit ainsi en tête d'aménager Tsunta, en y apportant des détails typiques du mode de vie dvaerg. Cela fait désormais plusieurs décennies qu'elle officie. Elle est une artisane talentueuse et régale la communauté de ses expériences en brasserie. Elle fait aussi office de conseillère sur le monde lointain, passant pour une sage.

Mev, gardienne des réserves

Pour la communauté d'Ympirä, le rôle des chefs de chasse et des chefs de collecte est essentiel pour assurer l'approvisionnement. Ils restent en poste tant qu'eux-mêmes le souhaitent et que les chasseurs et les collecteurs qui les accompagnent ont confiance en eux. La gardienne des réserves demeure à Tsunta avec notamment les plus âgés, les malades et les blessés. Elle assure le bon entretien du camp permanent et l'état des greniers. Femme d'expérience, le visage ridé, elle a enterré deux époux. Trois de ses enfants se sont mariés hors de la tribu. Certains de ses petits-enfants devraient en contrepartie se marier et vivre chez les Ympiräens et elle espère que cela ne tardera pas trop.

Neenga le druide

À peine arrivé à l'âge adulte, Neenga l'apprenti du druide précédent dut lui succéder. C'est une tâche immense et enthousiasmante pour celui qui est désormais un homme charismatique – assez séduisant même. Il parle avec conviction et paraît toujours savoir quoi faire avant que le conseil ne se rassemble. Il ne ménage pas ses efforts pour amener les autres à se rallier à lui. S'il est assurément brillant et savant, il est également très ambitieux – trop sans doute pour une communauté traditionaliste. Il pourrait chercher à se mêler de problèmes qui le dépassent pour tenter de les résoudre avec éclat, ou bien pousser les simmaïens à sortir de leur réserve secrète millénaire.



Aux confins occidentaux

L'Inframonde se situe aussi bien sous les continents que sous les océans. Les duergars des abysses désignent la vaste région située sous l'océan à l'ouest du Cyfandir – les mers Lomëar et Karakin – sous la dénomination « secteur occidental ». Ces nains se sont fait une spécialité d'édifier des cités dans ces conditions extrêmes, parfois même à l'interface entre la terre et les abysses océaniques. Les difficultés rencontrées sont contrebalancées notamment par d'exceptionnelles ressources minières et énergétiques.

Les aventuriers qui découvrent ce nouveau monde sont confrontés à un changement de paradigme. L'artiscience est une forme de technique si poussée qu'elle passe pour de la magie. La magie elle-même est largement délaissée. Les véhicules ateakristallins permettent de voyager à la lisière dans le Plan Éthéré, et d'atteindre des destinations planaires – telle l'Île Mystérieuse des contrées de l'Envers – ou même d'autres mondes.

Dans ce chapitre vous découvrirez notamment :

- **Flaetoranda.** Cette heureuse cité de villégiature qui porte haut les valeurs des arts et de la culture fut fondée grâce aux connaissances des duergars des abysses, mais elle s'éloigne de leur pensée matérialiste. Volontiers ouverte sur le monde, elle est un lieu idéal pour un premier contact.
- **Le tombeau de Kaisan.** Ce site mystérieux et effrayant paraît remonter à un lointain passé – celui des Géants et des Voyageurs. Il pourrait cependant aussi être l'œuvre de puissants fiélons.
- **Tahaakab.** Le repaire des aboleths se situe dans un complexe souterrain reliant Acoatl à la mer Karakin. C'est là que sont cachés leur mémoire collective et le lien à leur monde d'origine.

L'ancienne loi de l'interdiction du retour

Un cas intéressant de changement des traditions nous est apporté par le cas de ce qu'on appelait « l'interdiction du retour ».
À la suite de la guerre du Roi de la Montagne (vers 1500 du calendrier souterranien cyfand et en –5 du calendrier abyssal), notre peuple abandonna le Cyfandir. L'usage juridique de l'époque était essentiellement fait de serments sacrés, invoquant un grand dieu comme garant. Par la suite, ces proclamations solennelles furent gravées dans la pierre. Vous pouvez voir les stèles au musée. La graphie n'est pas évidente à déchiffrer, mais une traduction en abyssal moderne est mise à disposition.
Pour revenir à l'interdiction du retour, le serment lié fut prononcé par tout le peuple et interdisait tout retour sous (ou sur) le Cyfandir, ainsi que toute action susceptible de conduire les Cyfands à connaître notre existence et notre nouveau foyer. Par extension, l'interdit s'appliqua à communiquer avec tous les continentaux, quels qu'il fussent. Dans les premiers temps, cette loi sacrée était sanctionnée de la peine de mort.
Pour autant que les sources nous permettent d'en juger, l'interdit fut largement respecté. Il faut s'imaginer les cités d'alors : il s'agissait de bastions creusés dans la roche, avec peu d'air respirable. Vous verrez en histoire des sciences comment les premières découvertes permirent à notre peuple de s'engager dans un cercle vertueux dont nous retirons les fruits.
Les cités-bulles existaient déjà et les téléporteurs étaient communs quand la première entorse perceptible à la loi d'interdiction du retour eut lieu. Il s'agissait de savoir si on pouvait nouer des contacts avec les ressortissants d'autres continents. Le serment originel ne mentionnait que le Cyfandir, mais l'usage était plus large. Il y eu de nombreux débats de juristes. Finalement, ils décidèrent que c'était possible : le serment était de portée limitée. Ce fut le commencement de relations prudentes avec certaines cultures d'Acoatl, triées sur le volet. Parmi les plats que vous aimez manger dans les rues de Medvikula, plusieurs n'existeraient pas sans cette ouverture.
Par la suite, d'autres prises de contact très prudentes eurent lieu. Les cités-bulles gagnaient en confiance. Plus personne ne craignait sérieusement d'être attaqué par les dvaergen cyfands vengeurs, ou des pilleurs drows.
L'invention de navigation ateakristalline ouvrait d'autres horizons qui ne pouvaient être explorés sans prendre le risque que l'on connaisse notre existence. On adapta les règles anciennes en un principe de discrétion et de prudence. Avant tout contact important, on se devait d'observer, ramener des informations, et établir une stratégie relationnelle. Vous comprenez qu'on vidait progressivement de leur substance les anciens interdits.
Le coup final à l'ancien serment fut la fondation de Flaetoranda. Cette ville n'établit pas de contact immédiat avec le Cyfandir, elle est édifiée sous la mer. Cependant, son manque évident de discrétion, et son usage de cercles de téléportation compatibles avec ceux des cités archaïques sont des démarches incompatibles avec le maintien de l'interdit du retour.
Même si certains assurent que les traditions sont maintenues, soyons honnêtes : elles sont sur le point de disparaître. Attention, je ne dis pas que les abyssaux iront se promener sur les sites antiques de la guerre de l'Aube ni que l'on verra des humains ou des halfelins dans nos salles de cours. La prudence et la réserve demeurent, mais le changement est désormais en cours. Le monde saura que nous existons et de quoi nous sommes capables. Nous ne serons plus le mythe d'un peuple disparu, mais celui des Nouveaux Voyageurs.

Extrait d'un cours en histoire du droit à l'université de Medvikula

Une campagne abyssale

En introduisant au premier plan les duergars des abysses, le meneur offre à sa campagne une ouverture vers une tonalité science-fantasy. Voici un aperçu des enjeux principaux pour des aventuriers.

Exploration de vestiges de civilisations avancées

Le Barathre Nécrotique et le tombeau de Kaisan sont des exemples de dangereux vestiges de civilisations très avancées. Ces lieux constituent des donjons énigmatiques à l'ambiance pesante, grandiose et mélancolique. On risque d'y affronter des pièges redoutables, des créatures artificielles, des aberrations ou des fiélons de types inconnus.

Concurrence d'inventeurs

Les rivalités ici ne sont pas celles de religions, ni de chefs d'armées, mais de laboratoires et d'équipes de recherches. Il s'agit d'être le premier à découvrir une formule, développer un prototype, ramener des ressources inédites de territoires inconnus. Il n'est habituellement pas question de violences physiques entre rivaux, et le cas échéant, elles ne dépassent qu'exceptionnellement quelques frictions. Il peut en revanche y avoir de l'espionnage, du chantage et du sabotage. Ce peut être la course pour arriver le premier en un lieu donné. Parfois les rivaux, confrontés à une adversité dangereuse, doivent faire cause commune un temps – avant de reprendre leurs affaires.

Lutte contre Eaux-Noires

Les aberrations d'Eaux-Noires sont une source de préoccupations importantes pour les abyssaux. Il s'agit de l'un des adversaires majeurs des environs, et même le Chancre paraît un problème assez éloigné. La lutte a lieu dans les cités abyssales, avec des infiltrations d'agents des aberrations, et dans les tunnels, où on risque de croiser des « choses » abominables.

Quête d'immortalité

Les abyssaux sont très majoritairement matérialistes. À leurs yeux, la magie peut être rattachée à la compréhension de phénomènes physiques complexes. Dès lors, la science pourrait permettre de dépasser ce qui apparait comme les limites de la nature. Il en résulte des recherches visant à dépasser la nature mortelle des humanoïdes. La quête d'immortalité s'accompagne d'une fascination pour certaines aptitudes des aboleths – leur sanctuaire mémoriel en particulier – et la nature de l'âme. On se projette dans un futur où la mort n'existerait pas et où l'identité individuelle pourrait perdurer éternellement, continuer à « vivre » parmi les vivants. Les essais connus n'ont pas été concluants, mais il suffirait de peu de choses pour que cela change.

L'ombre fiélonne de Kheirôn

L'influence de l'hospodar diabolique Kheirôn se répand discrètement. Cette entité calculatrice, qui apprécie le contrôle et la planification, se sent en accord avec les idéaux abyssaux. Elle adopte une attitude presque protectrice envers certains inventeurs et explorateurs. Les duergars l'intéressent à plusieurs titres. Leur maîtrise technique pourrait permettre de rallier la lune de métal de l'archidiable. Kheirôn n'a pas forcément décidé si elle souhaitait le détruire ou menacer de le ramener, mais le pouvoir d'agir lui plait. Par ailleurs, l'emprise sur de nouveaux mondes la séduit, tout comme l'idée de pouvoir se comporter comme une sinistre déesse en concevant la colonisation de mondes inconnus. Enfin, les projets d'immortalité et de contrôle des âmes dans des supports matériels lui font entrevoir un futur dans lequel elle règnerait depuis le Plan Matériel.

Mystique stellaire de Bedawîtî

Depuis les Royaumes des Sables, par l'intermédiaire de Flaetoranda, est apparue une nouvelle religion. Les fidèles de Bedawîtî dit « l'Infinitude » sont de plus en plus nombreux, et cette foi se répand vers les cités du Secteur occidental, parmi tous ceux qui sont las des solutions techniques, de l'accumulation de richesse, du contrôle croissant de l'environnement, de la démesure. Au-delà de tout cela, Bedawîtî enseigne à ne plus craindre les ténèbres, à porter la lumière en soi. Pour les explorateurs qui passent leur temps dans le Plan Éthéré, au contact de créatures terrifiantes, ce phare intérieur apporte un apaisement.

Exploration ateakristalline

À l'aide des véhicules ateakristallins, on peut plonger dans le Plan Éthéré et l'utiliser pour voyager vers d'autres sites du Plan Matériel sur Eana, ou ailleurs. Les possibilités commencent tout juste à être explorées. On ne peut ainsi atteindre des lieux qui ne connaissent pas les rayons du soleil ni la radiance qui baigne le Plan Astral ou une maelossa. D'autres limites et règles seront découvertes et mieux comprises dans les années à venir. Avec un tel outil, les abyssaux peuvent viser l'exploration de territoires planaires – l'Île Mystérieuse – ainsi que de planètes proches ou lointaines. Grâce à l'artiscience, il est possible de bâtir des cités sous les océans : rien n'interdit d'imaginer des constructions entre le Plan Éthéré et le Plan Matériel d'autres mondes, même si l'air de ceux-ci n'est pas respirable. Un nouveau peuple voyageur est prêt à s'élancer à la découverte de l'univers !

La Grande Migration

À mesure que la foi en l'Infinitude se développe, certains y lisent un message d'encouragement à voyager dans l'univers et migrer vers de nouveaux mondes. La Grande Migration est un mythe abyssal qui se nourrit de la poésie du désert. Les conquérants de l'espace ateakristallin se voient comme les porteurs de la lumière, du savoir et de la civilisation. Ils imaginent un univers dans lequel les mondes sont tels des oasis dans un désert de vide éthéré. Un grand conseil rassemblera les représentants des colonies, et les mondes seront unis malgré les distances et l'inconnu.



Explorateurs et découvreurs

Tandis que les duergars des vieilles pierres se tournaient vers les traditions, ceux qui deviendraient les duergars des abysses s'enfoncèrent dans les tunnels des vers pourpres qui partaient vers l'ouest, sous le plancher océanique. Même pour un peuple de l'Inframonde, une telle aventure comportait des risques importants, liés d'une part aux flots qui pouvaient inonder et dévaster des tunnels, et d'autre part aux épanchements magmatiques qui fendaient les océans en deux, en leur centre.
Pourquoi prendre la décision de s'aventurer si loin d'un Inframonde bien connu ? À quoi rimaient ces expéditions entre l'absolue pesanteur des noirs abysses et les territoires des tréfonds extrêmes ? Les traditions duergares tracent une toile de cet élan de colonisation du néant, leur légende mêlant témérité, génie et chance. Les aventuriers du présent poursuivent ces traditions avec fierté, portés par la reconnaissance de leur peuple.

Curiosité d'explorateur

Même du temps où le peuple Nain était uni, avant la guerre de l'Aube, il comptait dans ses rangs des individus d'un courage proche de la folie. Ils se lançaient en petits groupes dans les tunnels des vers pourpres. Ces créatures fouissent le sous-sol d'Eana en créant des passages dont la durabilité est très variable. Les juvéniles commettent parfois l'imprudence de chercher la surface sous les mers et les lacs, entraînant leur propre mort par noyade et toute une suite de catastrophes.
Il y a plus de 4 000 ans, même avec des moyens rudimentaires, les premiers aventuriers duergars avaient déjà découvert des ressources précieuses dans l'Inframonde infra-océanique. Il y avait là des gisements de minerais rares, mais aussi des métaux abondants et inconnus de la surface !
Aujourd'hui, la tradition d'explorations audacieuses demeure, et s'appuie sur des millénaires de recherches cartographiques, géologiques et technologiques. Les nodules métalliques précieux sont à portée de main et permettent de fabriquer des équipements aux propriétés uniques. Ils servent en premier lieu aux duergars des abysses, rendant la vie ici-bas non seulement possible, mais agréable, permettant aussi d'aller toujours plus loin, avec pour visée de résoudre des mystères insondables et d'atteindre des territoires inaccessibles.

La passion du passé et surtout du futur

Outre les prodigieuses richesses minières, les contrées sous les océans recelaient d'autres trésors, liés à des civilisations les plus anciennes. Sous l'archipel Éolien se trouvent les vestiges d'un ancien continent, dévasté par l'impact cataclysmique de la météorite qui détruisit le monde des Voyageurs et des Géants. La violence de l'événement avait ruiné la plupart des installations et des tunnels, mais le peu qu'il restait était une source d'inspiration et d'émulation.
Les duergars ne trouvèrent pas d'artefact extraordinaire en état de marche, mais malgré cela – ou grâce à cela –, ils développèrent une passion de l'invention, un amour du progrès, un désir ardent de se dépasser. Plutôt que d'investir leurs forces dans la quête de l'Éveil ou la conquête glorieuse d'empires, la civilisation du peuple des abysses était animée par une austère soif d'excellence.
De nos jours, les traces durables de ces hauts faits demeurent avec des lois physiques, mathématiques ou d'ingénierie qui portent le nom de leurs inventeurs ainsi immortalisés. La complexité des sciences et techniques ne cessant de croître, les héros de l'esprit devaient de plus en plus souvent travailler en équipe ; celles-ci prirent des noms qui à leur tour entrèrent dans l'histoire. On nomme artiscience les techniques de pointe spécifiquement duergares et artisciennes les objets fabriqués selon leurs principes. Être le premier à découvrir un lieu, ou à concevoir un procédé révolutionnaire, est honoré avec la même ardeur qu'accomplir un exploit guerrier.

L'ouverture du portail vers d'autres mondes

Pour les surfaciens, l'Inframonde est un espace radicalement différent et à peine compréhensible. Les duergars des abysses ont cependant à faire à des dimensions bien plus complexes de la réalité. La concentration en « Abîme » était dense. Elle posait de nombreuses questions sur sa nature et ses effets. On chercha à travers elle à tisser des liens entre magie et physique. Chaque découverte enseignait à quel point on savait peu de choses sur l'univers.
Bien que de très nombreux problèmes soient loin d'être résolus, les efforts pour y parvenir, inspirés par les vestiges laissés par les Voyageurs, aboutirent à une découverte qui commence juste à être explorée : l'espace ateakristallin. Son nom est une référence aux mythiques portails ateaks qui permettaient de voyager vers des mondes lointains, au travers de la nuit stellaire. Cependant le fonctionnement est différent, basé sur un espace géométrique formé par des « pointes » déposées pour former les sommets de dizaines, de centaines, bientôt de milliers de pyramides immatérielles. Les pilotes de nacelles ateakristallines sont les guides héroïques vers de nouveaux lieux, sur Eana, dans le Plan Éthéré, et ailleurs – vers d'autres mondes.

La vie dans les cités des abysses

Du point de vue de nombres de duergars des abysses, Eana est un monde intéressant, mais assez arriéré. Les artisciens regardent les créations des artisans et des arcanistes comme on admirerait des pièces de musée. Ils plaisantent volontiers à propos de la réaction des autres peuples face à l'électricité – qu'ils s'obstinent à nommer « foudre » (quelle dénomination inappropriée !) –, et au sujet de la naïveté qui pousse les étrangers à prendre des merveilles techniques pour des objets magiques. Tout ce qui constitue le quotidien paraît différer nettement entre les cités des abysses et les autres peuples d'Eana.

Extrait de La Porte des Étoiles *par Ennae Assadöttir*



Flaetoranda aux jardins coralliens

1. Escalier des jardins
2. Jardins souterrains
3. Maelossa close



Flaetoranda aux jardins coralliens

Flaetoranda est une cité fondée par les duergars des abysses dans les profondeurs marines, à mi-distance entre la Cité Franche et les rivages des Royaumes des Sables, au fond de la mer Lanabahr. Les bulles urbaines sont moins profondes que sous les océans, et elles sont entourées d'un récif corallien profond. Les lieux demeurent isolés et difficiles d'accès, tout particulièrement par voie terrestre. Les fondateurs n'étaient pas motivés par un souci de praticité, mais plutôt par la mystique, recherchant un lien plus profond avec le monde naturel et sacré – tout en rejetant un mode de vie trop rigide et trop artificiel. Ce qui était une utopie de paix et d'amour dissimule aujourd'hui des secrets gardés derrière de lourdes portes blindées.



Aperçu de Flaetoranda

- **Culture dominante :** duergare des abysses (rebelles) ; forte influence des svirfnebelins exaltés
- **Langues parlées :** commun de l'Inframonde, duergar (dialecte abyssal), svirfnebelin
- **Mots-clefs :** entre nature et science ; Sublime
- **Pouvoir :** conseil élu (mais il y a une forte abstention) ; de manière informelle, les riches propriétaires de manoirs-bulles
- **Sécurité :** guettes
- **Air :** autrefois maelossa et oasis, désormais machinerie mal réglée
- **Température :** 25 °C
- **Eau :** traitement d'eau de mer et infiltrations souterraines
- **Nourriture :** produits de la mer, cultures en ville
- **Accès :** cercle de téléportation ; véhicule ateakristallin ; tunnels mal balisés
- **Profondeur :** 200 m

En quête de bonheur

Les idéaux fondateurs

Le site de Flaetoranda a été choisi pour sa beauté : il abrite un immense et splendide jardin corallien en eaux profondes. On y découvrit également une maelossa dans l'Inframonde, très proche du plancher marin. On voulait établir une cité idéale, proche et respectueuse de la nature, synthèse parfaite entre amour et esthétique.

- **La réclame des poètes itinérants.** Les fondateurs étaient décidés à prendre de la distance par rapport au matérialisme intraitable qui domine certaines cités duergares des abysses. Ils souhaitaient aussi renouer des contacts avec le monde et les autres peuples humanoïdes, dans une optique d'ouverture et d'universalisme. Ils envoyèrent des messagers poètes itinérants pour faire connaître Flaetoranda et ses valeurs.
- **Un premier pas pour découvrir les abysses.** Pour un habitant de l'Inframonde cyfand, le meilleur moyen d'en apprendre plus sur les duergars des abysses consiste à se rendre à Flaetoranda, alors même que cette cité s'est construite en réaction avec la culture dominante de ce peuple. Il est donc difficile d'y étudier les techniques de pointe et notamment l'artiscience, mais on peut se familiariser suffisamment grâce à des récits et quelques objets de haute technicité pour se préparer à poursuivre son voyage dans les autres cités-bulles, sous l'océan.

Un lieu où élever son âme

La musique, la paix, la méditation, l'art et les mathématiques transcendantales doivent aider à trouver un nouvel équilibre, à même d'élever l'âme. On souhaite pouvoir mener une existence absolument pacifiste. On espère que tous les malheurs du monde proviennent de malentendus, et qu'en répondant à la haine par l'amour, on peut résoudre les problèmes à la racine. Les idéaux de Flaetoranda poussent des gens à venir de loin pour y étudier et devenir de meilleures personnes. Certains quittent même parfois brutalement leur foyer, abandonnant soudain une vie monotone et terne qui ne correspond plus à leurs aspirations. Ils partent en voyage avec d'autres gens qui partagent leurs aspirations. S'ils ont des moyens importants, ils utilisent des cercles de téléportation, sinon ils utilisent des guides de voyage pour trouver leur chemin.

Bedawîtî l'Infinitude

Bedawîtî l'Infinitude est une divinité dont le culte se répand depuis des régions des Royaumes des Sables. Elle met en avant le mysticisme, les visions, la contemplation, la méditation. Ses fidèles incitent à la rigueur morale, à la compassion, à la pureté, à la non-violence. Son culte est à la fois facile d'accès et complexe. Il affiche des valeurs généreuses, promet la libération et l'accès à une compréhension supérieure de la réalité parmi les Êtres de Lumière. De nombreux écrits sont réputés avoir plusieurs sens et leur étude demande des efforts considérables. Ils sont réputés permettre d'appréhender la vérité sur l'univers dans son ensemble.

Une cité-bulle merveilleuse

Les bulles qui constituent la structure de Flaetoranda ont été disposées avec soin, imbriquées les unes dans les autres, ou bien les unes au-dessus des autres. Au niveau du plancher marin et du cœur de la ville, plusieurs escaliers monumentaux, de belle facture, permettent de descendre dans l'Inframonde, aménagé comme un jardin. La cité elle-même est une œuvre paysagère, parsemée de ruisseaux canalisés dans des chemins de pierre, courant sur des marches, sous le couvert fleuri de buissons. Tout a été conçu pour rendre les promenades agréables : éclairage, bancs, petites places…

- **Une ville sans crime.** La vie est si paisible que beaucoup d'habitants ne ferment pas leurs portes. La confiance et l'entraide sont la norme. Quiconque tenterait un cambriolage dans les quartiers centraux risquerait d'être vu par un voisin. Celui-ci pourrait bien venir tranquillement demander ce qui se passe, cherchant d'abord à trouver une bonne explication à l'anomalie. Un mensonge souriant et un démenti plausible paraissent de bons moyens de se sortir de faux pas.
- **Une ville sans justice.** Il n'y a pas de justice centralisée dans la cité, et l'extension de la ville complexifie la possibilité même d'un contrôle des activités. De petites structures bulles-palais sont ajoutées lorsque de riches personnages viennent s'installer en vue de profiter d'un lieu paisible de villégiature. Même s'ils viennent parfois dans le centre historique, il leur arrive de passer beaucoup de temps seuls, avec uniquement leur personnel et leurs invités. L'ambiance est parfois bien plus sombre. Il pourrait se passer n'importe quoi dans des fêtes ou réunions privées, personne n'en saurait rien.
- **Le bureau des guettes.** En l'absence d'une véritable police, le bureau des guettes est en charge des quelques incidents qui ont lieu. Ses membres sont peu nombreux et surtout habitués à négocier. La culture de la cité incline à accepter les aides de citoyens préoccupés par le bien commun.

Le secret derrière les lourdes portes

Une maelossa enfermée

On respectait la maelossa et on y venait pour se ressourcer. On espérait renaître en tant que sidhe des racines, une telle existence faisant figure de bénédiction d'Eana. Cependant, on constatait aussi la rareté des fées et le tarissement de la magie des druides. Pour juguler l'affaiblissement de la maelossa, on établit des limites, avec des portes solides, munies de lourdes grilles. L'air pouvait passer, mais on tenait à éviter que les humanoïdes n'épuisent pas Eana.

L'irruption inattendue du Sublime

Que cette hypothèse fût justifiée ou non, elle conduisit à ne pas voir à temps ce qui se déroulait : le Sublime avait essaimé, et il s'étendait. Cependant, même découverte, la transcendance splendide qu'il offrait fut interprétée d'abord comme un renouveau d'Eana, exprimant une nouvelle vigueur. On ne commença à s'inquiéter qu'en voyant des mutations dérangeantes et des comportements déments.

Les causes de l'extinction de la maelossa

Plusieurs versions circulent à propos de ce qui advint. On évoque une sidhe du Cauchemar, née ici. On parle d'un épuisement de la maelossa à force de visites. On prétend qu'un prince du Sublime, le « Jardinier », serait venu pour planter ses graines démentes.
Pour ceux qui luttent contre le Chancre, connaître la vérité serait utile pour éviter que d'autres localités et maelossas ne connaissent le même sort.



L'installation de l'enceinte lourde blindée

On avait établi une première enceinte autour de la maelossa pour la protéger ; on bâtit une seconde enceinte, plus large, pour emprisonner l'oasis sublime et empêcher son accroissement incontrôlé. Même les dirigeants initialement favorables à la construction de la barrière nourrissent en leur cœur des doutes. On ignore totalement ce qui se passe derrière les épaisses portes blindées. Le simple fait de savoir que des choses grouillent à l'intérieur est effrayant.

Des sidhes du Cauchemar

Malgré l'extinction constatée de la maelossa, des sidhes du Cauchemar continuent de naître. Ils sortent de chrysalides apparues dans l'oasis sublime enfermée, et parfois dans d'autres cavernes plus profondes.
Peut-être que la présence d'Eana se manifeste au travers d'eux, alors même que leur nature les rapproche du Chancre. Des mystiques de Flaetoranda prophétisent que ces êtres apporteront le salut ou la chute à leur cité et au monde.

En quête d'air

Flaetoranda a besoin d'air. Autrefois c'était la maelossa et l'oasis qui lui permettaient de respirer ; aujourd'hui, on a fermé hermétiquement le réseau de cavernes infestées par le Sublime. Les dirigeants sont confrontés à des décisions difficiles.

- **Le poids des dissimulations.** Dans sa grande majorité, la population ignore que la « maelossa » est devenue un danger. Officiellement, les barrières visent à la protéger contre les effets d'un accroissement démographique réel. Avouer aujourd'hui ce qui a été fait conduirait à d'autres questions en cascade.
- **Des machineries insuffisantes de création d'air.** Pour faire face aux difficultés, il a fallu chercher d'autres sources d'air respirable. Les duergars des abysses ont proposé à leurs cousins d'installer des machineries de brisure d'eau. Une petite centrale a été édifiée, mais elle est sous-dimensionnée, et Flaetoranda manque de personnel qualifié, de sorte que petites équipes se relaient, avec des moyens limités.
- **Des choix politiques.** Les centrales de brisure d'eau sont vues par certains comme contre nature et l'expression d'un mode de vie matérialiste à l'opposé des valeurs de Flaetoranda. Les tenants de cette idéologie souhaitent rouvrir les portes vers la maelossa.

Lieux emblématiques de Flaetoranda

Le port ateakristallin

Quand bien même Flaetoranda cherche à s'éloigner des duergars des abysses, elle ne renie pas toutes les inventions. C'est d'autant plus vrai que les nouveaux habitants sont parfois de riches propriétaires de nacelles ateakristallines.
Pour les non-duergars, ce lieu est une véritable attraction. Ce qu'ils voient là n'existe pas dans les cités de l'Inframonde sub-cyfand. Les pilotes de nacelle sont assez embarrassés de cet intérêt et tiennent à éviter des dégâts causés par des espions ou des touristes trop enthousiastes.

Le cercle de téléportation

Contrairement à beaucoup de cités, Flaetoranda affiche son pacifisme avec fierté. Aussi n'est-il pas étonnant de voir son cercle de téléportation être situé sous une ravissante bulle, au centre d'une place couverte de mosaïques, à deux pas du centre et surtout sans aucun dispositif de sécurité. Pour les étrangers qui ne sont pas en harmonie avec les valeurs locales, agir de la sorte est une marque d'inconscience. Cela revient presque à jeter un morceau de viande dans une cage remplie de prédateurs affamés et prendre des paris sur celui qui l'emportera.
Une puissance tentera-t-elle de conquérir Flaetoranda ? Sa neutralité radicale lui permettra-t-elle de demeurer libre, en se rendant utile – par exemple en devenant un lieu pratique pour les négociations entre adversaires ?

Le port scaphandrier

Le port scaphandrier est un lieu d'où il est possible de sortir à pied sur le plancher marin. Des boutiques spécialisées louent des combinaisons. Au début, il n'en existait que pour les duergars, mais avec le temps et la diversification de la population, on s'est adapté et il existe des modèles confortables pour d'autres morphologies.
Les principaux utilisateurs du port scaphandrier sont les pêcheurs. Ils partent cueillir des fruits de mer dans le récif corallien et posent des pièges pour capturer des crustacés. Certains utilisent même des arbharpons pour chasser des poissons. La pêche sportive pratiquée par les plus intrépides s'assimile à une chasse au gros gibier, mais avec une mobilité bien moindre qu'à l'air libre.

Les temples laïcs

Plusieurs édifices circulaires comparables à des temples furent édifiés, dominés par des coupoles basses. L'intérieur est décoré dans des tons dorés et chatoyants. L'atmosphère qui y règne évoque un salon accueillant, calme et reposant. La notion de sacré est associée à celle de paix intérieure et de quête personnelle. La spiritualité se nourrit de textes religieux d'horizons divers et donne lieu à des réunions, parfois animées – mais toujours civiles – dans lesquelles on étudie les sens des textes et on cherche à les appliquer à des décisions quotidiennes.
Les « disputes spirituelles » ont une telle aura qu'il arrive que des personnes en conflit fassent appel à ces groupes pour apporter un avis qui fera office de jugement. Il s'agit d'une sorte de procès dans lequel on prétend qu'il n'y a pas d'accusé, mais les décisions prises s'imposent avec la même force qu'une sentence. Les « châtiments » de ce « tribunal » cependant sont pacifistes. Ils visent l'harmonie de la société et l'élévation spirituelle des individus. Cela peut cependant passer, pour les cas les plus extrêmes, par des exils et mises à l'épreuve difficiles – voire dangereuses.

Quelques lectures dans les bibliothèques des temples

- Les *Versets de Minuits* furent inspirés par Xonim à la grande prêtresse merosi Yaria-shöniin vers –941 du calendrier de la Cité Franche. Il s'agit de l'ouvrage de référence étudié par tous les adeptes de la Dame des Mystères.
- *Rêveries d'une éphémère éternité* est un ouvrage généralement interdit qui comporte des méditations sur le dogme du zanrolem du Voile Écarlate.
- *Visions de Szitlae Ez'Sakhyn Dal'Arallyn* est un recueil mystique décrivant un voyage grandiose dans le Plan Astral, et des lieux que l'on interprète habituellement comme étant des îles cauchemardesques. L'auteur était un inquisiteur arallünien qui aurait sombré dans l'hérésie.
- *De la botanique des profondeurs*, une somme en trois volumes, décrit la végétation de l'Inframonde.
- *Le Livre de l'Étoile* est la traduction d'un ouvrage sacré majeur dans la foi qui honore le panthéon de l'Étoile. Cette religion se répand un peu partout dans le Cyfandir et est très puissante en Lothrienne. Elle articule l'œuvre de cinq grandes divinités et leur donne un sens unifié dans l'Étoile à cinq branches dont elles sont des facettes : Flore l'enfant (elle absorbe les fonctions d'Eana) ; Façonneur l'adolescent ; Forgeron l'homme mûr ; Givreuse la vieille ; Mort le Masque. Dans ce dogme, Nuit (Xonim) et Tempête (Tamerakh) ne sont pas reconnus comme des dieux, mais plutôt comme des entités dangereuses et tentatrices.
- *La Couronne d'Épines* est une traduction d'un ouvrage considéré comme hérétique en Lothrienne et qui évoque une étoile à sept branches, ajoutant Nuit et Tempête à l'édifice sacré du panthéon stellaire.
- *Errances dans le Désert* est composé de versets qui révèlent les mystères de Bedawîtî dit l'Infinitude. Il s'agit d'un ouvrage essentiel pour les fidèles de cette nouvelle foi. De nombreux passages donnent lieu à des réunions pour méditer sur leurs multiples sens.

L'escalier des jardins

La plus grande place de la bulle la plus habitée est dotée d'un escalier monumental qui descend du plancher marin vers l'Inframonde. Un toboggan a été installé sur l'un des côtés et il connait un grand succès auprès des jeunes et moins jeunes. Des plantations spectaculaires ornent toute la descente, par ailleurs bien éclairée.
Il y a d'autres moyens pour relier l'Inframonde et le niveau de vie de la ville-bulle, mais ils sont nettement moins fréquentés : escaliers de service pour le contrôle et l'entretien des éclairages ou des tuyauteries d'eaux ; monte-charges pour le transport du matériel.

Les jardins souterrains

L'essentiel du niveau souterrain est un immense jardin. On peut se promener dans plusieurs salles et tunnels aménagés avec soin, mêlant œuvres d'art et végétaux. Les limites des terrains sûrs et dangereux ne sont pas évidentes pour tout le monde, et il y a des accidents de temps à autre.
Quand des gens viennent depuis l'Inframonde, ils arrivent dans ces tunnels cultivés qui provoquent une forte impression. Les guettes patrouillent moins pour se défendre de prédateurs des profondeurs que pour s'assurer de la sécurité des promeneurs et des visiteurs. Malgré des demandes récurrentes à ce propos, les entrées de la cité depuis les tunnels restent mal indiquées et on peut se perdre ou errer longtemps aux abords même de Flaetoranda.

La maelossa close

Tous les tunnels menant à la maelossa sont clos, verrouillés par des portes étanches assez solides pour résister à une submersion océanique. Si les parois de la cité-bulle étaient endommagées, il serait tentant de se réfugier ici – même si la solution manquerait elle-même d'issues de secours : une fois à l'abri dans une prison paradisiaque sous l'eau, que faire ?
L'attrait des portes fermées mystérieuses n'est pas négligeable. Beaucoup se demandent ce qu'il y a derrière, comment la maelossa a évolué…
Des rumeurs font état de coups sur certaines portes, depuis l'intérieur, comme si quelqu'un essayait d'appeler pour qu'on lui ouvre.



Figures de Flaetoranda

Bacchor Watropevre, le patriarche de la maison Watro

Bacchor est un svirfnebelin exalté qui a exercé son talent pour le commerce durant de très nombreuses années, fondant une riche lignée marchande. Après avoir beaucoup voyagé, il décida de s'établir dans ce qui était une petite ville calme. Son arrivée cependant contribua à sa transformation progressive.
Quand Bacchor se promène, il a l'apparence d'un gnome âgé de bonne composition, portant des vêtements de bonne qualité, sans ostentation. Il fait certaines courses lui-même, et ses gardes du corps restent discrets et en retrait. Il ne s'agit pas de simples combattants, mais de membres de l'Amamordo, une compagnie de mercenaires d'élite.
La demeure de Bacchor est ornée d'une collection d'objets d'art venant parfois d'horizons lointains. Par principe, le collectionneur n'achète que des biens d'origine légale, mais ses courtiers peinent parfois à être totalement sûrs qu'une pièce mystérieuse ne traîne pas de secrets douteux.

La maison Watro, maîtresse marchande

La maison Watropevre est mieux connue sous son diminutif de « Watro ». Elle établit des succursales dans de nombreuses cités de l'Inframonde. Sans son action déterminante dans la taille et la vente de diamants, la cité d'Arallün aurait du mal à tirer si bon parti de ses mines. Les Watro savent se rendre indispensables aux puissants qui veulent exporter leurs ressources. Ils coordonnent des groupes de mercadins, soutiennent des caravanes, et reçoivent des parts sur les bénéfices de quantités d'entreprises.
Les différents établissements Watro sont souvent dirigés par un membre de la famille, lié par le sang ou l'alliance. Il est déjà arrivé que Bacchor Watropevre, ou d'autres adoptent un individu talentueux, l'intégrant quelle que soit son espèce.
Les principaux dirigeants de Watro se rendent une fois par an pendant une semaine dans le grand manoir de la maison. C'est l'occasion de grandes assemblées, d'intrigues et de prises de décision importantes.

Koralbloem aux patchworks

On la voit aller et venir, vêtue de patchworks bigarrés et d'amples vêtements pas toujours bien assortis. Ses yeux magnifiques sont pleins de vie et de lumière, exprimant le courage et la gaieté. Elle participe aux grandes prières et médite avec application. Tout le monde paraît la connaître, et elle connaît aussi beaucoup de gens. Koralbloem fut longtemps à la tête des guettes de Flaetoranda, et elle a toujours ses entrées dans leurs bureaux. Elle supervisa la clôture de la maelossa et elle sait que les choses dedans n'étaient pas « naturelles ». Aujourd'hui, Koralbloem se consacre à la vie de sa communauté, avec un réel soin, et de profondes inquiétudes qu'elle essaie d'oublier. Elle sait beaucoup plus de choses que ce qu'elle veut bien avouer, et elle tergiverse beaucoup, hésitant à prendre une décision. Elle pourrait avertir des aventuriers qui présentent à elle, mais sans doute leur dira-t-elle ce qu'ils veulent savoir avec un temps de retard – le lendemain, ou quelques heures après, par lettre…

Uhyren la visionnaire

Uhyren était une duergare des abysses, élevée dans une culture dédiée à la maîtrise du monde par la technique. Elle suivait sa voie avec passion, jusqu'au moment où elle se retrouva impliquée dans un accident grave, entraînant la mort de trois personnes – un épisode dont elle ne parle pas. Elle quitta sa cité, en quête de sens. Elle se convertit au druidisme et étudia auprès de svirfnebelins enracinés. Le syncrétisme et l'œcuménisme de Flaetoranda sont pour elle une bénédiction. Elle est passionnée, collecte des textes sacrés de toutes les religions, auxquels s'ajoutent des écrits ésotériques de différentes origines. Elle a même mis la main sur des écrits diabolistes et du Voile Écarlate. Elle cherche à discerner une vérité supérieure qui parle à son cœur.
À force d'expériences, elle réussit à avoir des visions et à entrer en contact avec une dimension spirituelle qui lui permet de s'élever. Il s'agit peut-être d'esprits liés à Eana qui veulent l'avertir du danger qui couve… Mais ce sont peut-être aussi des ravageurs du Cauchemar, des hagjaens de la Haie, qui la troublent par leur ambivalence mystérieuse.



Medvikula l'universitaire

Medvikula est une cité sous-marine fondée par les duergars des abysses. Édifiée sous un dôme de verracier, elle brille doucement dans les profondeurs océaniques, tel un phare dans le Plan Éthéré. Ce qui l'entoure est tellement colossal qu'elle parait n'être qu'une minuscule bulle luminescente au milieu des ténèbres aquatiques. Depuis ses parois, on discerne un monde étrange de coraux des eaux froides, parcourus de poissons, de crustacés et de vers au cycle de vie infiniment lent. Il y a là des requins capables de projeter leur mâchoire, des créatures qui paraissent porter une lanterne devant une gueule dentée, des êtres à la substance clignotante à peine palpable…

Dans ce refuge soumis à des pressions inconcevables s'élève une cité idéale, riche, propre, énergique, conçue avec soin. Spécialistes, chercheurs et innovateurs étudient ici et sont soutenus par les riches vidskipen – de puissantes entreprises.



Aperçu de Medvikula

- **Culture dominante :** duergare des abysses
- **Langues parlées :** duergar (dialecte des abysses) ; dans une moindre proportion nain, et plus rare encore commun des profondeurs
- **Mots-clefs :** cité artscientique et érudite, ouvrant sur tous les thèmes de science-fantasy
- **Pouvoir :** élection parmi des experts reconnus ; les vidskipen (puissantes entreprises, dotées de fortes capacités d'investigation) ont de l'influence par la persuasion et parfois la corruption
- **Sécurité :** la Vopnade (à mi-chemin entre garde et armée, et dotée de corps spécialisés, dont des scaphandriers)
- **Air :** machinerie de brisure d'eau
- **Température :** 21 °C
- **Eau :** désalinisation de l'eau de mer
- **Nourriture :** aquaculture, importations
- **Accès :** téléporteur (cercle de téléportation), nacelle ateakristalline, submersible ; tunnels difficilement praticables
- **Profondeur :** 1 300 m

Colonies et contacts

Medvikula est une cité florissante, qui tire profit de son attraction en tant que flambeau de la vie intellectuelle. Elle entretient des relations avec de nombreuses cités-bulles abyssales et influence les concepts de mode comme de culture dans toute la civilisation. Cette aura, pourtant, n'assure pas une entente politique et juridique. La ville universitaire est libérale à bien des égards et respecte dans l'ensemble des principes que ne renieraient pas nombre de zanros. Il est en revanche possible de découvrir des cités aux mœurs plus rigides – tout comme d'autres qui expérimentent des formes alternatives de gouvernance. De l'utopie anarchiste à la dystopie eugéniste, tous les environnements sont envisageables.

Medvikula l'universitaire

1. Téléporteur
2. Ports submersible et scaphandrier
3. Temple de Bedawîtî
4. Quartier Vattenbruk
5. Quartier cthuul



Sciences et humanités

La passion des sciences appliquées domine dans les cités-bulles. Cependant, cela peut se manifester diversement. Dans certains cas, le matérialisme s'accompagne d'un mélange d'avidité et de cupidité, doublé d'un mépris pour tout ce qui n'est pas concret. À Medvikula, on s'intéresse à ce qui est porteur de sens. L'existence physique est une tragédie et chaque vie sera confrontée au deuil, au vieillissement, à la maladie et à l'extinction. Dans ces conditions, pour rendre la vie supportable, il faut pouvoir lui donner un sens. C'est ici qu'interviennent les humanités. Arts, recherche historique et philosophie sont des moyens de donner de la substance au fil de ses jours.

- **Mystères du passé.** Medvikula est connue notamment pour l'excellence de ses érudits et chercheurs, en particulier dans le domaine historique. Si l'on cherche un spécialiste capable de comprendre des vestiges antiques et les faire parler, il y a des chances de le trouver ici, ou de rencontrer quelqu'un qui saura à qui s'adresser. Malheureusement, l'isolement des abyssaux a pu les priver durant longtemps de la possibilité d'apprendre certaines langues anciennes et de connaître certaines découvertes – dont l'évolution du Chancre, ou les tentatives de déchiffrement du viatique.
- **Sentiment de supériorité.** Les abyssaux sont dotés d'un solide sentiment de supériorité. Ils ont survécu dans un environnement extrême et sont parvenus à atteindre des sommets de raffinement autant que de maîtrise technique. La fierté des duergars peut prendre un tour malsain. Il y a des individus qui considèrent les autres peuples comme des curiosités distrayantes et des preuves des sommets atteints par les abyssaux : en montrant l'infériorité des autres, on se rappelle son rang. D'éventuels étrangers sont peut-être utiles, mais devraient rester à leur place.
- **Ouverture sur d'autres cultures.** À l'opposé, on ne manque pas d'habitants et d'étudiants à Medvikula qui nourrissent un intérêt sincère et bienveillant pour d'autres peuples. Il n'est pas toujours dénué d'une note de condescendance, mais elle tend à s'atténuer, voire disparaître, lorsqu'il est possible d'entrer réellement en contact avec des individus de ces cultures autrement connues seulement sur support écrit. Les rencontres avec des étrangers se font avec curiosité, intérêt, désir d'en apprendre le plus possible – chaque détail paraît terriblement pittoresque et exotique ! C'est aussi l'occasion de demander un avis extérieur sur ce qui paraît normal pour les abyssaux, ou enseigner aux autres peuples des choses toutes simples qui pourraient améliorer leur bien-être.
- **Missions de recherche.** Les abyssaux peuvent mettre des moyens considérables au service de missions. Leurs véhicules ateakristallins peuvent simplifier les voyages, et les outils d'analyse artisciens apportent de nombreuses informations. Si certains duergars peuvent être motivés par la seule passion d'apprendre, il est aussi possible d'en mobiliser d'autres par la recherche de lieux de savoirs des Géants ou des Voyageurs. Le Chancre est loin des préoccupations des abyssaux, mais s'ils devaient à nouveau s'en inquiéter, les moyens mis en œuvre pourraient être à la hauteur de la menace.

Activités abyssales

Les gisements de quasi-cristaux

Pour un néophyte, un quasi-cristal se distingue difficilement d'un cristal. Ces deux types de minéraux ont des différences subtiles qui sont surtout importantes aux yeux des ingénieurs duergars des abysses. Utilisés dans des machineries dont les effets confinent à la magie, les cristaux et quasi-cristaux font l'objet intenses recherches.

- **La mémoire de l'onde de choc.** Si on peut retrouver des cristaux un peu partout dans l'Inframonde, les gisements de quasi-cristaux en revanche sont rares et associés systématiquement à des événements extrêmes. On ne les trouve en effet qu'aux abords immédiats d'impacts météoritiques. Le plus puissant d'entre eux causa la fin de l'ère des Voyageurs. Les indices découverts par les duergars des abysses permettent d'établir avec assurance que l'événement se produisit à l'emplacement des actuelles Îles Éoliennes. L'onde de choc provoqua la formation de quasi-cristaux à partir de métaux et constructions des Voyageurs. Certains érudits pensent que les propriétés des quasi-cristaux découverts sous l'océan proviennent en partie de ce que ces pierres étaient avant d'être ainsi transformées. Outre les applications techniques qui sont pragmatiques, il y a des courants discrets d'inspiration arcano-mystiques qui s'intéressent à ces minéraux pour des applications entre science et magie.



- **La concurrence des collectionneurs de néantites.** La terminologie « néantite » désigne l'ensemble des quasi-cristaux apparus à l'occasion de la catastrophe. On précise ensuite la couleur ou l'aspect : néantite verte, néantite rouge, néantite noire… Ces minéraux sont recherchés à la fois des collectionneurs et de chercheurs de domaines aussi variés que l'ingénierie, l'armement et les arcanes. Jusqu'à présent, la concurrence n'a donné lieu qu'à des fourberies n'entraînant jamais la mort. On se contente de mentir, dissimuler, tricher, voler. La situation pourrait changer avec l'intervention d'individus obsédés jusqu'à la folie par leur quête d'armes absolues et de richesses insensées.

Voyage en submersible

Un nouveau type de véhicules est développé à Medvikula : le submersible. Il s'agit d'une sorte de grand scaphandre mécanique dans lequel un équipage peut prendre place et voyager dans les grands fonds, interagissant avec l'environnement grâce à des bras articulés. Ces outils sont précieux pour récolter des nodules métalliques plus facilement, mais ils permettent aussi d'aller plus loin de la cité.

- **En quête des beautés sous-marines.** Grâce à ce véhicule, on peut nager dans l'océan tel un cachalot et assister à des spectacles d'une beauté et d'une étrangeté presque indicibles : les balais de poissons par dizaines de milliers, les chants des baleines, les nuées de délicates méduses…
- **Chasseurs d'épaves.** Pour des individus plus prosaïques, les submersibles dotés de bras articulés et associés à des sas de scaphandriers offrent le moyen de piller des épaves en toute tranquillité. Les Îles Barbaresques sont le lieu de nombreux naufrages, du fait des tempêtes et des pirates. Il y a parfois de véritables trésors dans les profondeurs.

Verracier

Le verracier est une invention des duergars des abysses et n'est pas répandu hors de leurs cités. Ce matériau peut prendre des formes courbes évoquant des bulles de savon. Épais et solide, il est néanmoins assez flexible, de sorte qu'il résiste bien notamment aux dégâts de tonnerre. Certaines préparations bénéficient de résistances supplémentaires. Pour fabriquer du verracier, il faut du sable, du combustible, et divers minéraux. Pour ces derniers, il suffit de petites quantités, mais ces composantes n'en sont pas moins indispensables.

- **Se fournir en verracier.** Les duergars sont confrontés chroniquement à des difficultés d'approvisionnement. De ce fait, ils s'efforcent de calculer leurs besoins au plus juste et cherchent à recycler le verracier existant. Les besoins sont tels qu'en cas de catastrophe frappant une cité-bulle abyssale, on pourrait envisager une mission pour récolter les matériaux.
- **Fonder une cité.** Bâtir une nouvelle cité-bulle est une source de fierté et un défi qui mobilise les populations. On envoie des explorateurs établir une base souterranienne sûre dans le dur de la roche. Les éclaireurs qui cherchent les sites des nouvelles villes sont en quête de ressources intéressantes et de propriétés particulières qui favoriseront une heureuse colonisation. Cependant, ils s'exposent à des dangers nombreux et il est arrivé plusieurs fois que des groupes, pourtant expérimentés, disparaissent corps et biens. Une fois un lieu propice choisi, leur mission consiste à installer les premiers modules qui permettront aux ouvriers scaphandriers d'arriver en nombre pour façonner le verracier, avant de vider la bulle en la remplissant d'air. Ensuite ont lieu les constructions à l'intérieur.

Lieux emblématiques de Medvikula

Le téléporteur

Alors que dans l'Inframonde cyfand notamment on parle de « cercle de téléportation », ici il est question de « téléporteur ». Dans les faits, le principe paraît comparable, mais il y a de nombreuses différences techniques. Un arcaniste aurait du mal à reconnaître ses symboles habituels dans la structure circulaire neutre, qui évoque un port aseptisé et à la propreté immaculée.

- **L'énergie du téléporteur.** Pour fonctionner, le téléporteur doit accumuler une certaine quantité d'Abîme, et ce mécanisme demande à la fois du temps et de l'électricité. Cette dernière sert pour choisir la destination dans la console de contrôle. Les particularités du téléporteur le rendent plus adaptable. Il est ainsi plus facile d'ajouter des adresses de destination, y compris de systèmes de cercles de téléportation utilisant des séquences symboliques exotiques, à l'instar des antiques infrastructures magiques de la civilisation boréale.
- **Pré-arrivée.** Les abyssaux disposent d'un mécanisme de sécurité qu'ils nomment « pré-arrivée ». Toute créature qui cherche à joindre un téléporteur apparaît d'abord dans un espace d'attente à la lisière entre Plan Astral et Plan Éthéré. En effet, les téléporteurs créent des sortes de tunnels dans le Plan Astral. La particularité de la « pré-arrivée » est de freiner le passage, en l'associant à un détour par un territoire en marge du Plan Éthéré. Les opérateurs de la console de contrôle peuvent voir les silhouettes des arrivants. Il n'est pas possible de communiquer, mais si l'attitude des visiteurs paraît inquiétante – ou leur apparence anormale –, ce mécanisme de sécurité peut leur interdire l'accès au téléporteur. Sur l'écran, les créatures apparaissent comme des silhouettes grises.
- **Renvoyés dans les plans intermédiaires.** En cas de rejet de leur accès, les voyageurs se matérialisent sur un îlot de roche blanche, sur lequel un grand cercle d'argent est gravé. D'un côté, ils voient un mur d'ombre – le Plan Éthéré – et de l'autre un espace lumineux – le Plan Astral. Ils peuvent aller vers l'un ou l'autre facilement. Si ce type d'exil d'urgence dans les plans intermédiaires est habituellement subi par des voyageurs jugés suspects, le mécanisme peut aussi être un moyen délibéré simple de se rendre physiquement dans ces espaces.
- **Balises ateakristallines.** Il est courant que les îles dédiées à la pré-arrivée soient situées à proximité de balises ateakristallines. En cas d'accident dans le transport et en l'absence d'espoir de secours, la procédure recommandée consiste à aller dans le Plan Éthéré pour y chercher des balises ateakristallines, voire d'autres installations de navigation et les utiliser pour s'orienter afin de rejoindre « à pied » le Plan Matériel.
- **Service de sécurité.** Si la pré-arrivée ne suffisait pas à éviter des arrivées hostiles, il y a en permanence des troupes dans les murs entourant les salles de téléporteurs. Ces combattants peuvent ouvrir le feu via des meurtrières, ou arriver au contact après avoir ouvert des portes blindées.
- **Communications entre cités.** La téléportation en elle-même coûte beaucoup d'énergie à l'infrastructure, mais elle permet aussi d'envoyer des messages sous forme écrite ou vocale. On ne peut envoyer et recevoir les messages que de téléporteurs duergars conçus à cette fin. Il est souvent possible de communiquer même si la fonction de téléportation est endommagée.

Les ports submersible et scaphandrier

Le port submersible est situé non loin du port scaphandrier, plus petit. Les véhicules submersibles flottent dans un bassin de grande taille – suffisamment pour en accueillir plusieurs à quai. La place manquera cependant bientôt et on discute de la construction d'un quartier-bulle dédié, ou bien d'une infrastructure souterraine. L'idée serait de permettre à une flotte plus importante de venir se ravitailler, mais en limitant l'emprise sur la ville de Medvikula, à l'urbanisme déjà très dense.

- **Entrer et sortir de la cité.** Quand on embarque dans un submersible, on ferme totalement le véhicule qui devient hermétique, puis on plonge dans l'eau. De là, on s'engage dans un tunnel balisé par des éclairages. Enfin, on arrive à un sas. Une porte hermétique ferme le passage derrière le submersible et ce n'est qu'à ce moment, que le portail vers l'océan s'ouvre.
- **Sauvetage.** En cas de grave problème, on compte surtout sur l'intervention de scaphandriers spécialisés. Leur entraînement leur permet d'utiliser des outils sous l'eau sans subir de désavantage. Leurs spécialités sont variées, mais ils sont habitués à agir dans un milieu dangereux où la moindre erreur peut coûter la vie. Tous les submersibles, à part les plus petits, disposent d'une pièce par laquelle au moins un scaphandrier peut entrer et sortir. Elle peut faire office de lieu d'évacuation, mais la lenteur de la procédure est le principal risque en cas de grave avarie. Les derniers à quitter le vaisseau pourraient atteindre le passage trop tard.

Le temple de Bedawîtî

Le message sacré de Bedawîtî l'Infinitude vint à Medvikula via Flaetoranda. La nouvelle foi connut un succès qui surprit beaucoup de Medvikulans. Interdits, ils découvrirent un projet de construction d'un temple dans leur ville athée, puis cet édifice prenant la place du manoir d'une riche maîtresse d'entreprise qui offrit sa demeure au culte. L'intérieur est entièrement dans des tons qui évoquent le sable et les roches érodées. Dans une ambiance feutrée, on prie, on médite, on chante et on étudie.

On lit les versets des *Errances dans le Désert*. Les récits évoquant les étendues sablonneuses sous le ciel étoilé ont pris un nouveau sens pour les abyssaux. Les cités-bulles sont des oasis, et les voyageurs ateakristallins sont les pèlerins du désert. La métaphore se file également pour évoquer les distances entre les êtres, la difficulté de se comprendre les uns les autres. Les sentiments de solitude et d'émerveillement devant l'immensité des forces sauvages se mêlent dans un désir d'élévation et de dépassement.

Le quartier Vattenbruk

L'aquaculture sous toutes ses formes est la principale source de nourriture. Le quartier Vattenbruk est occupé par de nombreuses installations spécialisées. On y trouve de grands aquariums avec toutes sortes d'espèces, l'ensemble s'articulant avec une grande complexité. Ici, on élève des microalgues qui serviront ensuite à nourrir des coquillages. Là, il s'agit d'autres microalgues qui sont préparées en biscuit nourrissant. Ailleurs, de longues macroalgues dansent dans des eaux richement oxygénées, avec des poissons des rivages surfaciens qui se faufilent dans cette prairie artificielle.

Grâce à ses submersibles et ses missions d'exploration-études, Medvikula a pu enrichir sa table, qui ne se limite plus à des boulettes de hlauteyg ! Ici, il y a de véritables restaurants et une part de la population plus importante qu'ailleurs se pique de cuisine.
Venir faire son marché à Vattenbruk est une expérience à part entière. Des citoyens des quartiers aisés et érudits se rendent ici pour déjeuner ou dîner. Il n'est pas rare de se donner rendez-vous pour discuter affaires dans une petite taverne coincée entre une échoppe de poissonnier et une autre d'accessoires d'aquaculture.

Le quartier cthuul

Pendant longtemps, le premier réflexe en voyant une aberration était d'attaquer. La brutalité de cette approche a été remise en question par une part croissante de la population, surtout dans des centres universitaires comme Medvikula.
Une expérience est actuellement menée sur le comportement des cthuuls, pour parvenir à comprendre s'ils sont hostiles par nature, ou du fait de l'influence des aboleths. Des juvéniles et des artisans ont été conduits dans un quartier-bulle dédié, coupé du reste de la ville pour des raisons de sécurité. Là, ils grandissent dans un environnement conçu pour répondre à leurs besoins vitaux, en interaction avec des chercheurs volontaires.
Pour le moment, l'essai semble concluant et indique une capacité des cthuuls à apprendre, se socialiser paisiblement et développer une intelligence proche des normes humanoïdes. En comprenant mieux la langue et les sens des cthuuls, on pourrait espérer avoir une meilleure appréhension de l'emprise d'Eaux-Noires, et être en mesure de nouer des relations à peu près paisibles avec une partie des aberrations.

Figures de Medvikula

Gyoa Irendöttir d'Ummöna

Ummöna est le nom d'une vidskip spécialisée dans la médecine et le soin – y compris cosmétique. Cette femme d'âge moyen, belle, pleine de prestance et charismatique, est une figure paradoxale. Dans le domaine des affaires, elle est infatigable – jusqu'à se mettre en danger – et méticuleuse jusqu'à l'obsession. D'un abord chaleureux et optimiste, capable d'humour, elle apprécie la compagnie des érudits. C'est ainsi qu'elle découvrit la spiritualité de Bedawîtî. Il est difficile de dire si Gyoa a vraiment la « foi » sur un plan mystique, mais la religion fait désormais partie de son hygiène de vie, et cela se voit. Elle a notamment fait des donations importantes, dont son propre manoir désormais temple de la divinité, contribuant grandement à la popularité de l'Infinitude.
Gyoa dirige Ummöna avec détermination. Elle partage son temps entre la croissance de sa vidskip et son développement personnel. Dans l'un et l'autre domaine, elle est susceptible d'investir et prendre des risques nécessaires pour aller plus loin.

Mira Arthigasdöttir

Comme l'indique son nom, Mira est une femme ; cependant « Arthigas » est un prénom masculin, alors que la construction traditionnelle des noms de famille associe un enfant au parent du même genre. Ce type de situation n'est pas fréquent, mais il se rencontre dans des cités à orientation sociale libérale comme Medvikula.

- **La fille de deux officiers.** Les parents de Mira étaient deux soldats d'élite : Arthigas et Saadalfr. Les frères d'armes vivent ensemble. Tantôt égaux, tantôt associés, ils sont aujourd'hui des vétérans respectés, officiers dans des corps traditionnellement rivaux. En général, leur proximité tend à faciliter les relations, mais elle alimente aussi des soupçons. En s'engageant à son tour dans le métier des armes, leur fille adoptive Mira ne pouvait qu'attirer l'attention. La jeune femme est jugée depuis longtemps sur une parole ou une opinion – évaluée à l'aune de son appartenance familiale.
- **La survivante de Vornabola.** Parfois aussi on évalue les actes de Mira en pensant à son histoire. Âgée de moins de trois ans, elle avait été retrouvée par un commando de secours dans la cité détruite de Vornabola. C'était alors une toute jeune colonie, peu peuplée, et dont une large part était souterraine. Elle eut le temps d'envoyer un signal de détresse confus. Quand les secours arrivèrent, ils découvrirent un carnage. De dangereuses et hideuses créatures rôdaient dans les couloirs. Les soldats trouvèrent Mira et durent évacuer avant que la cité ne fût en grande partie inondée. Seize ans après, le mystère plane encore sur ce qui est arrivé à Vornabola.
- **Militante.** Mira est loyale, endurante et déterminée, mais cela n'ôte rien à sa volonté de défendre – parfois bruyamment – ses valeurs. Elle s'implique dans les causes qui en valent la peine à ses yeux. Elle accepte mal la tolérance envers les mœurs illibérales d'autres cités, ou la puissance des vidskipen. À ses yeux, la fermeture des abyssaux aux continentaux est un mode de vie d'un autre temps.

Eilifur Geislison d'Alreg

Eilifur est un duergar de stature fine, dotée de traits agréables qu'on pourrait presque dire elfique ou melessë. Ceux qui le rencontrent évoquent volontiers son regard clair et perçant. Il a l'assurance calme de ceux qui ont supporté sans faillir des luttes constantes et des injustices durant des années.

- **Les mines honnies d'Alreg.** La cité d'Alreg fait partie des territoires qui posent des problèmes aux citoyens progressistes de Medvikula. Elle est connue pour pratiquer le travail forcé dans ses mines, et de surcroît elle interdit à quiconque de s'informer sur l'origine exacte des ouvriers. La mauvaise volonté se dispute à la mauvaise foi. Il y a bien des opposants, notamment parmi les convertis à Bedawîtî, mais leur religion est clandestine.
- **Une évasion dangereuse.** Eilifur est un exilé d'Alreg. Il dut fuir sa patrie pour pouvoir exprimer librement ses opinions. Son voyage jusqu'à Medvikula fut dangereux et rocambolesque. Il lui fallut faire une grande partie du trajet en scaphandre individuel, en se ravitaillant dans des caches mises en place par des mouvements résistants locaux et leurs soutiens medvikulans. En fin de compte, Eilifur put atteindre une bulle de secours, destinée aux usagers de submersibles, et de là put rejoindre la cité universitaire à bord d'un de ces véhicules. Si cette évasion est bien connue, elle n'est pas la seule. Régulièrement les partisans de la liberté cherchent à agir malgré la distance et les difficultés.
- **Une figure de proue.** Aujourd'hui, Eilifur utilise sa liberté en manifestant devant les ambassades des cités illibérales et en réclamant la libération d'autres qui contrairement à lui furent emprisonnés. Assez bel homme, et servi par le charisme et la lucidité calme de ceux qui ont dû lutter durant des années, il est devenu une figure marquante des milieux militants de Medvikula. À ses côtés, beaucoup réclament que le futur des abyssaux ne soit pas qu'une quête de confort matériel, mais réponde à un idéal de justice. Si Eilifur est un modèle pour certains, il est une figure à abattre pour d'autres.
- **Rivalités et guerres.** Les cités illibérales cependant sont prudentes : l'équilibre qui assure la neutralité politique envers toutes les autres cités implique de ne pas être pris à des actions illégales – a fortiori aussi grave qu'un assassinat. À mesure que les cités théoriquement sœurs se développent de plus en plus en prônant des valeurs incompatibles, n'y a-t-il pas un risque que l'ancienne union sombre vers des conflits ?

Le Barathre Nécrotique

Le Barathre Nécrotique est une région de l'Inframonde située dans les tréfonds, sous le nord des Îles Barbaresques et sous les Îles Éoliennes. Seuls les abyssaux connaissent vraiment le Barathre Nécrotique ; ailleurs, quelques grands voyageurs ont entendu des rumeurs effrayantes. On parle de salles immenses, à l'architecture cyclopéenne, dont les colonnes sont un concentré d'énergie de mort pure, au point que le seul fait de s'en approcher, de traverser les lieux, consume la vitalité et entraîne un trépas douloureux.



Les connaissances sur le Barathre Nécrotique

L'effet de la radiance nécrotique

Toutes les expéditions menées en ce lieu connurent des issues tragiques. Il y a deux cas de figure.

- **La mort immédiate.** Ces explorateurs succombent rapidement de brûlures et de multiples hémorragies. Les commentateurs cyniques prétendent qu'ils sont chanceux par rapport aux autres…
- **La mort lente.** Beaucoup d'aventuriers souriants et triomphalistes crurent revenir indemnes de leur courte visite du Barathre Nécrotique. Ils ignoraient qu'ils portaient en eux un germe d'une lente nécrose dégénérative, inéluctablement mortelle. Les semaines, mois, et parfois années qui suivirent ne furent qu'une longue et atroce agonie.

L'étrange radiance nécrotique n'épargnerait aucune forme de vie. Certaines survivraient cependant quelque temps, visiblement difformes ou rongées horriblement au sein même de leurs organes.

La Voix

Les témoignages d'explorateurs du Barathre Nécrotique évoquent tous la « Voix ». Elle s'exprime silencieusement, par télépathie, et ne cesse jamais de parler. Elle ne répond pas aux questions, n'exprime aucune émotion, et ses propos hermétiques attisent la curiosité des érudits. Certains étudient obsessionnellement les notes prises par les explorateurs pour tenter de comprendre le mystère que représente cette entité à leurs yeux.

Les textes gravés

Les explorateurs ont ramené des copies de nombreux textes gravés découverts dans le Barathre Nécrotique. Les déchiffrer pourrait être la clef pour revenir sur ce site et survivre à ses périls.

Secrets du Barathre Nécrotique

Le Barathre Nécrotique porte le souvenir d'une époque très ancienne, dont l'heure de gloire est antérieure à la création des ateaks. Les informations à propos de ce site peuvent être déduites à partir d'indices, au risque de dangereuses explorations.

Une énergie puissante mais délaissée

Les Voyageurs (qui ne méritaient pas encore ce titre) développaient une énergie redoutable, qu'ils puisaient dans certains métaux. Ils les extrayaient dans quelques sites eanéens. Il était possible de tirer de l'énergie par un procédé qu'on pourrait comparer à l'alchimie lorsqu'elle cherche à transformer le plomb en or. Lors de la transformation, c'était presque comme si un petit soleil rayonnait.

Malheureusement, le contact avec ces métaux exposait à une étrange radiance nécrotique qui consumait les chairs à l'intérieur même du corps. Cette nuisance demeurait jusqu'à des dizaines de milliers d'années après que les métaux nécrotiques avaient été exploités. Aussi, les reliquats nécrotiques, dangereux mais inutiles, furent-ils scellés dans ce qui deviendrait le Barathre Nécrotique. Les colonnes de ce dédale contiennent les restes du métal issu de la transmutation. Il ne reste plus qu'une énergie de mort.

Pis, lors du choc causé par la météorite qui causa la Chute des Voyageurs, des piliers furent abîmés et l'énergie nécrotique s'est répandue.

Un site sous un pays détruit

À l'origine, le dédale du Barathre Nécrotique devait être constitué d'une grande quantité de piliers capable de sceller, ou du moins nettement freiner, la nuisance nécrotique. Il y avait des escaliers colossaux qui menaient à ce site profondément enfoui dans le sol. Ils le reliaient à la surface d'un continent à présent détruit et dont les vestiges flottent dans l'air, formant les Îles Éoliennes.

Aujourd'hui, les marches s'élèvent depuis le plancher marin, dans des grottes dont certaines sont envahies d'eau. Le site du Barathre Nécrotique était hautement sécurisé et les fermetures ont fonctionné correctement, empêchant la mer de se déverser.

Le sens des messages de la Voix

La « Voix » est une créature artificielle associée à la structure même du Barathre Nécrotique. Ses missions étaient autrefois multiples, mais après les destructions subies, elle n'est plus que l'ombre de ce qu'elle fut. Elle avertit les créatures vivantes de la densité de la radiance nécrotique, et donc de sa dangerosité. Ses flots de paroles sont des nombres, prononcés en viatique. Plus le nombre est élevé, et plus le risque vital est critique.
Le tableau **Gravité de l'exposition** propose des seuils de danger basés sur la valeur de Constitution des créatures. Le meneur peut utiliser ces ordres de grandeur pour ajuster les événements à ses besoins pour sa campagne.

Gravité de l'exposition

Quantité d'énergie nécrotique	Effet
≤ CON	Pas d'effets
CON + 1 à CON × 2	Maladie dégénérative dans les mois ou années qui viennent
Au-delà	Mort sur site

Turan a une CON 12 (+1). Si la valeur d'énergie nécrotique indiquée par la Voix est inférieure ou égale à 12, il ne court aucun risque. Si l'énergie est comprise entre 13 et 24, Turan subira des maladies dans les mois ou les années qui viennent. En revanche, si Turan est exposé à un niveau de radiance nécrotique de 25 ou davantage, il ne survivra pas à son exploration du Barathre Nécrotique. La manière dont il mourra et la rapidité de ce trépas dépendent des choix du meneur.

Des textes gravés pour durer

Conscients que le site de stockage du Barathre Nécrotique pourrait durer plus longtemps que leur propre civilisation, les Voyageurs prirent des précautions quant aux techniques de construction et d'aménagement. Ils confièrent à la Voix le soin de communiquer avec toute créature vivante d'une taille P ou supérieure. Ils laissèrent aussi des salles comprenant des informations techniques gravées. Ces textes sont rédigés en viatique et en tumiit et peuvent être comparés à des panneaux d'affichage. La plupart des stèles solennelles qu'on peut voir dans le site servent à s'orienter. Elles indiquent les anciennes sorties vers la surface, les couloirs de stockage, ainsi que des salles de travail et des refuges – ces deux derniers disposant d'une protection accrue contre la radiance nécrotique.

Des révélations sur une énergie passée

Les informations les plus intéressantes sont inscrites dans d'anciennes salles de travail. Elles décrivent les principes généraux du fonctionnement des métaux nécrotiques. Des ajouts tardifs évoquent également des pistes d'usage des substances dégradées. On peut y voir la trace de recherches menées par les Voyageurs alors même que la radiance nécrotique n'était plus la source la plus importante d'énergie de ce peuple. Des érudits du passé auront voulu laisser à des gens du futur la possibilité d'utiliser cette puissance.
L'étude des textes et des expériences pourrait mener les abyssaux à être capables d'utiliser la radiance nécrotique comme source d'énergie et comme arme…

Les remèdes des Géants

Les remèdes contre la dégénérescence nécrotique sont rares. Parmi les sorts, on peut songer à *guérison* et *restauration suprême*. Dans les cas les plus graves, on peut imaginer qu'il faille les lancer avec des emplacements de sort de niveau supérieur.
Par le passé, les Géants s'étaient intéressés aux transformations des corps et à la guérison, jusqu'à l'intérieur des fragments les plus minuscules de l'être. Un *atelier de façonneur* – ancien laboratoire de Géant – permet de soigner les cas les plus désespérés. Ces lieux sont peu communs. On peut espérer en trouver sous le Dédale des Mirages, dans l'Inframonde cyfand. Il pourrait aussi en exister dans les profondeurs d'Ellerìna ou alentour.

Le tombeau de Kaisan

Le site dit du tombeau de Kaisan fait partie des étranges découvertes des explorateurs duergars des abysses. C'est un vestige qu'on suppose généralement remonter à l'époque des Voyageurs. Peu de gens ont vu ces lieux, et personne n'a réussi à s'enfoncer dans le cube et en revenir.

Entre le Plan Matériel et le Plan Éthéré

Il a été décrit comme une caverne du Plan Matériel qui ne peut être atteinte qu'en passant par le Plan Éthéré, et dont la physique est affectée par celui-ci. Il s'agit d'une vaste cavité dans laquelle des « choses bleutées » ressemblant à des bulles flottent mollement dans l'air. Certains ont pensé qu'il s'agissait de sortes de miettes du Plan Éthéré, des gouttes de courants occultes. L'étude de cet entre-deux suspendu pourrait peut-être aboutir à de nouveaux types de constructions en apesanteur, ou bien une amélioration des véhicules ateakristallins.

Un cube en mouvement perpétuel

Le seul élément d'importance est un cube métallique de plus d'une cinquantaine de mètres d'arête. L'édifice est lui-même composé de plus petits cubes, eux-mêmes d'environ dix mètres d'arête. Le métal couvrant chacun des cubes intérieurs forme des motifs qui paraissent inspirés par des mathématiques de pointe. Le plus extraordinaire est que cette construction massive flotte en apesanteur, tandis que les cubes qui la composent sont en mouvement permanents, les uns par rapport aux autres.

Une seule entrée et de nombreux pièges

Ses découvreurs restèrent un long moment à tenter de comprendre la nature du lieu. Ils remarquèrent qu'un seul sous-cube comportait une ouverture et qu'il était tantôt accessible depuis l'extérieur, tantôt projeté à l'intérieur. Le rythme de modification de l'architecture étant lent, certains explorateurs décidèrent de tenter leur chance quand le sous-cube d'entrée était accessible. Chaque cube comprend une sortie sur l'une de ses faces.
Le dénommé Kaisan tenta l'exploration le premier et son expérience funeste révéla qu'il y avait des cubes piégés. Sa mort inspira le nom donné au site. En toute rigueur, on ne peut dire qu'il s'agit de son tombeau, car sa dépouille fut ramenée, ses compagnons ne pouvant se résoudre à l'abandonner en un lieu aussi étrange et sinistre.

Des questions sans réponses

Qui a construit le tombeau de Kaisan et pourquoi ? Les hypothèses ne manquent pas.

- **Un mausolée.** D'après cette thèse, le cube serait la dernière demeure d'une créature qui était particulièrement soucieuse de se protéger des pilleurs de tombes. Il y aurait une salle centrale, le pivot de toute la structure, qui ne bougerait jamais, et renfermerait tout à la fois sarcophage et richesses.
- **Une prison.** Avec son mouvement perpétuel, ses pièges, et sa probable salle centrale immobile, le cube évoque une prison. Si c'était avéré, il faudrait imaginer une créature de la taille d'un humanoïde, ou un peu plus grande.
- **Un coffre.** Dans le même ordre d'idée, ce qui se trouve au centre pourrait être un objet extrêmement précieux, peut-être dangereux.
- **Une nacelle diabolique.** On dit que l'archidiable Anthéros serait prisonnier d'une lune de métal, dans les ténèbres glacées du firmament. Ce cube flottant pourrait-il lui être lié ? Il est constitué d'un métal étrange, mu par une énergie non définie. On pourrait imaginer qu'il s'agit d'un vestige d'un vaisseau ateakristallin avant l'heure, utilisé par les hospodars pour quitter leur maître et créateur contre lequel ils s'étaient rebellés.

- **Un jouet de Kheirôn la partition fractale.** Le cube ressemble à certains objets et symboles rattachés à l'un des hospodars diaboliques : Kheirôn la partition fractale. Cette entité a une passion pour la connaissance des sciences exactes et la manipulation du destin. Si cette théorie s'approche de la vérité, le cube est à la fois une énigme et une machine. S'agirait-il d'une tentative de manipuler le cours des événements qui aurait échoué ? Mais aurait-elle vraiment échoué ? La société des duergars des abysses a connu des gains scientifiques extraordinaires, qui dépassent de loin tout ce que les autres peuples d'Eana ont réalisé. Est-il imaginable que ce génie ait été inspiré par une expérience diabolique ? Le cas échéant, Kheirôn aurait-elle acquis une meilleure compréhension du mécanisme de la Forge du Destin ?

Tahaakab, les cavernes des aboleths

Tahaakab est un terme issu d'une langue d'Acoatl et désigne le territoire de l'Inframonde contrôlé par les aberrations. Les premiers aboleths se trouvaient sous ce continent et s'enfoncèrent dans l'Inframonde à partir de là. Des héros de l'ancien temps luttèrent avec courage et repoussèrent les aberrations le plus loin possible. Si leurs noms sont souvent inconnus, on retrouve dans quelques traditions les termes avec lesquels ils décrivirent le monde souterrain des aboleths.
Les cavernes s'étendent entre Acoatl et les profondeurs des Barbaresques. On y accède également depuis les complexes de l'Inframonde découverts par les duergars des abysses. Les combattants de ce peuple luttent inlassablement contre les aberrations. Ils se sont emparés avec grand intérêt de toutes les informations que pouvaient leur fournir leurs contacts en Acoatl. Ils recherchent désormais le cœur noir – Olisakab. De là proviendraient toute l'intelligence, la vilenie et la puissance des aboleths.

Les aboleths et Eaux-Noires

Les aboleths sont des aberrations originaires du monde vivant nommé Eaux-Noires. Ils sont au sommet de la hiérarchie des serviteurs de cette planète errante. L'astre fut éjecté de son système solaire à la suite d'un terrible incident cosmique, et dérive depuis dans le vide stellaire. Toute autre planète porteuse de vie serait morte, mais Eaux-Noires avait encore une intense chaleur interne qui lui laissait l'espoir de trouver une issue à une situation désespérée.
L'arrivée des Voyageurs fut vécue comme une chance inespérée. Ces créatures curieuses ramenèrent des échantillons par leurs portails. L'un d'eux demeure d'ailleurs toujours sur Eaux-Noires. Pour permettre sa survie, Eaux-Noires projeta de prendre possession d'Eana. Sa tentative provoqua l'extinction des Voyageurs.
Aujourd'hui, les aboleths cherchent toujours à sauver les âmes de leur ancien monde. Comment faire ? À défaut de trouver une autre planète à investir par l'intermédiaire d'un portail, les aberrations poursuivent pour l'heure des plans de conquête du monde.
Certains de leurs serviteurs les plus intelligents – les marionnettistes – commencent à douter de la validité de cette démarche. Il leur faut à présent choisir entre :

- trouver une autre solution pour sauver les vies d'Eaux-Noires ;
- conquérir Eana, par tous les moyens possibles ;
- ou abandonner Eaux-Noires à son triste sort en coupant les liens avec elle.

Vision de l'astre noir

L'obscurité était aussi absolue que lors d'une nuit sans lune. Le ciel d'encre était transparent et laissait voir une immensité stellaire désolée, aux étoiles pâles et désespérées. Je scrutais la voûte céleste et ne reconnaissais aucun astre. Je me sentais perdu et abandonné, comme si j'étais le dernier être existant et conscient, se tenant devant le néant de l'abîme où avaient disparu tous les autres. Cette terre dévastée et désolée avait été arrachée à la lumière du soleil, jetée au loin, en un vide obscur et glacé. Seule la haine ardente qui la consumait l'empêchait d'être prise dans le gel perpétuel de la mort. Dans les profondeurs de son vaste océan, des êtres abominables convulsaient en manigançant des projets déments. Ils n'oubliaient rien. Ils connaissaient l'ateak et leurs éclaireurs les guidaient. Pour eux, le temps n'est rien, leur patience est aussi immortelle que leurs souvenirs qui n'ont aucune de fin.

Notes d'Anya'nzuzu, visionnaire des contrées de Mibu, inspiré dit-on par Mort

Le sanctuaire mémoriel des aboleths

Les aboleths ont pour particularité de partager leurs souvenirs et de pouvoir puiser dans ceux de leur espèce, même morts depuis bien longtemps. Chaque nuit, pendant leur sommeil, ils les déposent mentalement dans un sanctuaire accessible psychiquement à tous leurs semblables. Il est cependant déjà arrivé, avec ou sans l'accord des aboleths, que des membres d'autres espèces parviennent à s'y rendre en songe pour y trouver des informations. Les psychurges et les créatures maniant une magie psionique sont les plus à même d'y parvenir.

Les tunnels aux cloches sous-marines

Les tunnels profonds reliés au réseau de l'Inframonde d'Acoatl sont inondés et caractérisés par la présence de certaines structures géologiques rares. Parmi elles figurent les cecpics, des sortes de cloches ou de jupons de pierre. Ces roches vivantes grandissent lentement, selon une forme conique creuse, de haut en bas. On pourrait y voir des milliers d'abat-jours faits de concrétions et qui s'étendent sur les murs et les plafonds de ces espaces. Les eaux sont d'une transparence telle qu'il suffit d'une faible clarté pour que tout l'espace soit baigné de nuances bleutées.

Extrait d'un journal à demi effacé trouvé à vendre sur un marché des Barbaresques

Olisakab, le cœur noir

Les cénotes d'Acoatl et de ses environs sont en grande partie les héritiers du cratère d'impact de la météorite invoquée par les aboleths. Si on alignait sur une carte les cénotes les plus profonds, on verrait se dessiner un cercle de 200 km de diamètre. Il résulte du choc qui provoqua un cratère de plus de 20 km de profondeur. Pour les aboleths, l'énergie investie dans la tentative de transformer Eana en Eaux-Noires est une ressource qui doit aider à préparer de nouvelles actions. C'est pourquoi le domaine secret des aboleths est situé au cœur de l'antique zone d'impact. Ce territoire fut nommé Olisakab. Plus qu'un cœur sombre, c'est un cerveau relié à l'ensemble des aboleths ainsi qu'à Eaux-Noires.

Extrait d'un journal à demi effacé trouvé à vendre sur un marché des Barbaresques

Atteindre Olisakab

La découverte d'un accès praticable vers la mythique Olisakab peut avoir lieu à tout moment. Voici un exemple de parcours.

- **Les canaux.** En certains lieux de l'Inframonde, on trouve de grands canaux rectilignes, élégamment conçus. Ils permettent à des créatures de grande taille de nager à leur aise. On peut naviguer dessus vers une destination inconnue, et sans savoir si la direction que l'on prend est la bonne. Le niveau d'eau fluctue, et finalement les tunnels plongent, puis sont totalement inondés. Seules des créatures aquatiques sont désormais pleinement à leur aise.
- **Faune et flore.** Les salles s'ouvrent, et on arrive dans ce qui parait un dédale de coraux et de pierres vivantes. Ils sont parcourus de créatures d'Eaux-Noires. Sans être forcément malveillantes, elles pourraient néanmoins être dangereuses. Il n'y a toujours pas d'air, et aucun repos envisageable.
- **Sécurité accrue.** À mesure que l'on se rapproche d'Olisakab, la sécurité est accentuée, sous la forme d'aberrations qui ont reçu des missions de patrouille et de veille.
- **Mémoire organique.** La mémoire des aboleths a un support organique. Ces substances blanches et grises, douces et tièdes au toucher, frémissent au rythme d'un cœur invisible. À chaque génération, à chaque exploration de l'esprit d'une créature, Olisakab grandit. Elle est désormais un dédale mémoriel contenant des informations importantes, et d'autres anecdotiques qui pourraient sans dommage être oubliées.
- **Vieillesse et jeunesse.** Des aboleths nagent ici. Ceux qui sont affaiblis et proches de mourir de vieillesse sont parfois pris de nostalgie et reviennent sur le lieu de leur naissance. Parmi les nombreux œufs et jeunes larves, seuls les plus vigoureux, les plus intelligents et les plus sensibles à l'énergie d'Eaux-Noires sont conservés – les autres sont détruits. C'est dans cette immense pouponnière-cimetière que les juvéniles accèdent à la mémoire de leur peuple, progressivement, pour que leur esprit puisse supporter cette charge.
- **Le sanctuaire d'Eaux-Noires.** Il n'y a pas un ennemi unique à Olisakab. Quiconque veut détruire le site devrait agir méthodiquement et lentement, alors même que les aberrations dans le même temps pourront appeler leurs séides présents partout sur Eana. Un lieu en particulier s'avère stratégique. On peut le nommer sanctuaire d'Eaux-Noires. Il s'agit d'un dispositif visant à entretenir le lien entre ce monde lointain et les aberrations sur Eana. Il aurait sans doute été plus efficace de ramener un ateak jusqu'ici, mais le transport d'une telle masse, dans des tunnels inondés, était si complexe que l'idée ne fut jamais mise en œuvre.



Merveilles des profondeurs



L'Inframonde recèle de nombreuses merveilles, aussi disparates en aspect et en fonction qu'est plurielle la notion même de trésor : prouesses techniques austères et utilitaires, reliques de guerres anciennes, chefs-d'œuvre fabuleux transcendant la maîtrise des arcanes… Ces objets alimentent les légendes et rumeurs qui courent sur l'Inframonde. Certaines de ces merveilles motivent à elles seules de périlleuses expéditions.

Ce chapitre vous dévoile un vaste panel des objets et équipements disponibles dans l'Inframonde.

- **La boutique du mercadin.** Quelques matériaux singuliers propres au monde souterrain ainsi que des pièces d'équipement indispensables à la survie dans ces contrées souterraines font la richesse et le prestige des marchands et artisans souterraniens.
- **Merveilles antiques et des vieilles pierres.** Des objets magiques prodigieux, forgés par les Voyageurs, les Géants, les simmaïens ou les duergars des vieilles pierres ont traversé les siècles jusqu'à ce jour. Au nombre de ces trésors figurent les impressionnants ateaks, témoins de la maîtrise des arcanes de ces civilisations anciennes.
- **Merveilles des rôdeurs et des tréfonds.** Aucun éclaireur de l'Inframonde n'en arpentera les sombres dédales sans se doter d'un équipement adapté. Vous trouverez ici l'attirail rêvé de tout aventurier aguerri de l'Inframonde.
- **Merveilles des Cités d'Intrigue.** Ces objets magiques participent à l'aura de mystère entourant l'Inframonde. Délivrés au gré des caprices de matriarches autoritaires, ou âprement négociés à prix d'or, ces trésors sont bien souvent réservés à une élite, qu'ils soient créés sur mesure ou inscrits dans des héritages familiaux.
- **Merveilles duergares des abysses.** Plongez plus profond dans l'inconnu pour découvrir l'artiscience. La technologie duergare révèle son plein potentiel dans ce chapitre, de nouveaux concepts d'armes et armures jusqu'aux improbables nacelles ateakristallines, aptes à conduire leurs occupants jusqu'au Plan Éthéré.

La boutique du mercadin



La disponibilité des objets dans l'Inframonde n'est pas la même qu'à la surface et influe sur les prix. Les données indiquées ici sont celles des marchés souterrains. Tous les biens provenant de la surface voient leur prix au minimum doubler. Les prix indiqués dans ce chapitre sont en monnaie locale. Chaque État frappe sa propre monnaie. Les Cités d'Intrigue – pratiquement toutes celles sous le Cyfandir – ont un système de change standardisé. Le troc est très répandu, qu'il s'agisse d'échanger des biens entre eux ou des biens contre des services.

Le sens des disponibilités

Disponibilité	Exemple d'endroit où en trouver
Très courant	Partout, car indispensable à la vie dans le territoire.
Courant	Chez chaque vendeur, même dans les petites communautés.
Assez rare	Il est recommandé de chercher ce bien dans une cité d'importance. On peut en commander chez des artisans dans de plus petites communautés, mais cela prend du temps.
Rare	Difficile à trouver en dehors de boutiques spécialisées. Des commandes sont possibles, mais prennent du temps.

Bleu métallique

Prix : +300 po pour une armure. Poids : négligeable. Disponibilité : rare.

Les artisans teinturiers svirfnebelins exaltés sont réputés pour leur invention d'une couleur d'un bleu à la fois profond, intense et d'aspect froid. Des traitements permettent d'utiliser ces colorants sur diverses surfaces, telles qu'une armure. Ce choix n'a pas d'incidence technique, mais il signale une certaine coquetterie, ainsi qu'une fabrication ou restauration relativement récente.

Chitine

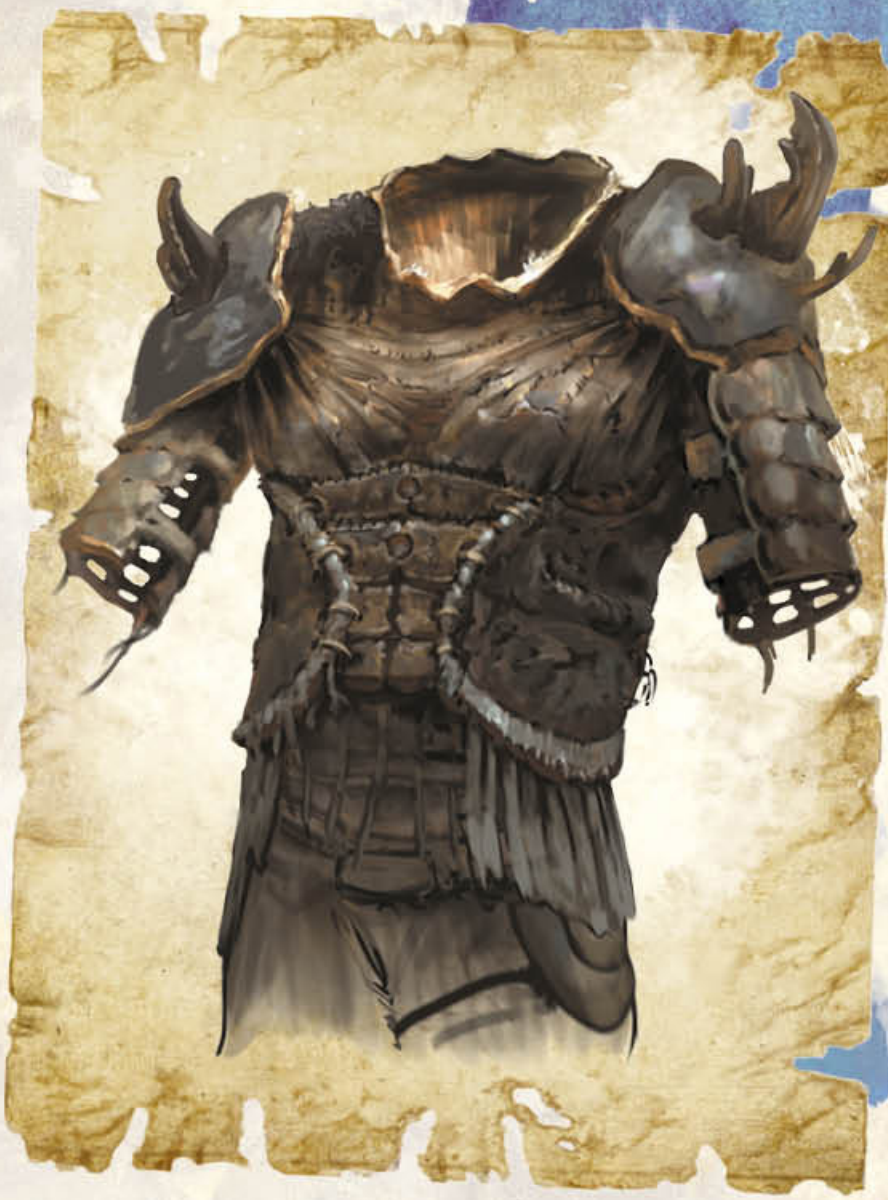
Prix : voir table. Poids : voir table. Disponibilité : assez rare.

- **Atout :** poids divisé par 3 par rapport à une armure en métal ; pas de désavantage aux tests de Force (Athlétisme appliqué à la natation) et aux tests de Dextérité (Acrobaties et Discrétion) ; fabrication sur mesure plus rapide que les armures en métal ; possibilité d'en fabriquer même là où il n'y a pas de forge (voir table **Les modèles d'armures en chitine**).
- **Faille :** fragile (perd 1 en CA à chaque fois que le porteur subit un coup critique).
- **Prix :** le coût de la matière première est aléatoire ; si on chasse des oxydeurs et qu'on apporte une carapace, on n'a que l'artisan à rémunérer pour son travail.

La chitine est un matériau rigide et solide qui entre dans la conception d'armures combinant souplesse et solidité, ainsi que de boucliers. L'agencement essentiel des plaques de chitine est permis par des jonctions souples et organiques, analogues à des tendons ou des muscles. Cet assemblage singulier garantit leur adaptabilité et leur résistance. Les armures intermédiaires en chitine sont très appréciées pour leur confort supérieur à leur équivalent en métal.

La fragilité de ce matériau est son principal défaut, nuancé par l'abondance de la chitine dans l'Inframonde, d'autant que les armuriers ont affiné leurs techniques pour proposer des versions améliorées de l'armure en chitine.

Pour réparer une armure en chitine abîmée, il faut se rendre chez un armurier ayant des compétences en alchimie, car seul un traitement mêlant potion régénératrice et travail manuel permet de restaurer l'objet pleinement.



Les modèles d'armures en chitine

Armure	Prix	Classe d'armure (CA)	Force min.	Poids
Cuirasse (armure intermédiaire)	80 po	14 + modificateur de Dex (+3 maximum)	–	3 kg
Armure de plaques (amure intermédiaire)	150 po	15 + modificateur de Dex (+3 maximum)	–	7 kg
Clibanion (armure lourde)	40 po	17	Force 10	10 kg
Harnois (armure lourde)	500 po	18	Force 12	11 kg
Bouclier	5 po	+2	–	1 kg

Eläkivi, les cristaux luminescents

Prix : 10 po pour une taille TP. Poids : 1 kg pour une taille TP. Disponibilité : assez rare.

Les eläkivis sont des roches vivantes donnant naissance à des cristaux luminescents. Le terme eläkivi est d'origine simmaïenne, ce peuple de l'Inframonde ayant été le premier à découvrir ce phénomène. On peut s'étonner qu'un peuple en large part aveugle se soit attaché à cette particularité féerique du monde souterrain. Le mot pourrait remonter à la période avant la cécité ou bien, comme aujourd'hui, celle-ci aurait été incomplète et il y aurait toujours eu des simmaïens épargnés, capables de voir et de guider leur peuple.

Les eläkivis sont très appréciées. On protège les cavernes où elles croissent et on s'efforce de les cultiver dans les demeures. Y parvenir est toujours une fierté. On dit que c'est le signe à la fois d'un grand talent et d'un esprit élevé, comme si les eläkivis ne pouvaient se développer dans un environnement spirituel et arcanique pauvre.

En outre, ces cristaux protègent les lieux où ils sont installés de l'implantation du Chancre ou de maelossas corrompues.

Lactite, les galets lumineux

Prix : 1 po pour un galet. Poids : 250 g pour un galet. Disponibilité : assez rare.

La lactite est un minerai qui a pour propriété de boire la lumière et de la restituer longtemps après. Les explorateurs de la surface qui s'enfoncent dans les profondeurs en exposent longuement au soleil, pour avoir une source d'éclairage. Il est possible aussi de l'activer avec d'autres types de rayonnement durable. La lumière de la lactite, qui s'étend jusqu'à 3 m, est toujours plus faible que celle de la source qui l'a irradiée.

En général, la lactite est vendue sous forme de galets. Elle peut aussi être intégrée dans des lanternes à destination d'enfants, projetant des silhouettes éclairées sur les parois des chambres.



Lanterne éphémère d'éclaireur

Prix : 1 pc. Poids : négligeable. Disponibilité : courante.

Cette lanterne est composée d'une légère structure de papier d'une finesse arachnéenne et d'une mèche, durant généralement 1 minute. Elle éclaire vivement dans un rayon de 3 m et faiblement sur un rayon de 3 m supplémentaires. Il en existe trois modèles principaux :

- **Ascendante.** Une fois la mèche allumée, la lanterne s'élève à 6 m par round jusqu'à toucher une paroi.
- **Descendante.** Une fois la mèche allumée, la lanterne descend de 6 m par round jusqu'à toucher une paroi.
- **Projetée.** Une fois la mèche allumée, la lanterne se stabilise. Si elle est lancée, elle poursuit son envolée de manière rectiligne, toujours dans le même axe et s'arrête si elle heurte une surface.





Losangwyn, ou poison des drows

Prix : 5 à 20 po dans l'Inframonde et 200 po dans la Cité Franche. Poids : négligeable. Disponibilité : rare.

- **Type :** blessure.
- **Effet :** la créature doit réussir un JS Constitution DD 13 sous peine d'être **empoisonnée** pendant 1 heure. En cas d'échec de 5 ou plus, la créature est non seulement empoisonnée, mais elle tombe également **inconsciente**. La créature se réveille si elle subit des dégâts ou si une autre créature consacre une action à la réveiller en la secouant énergiquement.

« Poison des drows » est le nom donné par les peuples piliers à ce liquide sans couleur identifiable dont les drows ont le secret. Il est nommé losangwyn en commun des profondeurs, un terme désignant un venin faisant sombrer dans l'inconscience.

Neiresse

Prix : +500 po pour un vêtement intégral. Poids : négligeable. Disponibilité : rare.

La neiresse est un pigment d'un noir absolu – neireux – obtenu par un procédé alchimique. Il a pour particularité de ne renvoyer aucune lumière, au point qu'une surface couverte paraît être un abîme insondable. On ne voit pas les objets ainsi peints, ils n'ont aucun relief apparent, peu importe les efforts pour les éclairer, seuls les sens autres que la vue permettent de les appréhender.

En substance, pour le témoin, tout se passe comme si l'objet n'était qu'une tache plate. Un combattant drapé de neiresse n'est pas invisible, mais il est difficile à toucher.

On peut peindre des armes en neiresse, mais la substance divise par 2 les dégâts perforants et tranchants. Pour cette raison, seules les armes infligeant des dégâts contondants sont ainsi camouflées. On utilise un **placage areflétant** pour les armes infligeant des dégâts tranchants ou perforants.

Une neiresse dangereuse

Si vous utilisez cette option, la neiresse est dangereuse, mais son effet est circonscrit. Elle intéresse les puissants, mais pas significativement plus que d'autres inventions. Le porteur de la neiresse bénéficie des effets suivants :

- **Difficile à toucher.** Le porteur d'une armure intégrale teinte en neiresse impose un malus d'appoint de –2 aux jets d'attaque pour le toucher. Un attaquant est immunisé contre cet effet s'il utilise des sens autres que la vue (vision aveugle, perception des vibrations, vision lucide).
- **Camouflage des ombres.** Le porteur de neiresse bénéficie d'un avantage aux tests de Dextérité (Discrétion) effectués dans les zones légèrement voilées ou grandement voilées.
- **Brillance révélatrice.** Si le porteur de neiresse porte également un objet susceptible de refléter vivement la lumière (métal poli par exemple), il perd le bénéfice de son Camouflage des ombres.

Une neiresse exceptionnelle

Si vous utilisez cette option, la neiresse a dans les faits un effet aussi déstabilisant que le sort *flou*. Cet effet est permanent et n'est pas magique. Il constitue donc un atout exceptionnel et il est probable que les puissants cherchent à obtenir à tout prix le contrôle de cette invention pour en pourvoir leurs troupes d'élite. Le porteur de la neiresse bénéficie des effets suivants :

- **Très difficile à toucher.** Le porteur d'une armure intégrale teinte en neiresse impose un désavantage aux jets d'attaque pour le toucher. Un attaquant est immunisé contre cet effet s'il utilise des sens autres que la vue (vision aveugle, perception des vibrations, vision lucide).
- **Apparence trompeuse.** Tant que le porteur de la neiresse reste immobile, il ne peut être distingué d'une ombre ou d'une zone grandement voilée ordinaire.
- **Camouflage des ombres.** Le porteur de neiresse bénéficie d'un avantage aux tests de Dextérité (Discrétion) effectués dans les zones légèrement voilées ou grandement voilées.
- **Brillance révélatrice.** Si le porteur de neiresse porte également un objet susceptible de refléter vivement la lumière (métal poli par exemple), il perd le bénéfice de son Camouflage des ombres et de son Apparence trompeuse.



Outils de mineur

Prix : 1 po. Poids : 10 kg. Disponibilité : courant.

Les outils de mineur comportent au minimum une pelle et deux pioches, une à double pic dédiée à la fragilisation de la roche et une comportant une extrémité rectangulaire, plus adaptée aux sols meubles.

On utilise les outils de mineur pour dégager un passage, creuser un tunnel, consolider une galerie. Un test d'Intelligence (Outils de mineur) permet d'anticiper des périls naturels au même titre qu'un test d'Intelligence (Nature) ou Sagesse (Survie). Est particulièrement concernée la reconnaissance des périls **effondrement**, **passage étroit**, **montée des eaux**, **grisou**, **trombe d'eau**, **touffeur légère**, **touffeur lourde**, **eaux acides**.

Tous les nains peuvent acquérir la maîtrise des outils de mineur dès la création de personnage. Cette option s'ajoute à la liste « Maîtrise d'outils ».

La maîtrise des outils de mineur peut figurer dans l'historique de tout natif de l'Inframonde (cf. Aventuriers, chapitre **Histoire du personnage**).

Placage areflétant

Prix : +100 po pour un équipement intégral. Poids : négligeable. Disponibilité : rare.

Le placage areflétant est une technique d'armurerie bien connue dans l'Inframonde. Elle permet au porteur une meilleure discrétion en évitant que les armes ne reflètent vivement la lumière. Grâce à ce placage, les métaux et le verre notamment acquièrent un aspect mat. Il est particulièrement utile pour un porteur de neiresse, lui épargnant les tracas d'une Brillance révélatrice (voir **Neiresse**).

Quandran

Prix : 50 po (Inframonde). Poids : 500 g. Disponibilité : assez rare (Inframonde, en boutique spécialisée) ; rare (surface).

Invention des dvaergen gardiens à l'origine, le quandran s'est répandu dans tout l'Inframonde, avec parfois des perfectionnements locaux. Cet instrument singulier tient tout à la fois de la boussole, du baromètre et d'un détecteur de flux arcaniques. Voici ses usages les plus courants :

Version de base

- **Points cardinaux.** Comme une boussole, le quandran permet de savoir où est le nord magnétique.
- **Profondeur.** Le quandran permet de connaître la profondeur. La référence servant de « 0 » est la profondeur de l'endroit où il a été créé. Il est possible de réinitialiser l'outil en lui faisant admettre un nouveau zéro.
- **Densité de la magie.** Une aiguille indique si l'on est en zone de haute, moyenne ou faible magie. Les dangers de l'Inframonde ne sont pas les mêmes dans ces types de territoires. Les zones de faible magie sont assez rares, l'air disponible y est peu important, mais la présence du Chancre est également négligeable, tout comme celle des grands prédateurs.



Quelques améliorations possibles

L'ajout de fonctions supplémentaires sur un quandran fait croître son prix, et nécessite souvent de passer commande à un artisan spécialisé.

- **Orientation de la géomagie.** Cette fonction a été développée par des artisans arcanistes drows, peut-être sur la base d'une invention préalable de guides svirfnebelins. Elle permet d'observer les fluctuations de la géomagie (cf. **Grimoire**, chapitre **Géomagie**) et même de se faire rapidement une idée de la nature de celle-ci sans avoir à mener de dangereuses expériences. L'aiguille pointe un symbole désignant un type de géomagie auquel l'instrument a été sensibilisé. Si elle est affectée par une géomagie inconnue, elle pointe « inconnu », ce qui est rarement une bonne nouvelle.
- **Distance parcourue.** Le mesureur de distance est un perfectionnement d'origine duergare. Il permet de se faire une idée de l'avancée. En la combinant avec la boussole et la mesure de profondeur, on peut savoir où on se trouve assez précisément sur une carte.



Solium

Prix : 1 po pour un objet de taille TP. Poids : négligeable. Disponibilité : rare.

Le solium est un alliage créé par les nains, qui a pour propriété d'accumuler facilement les énergies magiques. Une fois imprégné de magie, il irradie une faible clarté d'une chaude teinte cuivrée qui éclaire les bâtiments en permanence (cf. chapitre **Vivre dans la nuit perpétuelle : Un monde sans soleil**).

Toutes sortes d'objets, généralement des objets de décoration ou des éléments d'architecture, peuvent être fabriqués en solium : poignées de porte, ornementations de bâtiments, décors de bâtons de combat, etc. Ils irradient en permanence une lumière faible dans un rayon de 9 m, et peuvent être allumés plus vivement.

Merveilles antiques et des vieilles pierres

L'Inframonde a été exploré dès l'ère des Voyageurs, par ces derniers ainsi que par les premiers Géants. Lors de la Chute, les peuples s'y sont réfugiés en masse pour survivre à la catastrophe qui dévastait la surface. Les simmaïens y ont fondé une première civilisation, purement souterraine, qui connut un âge d'or avant d'être détruite au cours de la Guerre de l'Aube. Aujourd'hui, les duergars des vieilles pierres sont parmi ceux qui connaissent le mieux les secrets des ruines antiques. Leurs artisans, captivés par cet héritage, ont appris à créer des objets magiques reproduisant les propriétés de ces reliques ou s'en inspirant.

Utiliser les artefacts antiques

Les artefacts du temps des Géants et des Voyageurs, comme les légendaires ateaks, sont non seulement d'une grande puissance, mais aussi d'une immense complexité, même pour les esprits les plus brillants de l'Eana contemporaine. Ainsi, trouver et s'approprier un artefact antique peut ne pas être suffisant pour jouir de ses bienfaits. Selon l'ambiance de sa campagne et les défis qu'il souhaite proposer à ses joueurs, le meneur peut appliquer l'une des options de jeu ci-après.

Utilisation instinctive

La magie dont est imprégné l'artefact permet à tout Élu d'Éternité qui le touche de comprendre intuitivement son fonctionnement. Aucune étude ou préparation préalable supplémentaire n'est requise.

Recherche nécessaire

L'utilisation d'un artefact antique repose sur des instructions précises, lesquelles sont devenues excessivement difficiles à trouver, tant les traces de la civilisation des Géants et des Voyageurs sont rares. Mais peut-être de tels trésors de connaissance sont-ils toujours enfouis dans quelque ruine oubliée, à l'abri des affres du temps ?

Tâtonnements

L'expérimentation permet de percer les secrets des artefacts. Seule une créature maîtrisant la compétence Arcanes peut tenter de comprendre le fonctionnement de l'artefact, et uniquement au terme d'un mois d'étude. La créature effectue alors un test d'Intelligence (Arcanes) DD 26, avec un bonus d'appoint de +2 (maximum +5) pour chaque tentative précédente (cf. Grimoire, chapitre **La magie vivante : Bonus d'appoint**).

Ateak

Objet merveilleux, artefact

Les ateaks sont les portails mythiques bâtis par les Voyageurs. Leurs emplacements, leurs méthodes d'activation, leurs destinations et leur conception même sont empreints de mystère. La plupart sont scellés et dissimulés, d'autres ont été perdus lors du cataclysme de la Chute, et quelques-uns enfin sont étroitement gardés par des créatures capables de repousser efficacement tout intrus.

Effets

Un ateak doit être activé par un Voyageur ou une créature qui est liée à ce peuple, c'est-à-dire un dragon, un drakéide, un ensorceleur de lignée draconique ou le porteur d'objets qui leur sont liées (par exemple des dracopales ou du sang frais de dragon). Le détail des conditions à remplir pour activer un ateak en particulier est déterminé par le meneur.

Chaque ateak permet d'atteindre une ou plusieurs destinations déterminées lors de sa conception. Il peut s'agir de mondes (planètes) proches ou lointains, virtuellement sans limitation de distance.

- **Pas de voyage dans les plans.** Les ateaks ne sont pas conçus pour voyager vers les plans. Parmi les destinations possibles ne peuvent donc figurer de lieux dans le Plan Éthéré, le Plan Astral, ou la Fournaise.
- **Les mondes devenus plans.** À l'origine, Éternité, Mélancolia et les Gémonies étaient des astres, des mondes. Ces lieux ont été transformés et sont désormais des plans. Les vestiges de leur nature précédente pourraient en théorie permettre d'utiliser un ateak pour les rejoindre, mais la liaison serait au mieux éphémère et instable.

Un ateak peut être détruit par des moyens physiques. L'artefact a cependant été conçu pour traverser les millénaires, et il est dès lors très solide.

Des mondes à découvrir

Les aberrations proviennent presque toutes du monde d'Eaux-Noires ; les créatures capables de changer la chair en pierre proviennent du « Monde du serpent de pierre ». Selon certaines théories, les humains pourraient avoir une origine extra-eanéenne.

L'univers est bien plus vaste que ces trois destinations mystérieuses, et le meneur est libre de déterminer tous les mondes qui peuvent être ainsi explorés. Il est possible d'imaginer aussi bien une histoire isolée qu'une campagne complexe, évoluant sur deux mondes avec des trames distinctes, parallèles, qui s'entrecroisent…

Atelier de façonneur

Objet merveilleux, artefact

Certaines légendes, corroborées par des recherches, attribuent aux Géants d'antan la création de plusieurs espèces humanoïdes. La pièce maîtresse d'un tel prodige était un artefact connu sous le nom d'*atelier de façonneur*. Il s'agit d'une salle entière équipée et contenant : un pupitre de contrôle (généralement adapté à un utilisateur de taille TG) ; un ou plusieurs registres prenant la forme de cylindres de pierre finement gravés ; un bassin de combination rempli d'eau tiède et assez grand pour accueillir une créature de taille TG. Les registres gardent en mémoire des formes, des fonctions physiologiques et d'autres caractéristiques d'espèces. Le bassin permet d'appliquer les effets à une créature cible. Le pupitre permet de déterminer les réglages souhaités et de lancer l'opération. D'autres accessoires peuvent être disponibles, comme des masques attachés à des tuyaux et permettant à une créature immergée de respirer.

L'étendue des effets possibles dépend de la maîtrise de l'outil et des connaissances du maître du pupitre. Voici des exemples de manipulation assez simples :

- **Intégrer un trait ou une aptitude dans le registre.** On copie un ou plusieurs traits de la créature dans le registre.
- **Ajouter un trait ou une aptitude à une créature.** La créature dans le bassin reçoit un trait ou une aptitude qui était inscrit dans le registre.
  - **Greffe adaptée.** La greffe est adaptée à la forme et à la nature de la créature. Elle peut désormais en faire usage comme d'un nouvel organe.
  - **Greffe incohérente.** Si la greffe est incohérente avec la forme et la nature de la créature, ses autres traits ou sa taille, on lance a d20. Sur 1 à 10, la créature meurt, car elle n'a pas supporté la greffe ; sur 11 à 20, le trait est latent et ne pourra être utilisé que si la créature est davantage transformée.
- **Retirer un trait ou une aptitude à une créature.** La créature dans le bassin perd un trait ou une aptitude qui était gravé dans le registre. Si la suppression de cette particularité met la viabilité de la créature en péril, elle meurt.

Un *atelier de façonneur* peut être détruit par des moyens physiques. L'artefact a cependant été conçu pour traverser les millénaires, et il est dès lors très solide.

Création d'espèces

Pour créer une nouvelle espèce, il faut maîtriser à la fois l'équilibrage taille, Constitution, orce, traits et aptitudes. En cas de dosage incohérent, la créature mourra. Par exemple, prendre un hamster et lui donner une taille TG sera un échec si on ne règle pas précisément sa Force et sa Constitution (pour pouvoir porter son propre poids). La création d'une nouvelle espèce ou une transformation en profondeur d'une créature est soumise à validation du meneur. Il détermine souverainement la viabilité de la transformation.



Carillon muet de vision aveugle

Objet merveilleux, assez rare

Ce carillon simmaïen est fait d'os taillés et gravés de symboles mystiques. Le *carillon muet de vision aveugle* se porte en collier, ses os répandant autour du porteur un son silencieux qui forme un effet d'écholocation.

Lorsque vous portez ce carillon, la portée de votre vision aveugle est doublée si vous possédez ce sens. Si vous ne le possédez pas, vous obtenez la vision aveugle sur 9 m.

Conque résonnante

Objet merveilleux, rare (2 charges), rarissime (5 charges)

La *conque résonnante* est un instrument de musique simmaïen assez massif et pesant. Elle consiste en un grand coquillage, d'une longueur d'avant-bras, dont l'apex a été creusé en bec. La musique qu'elle produit est grave, son timbre rauque, évoquant les cavernes rocheuses simmaïennes. Le son porte loin et semble toucher les tréfonds de l'âme. Cet instrument occupe une place de choix dans les rituels spirituels simmaïens.

Vous devez disposer de la maîtrise des instruments à vent pour pouvoir utiliser cette conque.

Lorsque vous jouez de la conque, vous pouvez décider de dépenser des charges de l'objet magique pour augmenter le nombre de bénéficiaires d'un sort lancé dans un rayon de 9 m de vous (cf. encadré **Sorts affectés par la conque**). Le nombre de charges nécessaires pour déclencher l'effet magique de la conque est égal au niveau du sort. Toutes les créatures dans un rayon de 9 m de vous bénéficient des effets de ce sort.

Chaque jour à l'aube, la conque récupère 1d3 charges dépensées, jusqu'à un maximum de charges dépendant de sa rareté.

Sorts affectés par la conque

La conque affecte des sorts qui améliorent les sens ou protègent la cible. La liste des sorts affectés par la conque peut être étendue ou modifiée par le meneur.

- 1 charge : *communication avec les animaux*, *détection de la magie*, *détection du Mal et du Bien*, *détection du poison et des maladies*, *grand pas*, *héroïsme*, *protection contre le Mal et le Bien*, *repli expéditif*, *saut*, *soins*
- 2 charges : *amélioration de caractéristique*, *détection de l'invisibilité*, *détection des traces**, *invisibilité*, *pattes d'araignée*, *peau d'écorce*, *protection contre le poison*, *restauration partielle*, *vision dans le noir*
- 3 charges : *état gazeux*, *fusion dans la pierre*, *protection contre l'énergie*, *vol*

(*) Ce sort figure dans **Grimoire**.





Égareur

Objet merveilleux, rare (affinité requise)

Cet objet magique a été conçu par les duergars des vieilles pierres pour se préserver des périls de l'Inframonde. Il se présente sous la forme d'une grosse gemme d'environ 30 cm de diamètre, cerclée de bandes de cuivre marquées de symboles magiques.

Au prix d'une action, vous pouvez toucher cet objet et en activer les effets. Il se met alors à briller d'une lumière faible sur un rayon de 3 m. Dans un cône de 150 m, toutes les créatures doivent réussir un JS Sagesse DD 13 sous peine de subir pendant 6 heures un désavantage à tout test d'Intelligence (Investigation, Nature) ou de Sagesse (Perception, Survie). Par ailleurs, en cas d'échec à ces tests, les créatures suivent un chemin qui les éloigne de la position de l'*égareur*.

Vous pouvez à tout moment désactiver l'*égareur* au prix d'une action et en le touchant.



Khôl des profondeurs

Potion, assez rare

Le *khôl des profondeurs* ressemble à une pâte issue d'un mélange de graisse animale et d'une substance minérale (ocre rouge, craie blanche, charbon). Il est appliqué autour des yeux, généralement en un seul large trait. Pendant trois heures, vous bénéficiez de la vision dans le noir sur 36 m. Par ailleurs, l'obscurité magique ne gêne en rien votre vision.



Maquette exacte

Objet merveilleux, légendaire

Invention des Géants d'antan, une *maquette exacte* est une reproduction miniature parfaite d'un environnement, infusée d'une magie qui permet à tout changement dans la réalité d'être répercuté sur la maquette et réciproquement.

Une *maquette exacte* doit être disposée au centre de la zone qu'elle reproduit. Vous pouvez utiliser cet objet magique pour :

- **Avoir une vue d'ensemble d'un domaine.** Tout objet et toute créature, même invisible, figure sur la maquette. La maquette elle-même est représentée par une boîte grise, inerte et inamovible.
- **Déplacer un objet ou une créature.** Il n'est pas possible de porter atteinte à l'intégrité physique d'un objet (ni porté ni transporté) ou d'une créature, mais il est possible de le déplacer au prix d'une action, en s'en saisissant dans la maquette pour le reposer ailleurs dans la *maquette exacte*.

  Une créature doit réussir un JS Intelligence DD 15 sous peine de disparaître du lieu où elle se trouvait et d'être instantanément téléportée à son nouvel emplacement. Toute créature qui réussit ce jet de sauvegarde est immunisée contre la téléportation de la maquette pendant 24 heures.

  Si la réplique d'une créature ou d'un objet est saisie sans être ensuite posée à un endroit de la maquette (lancée hors de la maquette ou lâchée au-dessus, par exemple), la créature ou l'objet ne subit aucun déplacement, et son équivalent miniature disparaît pour réapparaître aussitôt à son emplacement d'origine.

Sceller une maquette exacte

Une maquette exacte *peut être utilisée pour dresser rapidement des constructions titanesques, puisque les pièces peuvent être acheminées et ensuite assemblées par un bâtisseur. Or, une fois le chantier achevé, il se peut que les pouvoirs de la* maquette exacte *soient jugés trop dangereux pour être laissés actifs. Dans ce cas, on procède au scellement de la maquette, ce qui revient en substance à déposséder l'objet magique de son enchantement. L'objet magique devient ce faisant une maquette ordinaire. Les architectes Géants ont certainement procédé ainsi pour édifier plusieurs sites majeurs de leur peuple.*

En étudiant des maquettes exactes *encore fonctionnelles, il devrait être possible d'en comprendre le procédé et en concevoir de nouvelles…*

Veronin de Bryopteppi, à propos de ses études sur les travaux des Géants

Pierre mutable

Objet merveilleux, rare

Cette pierre parfaitement lisse et sphérique tient dans une main adulte. Elle est légèrement malléable, comme de l'argile très rigide, mais reprend rapidement sa forme d'origine.

Lorsque vous tenez cet objet magique, vous pouvez au prix d'une action lui faire prendre la forme d'une arme (courante ou de guerre), d'un bouclier ou d'un outil de votre choix. L'objet résultant semble fait de pierre, mais il possède les caractéristiques de l'objet choisi et fournit un bonus de +1 aux jets d'attaque et jets de dégâts dans le cas d'une arme, un bonus de +1 à la CA dans le cas d'un bouclier, ou un bonus d'appoint de +2 aux tests de caractéristique associés dans le cas d'un outil.

Au bout de 1 heure, la transformation cesse. La *pierre mutable* reprend sa forme d'origine et sa propriété ne peut plus être réutilisée avant l'aube.

Sang vivace

Potion, variable

Les sages simmaïens enténébrés collectent l'énergie de leurs puissants adversaires tout juste tués ou détruits pour en faire une potion de *sang vivace*. On précise toujours le nom du sang : *sang vivace d'ours racinaire*, *sang vivace de goule*, etc. Il est possible de récolter une énergie qui n'est pas à proprement parler du « sang ». La substance concentre alors des aptitudes de la créature.

Lorsque vous buvez le *sang vivace*, vous êtes entouré d'un léger halo qui floute votre corps. Vous devenez capable pendant 3 rounds d'utiliser les aptitudes de la créature à l'origine de la potion en utilisant vos caractéristiques. Vous pouvez choisir à chaque tour d'utiliser vos aptitudes ou celles conférées par le *sang vivace*. Vous pouvez ainsi effectuer une action rendue possible par le sang vivace, mais utiliser vos propres réactions, ou inversement.

Si votre corps est normalement incapable d'accomplir l'action que le *sang vivace* permet, le halo qui vous enveloppe vous floute davantage et prend la forme de la créature qui vous confère ces aptitudes. Il n'est pas question de métamorphose, mais de superposition temporaire de deux formes spirituelles.

Rareté de la potion de sang vivace

Rareté	FP de la créature à l'origine du sang vivace
Assez rare	FP 0 à 1
Rare	FP 2 à 5
Rarissime	FP 6 à 9
Légendaire	FP 10 à 13*

(*) Dans une optique , des FP supérieurs sont envisageables.

Merveilles des rôdeurs et des tréfonds

Les tunnels de l'Inframonde sont bien connus des caravaniers, des guettes et des rôdeurs des tréfonds. Ils utilisent depuis des milliers d'années des rituels, des sorts et des objets magiques qui les aident dans leur traversée des niyerdae.

Amulette de lumière chaleureuse

Objet merveilleux, assez rare

Cette amulette en or arbore souvent un emblème signalant l'appartenance du porteur à une cité ou un zanrolem.

Au prix d'une action bonus, vous pouvez activer l'amulette ou l'éteindre. Quand elle est activée, l'amulette émet une lumière vive dans un rayon de 9 m et une lumière faible sur 9 m de plus.

Par ailleurs, toute créature non hostile située dans un rayon de 9 m de l'*amulette de lumière chaleureuse* bénéficie d'un avantage aux JS contre l'état préjudiciable effrayé.

Anneau de lumières chatoyantes

Anneau, rarissime (affinité requise)

Cet anneau est orné de cristaux d'héliodore, une variété de béryl aux tons dorés.

Au prix d'une action bonus, vous pouvez activer l'anneau ou l'éteindre. Quand il est activé, l'anneau émet une lumière vive dans un rayon de 12 m et une lumière faible sur 12 m de plus. L'anneau dispose en outre de 3 charges disponibles pour les propriétés suivantes, sachant qu'il en récupère 1d3 chaque jour, à l'aube :

- **Lueurs hypnotiques.** Vous pouvez dépenser 1 charge pour lancer le sort *lueurs hypnotiques* (DD de sauvegarde : 15) avec l'anneau, au prix d'une action.
- **Projection aveuglante.** Vous pouvez dépenser 1 charge au prix d'une action pour projeter une vague de lumière éblouissante depuis l'anneau. Toute créature prise dans un cône de 6 m doit réussir un JS Constitution DD 15 sous peine d'être **aveuglée** pendant 1 minute. Une créature peut réitérer le JS à la fin de chacun de ses tours de jeu et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.
- **Flash étourdissant.** Vous pouvez dépenser 2 charges au prix d'une action pour conjurer une brusque éruption de lumière insoutenable depuis un point de votre choix situé à 18 m. Toute créature prise dans une sphère de 4,50 m de rayon centrée sur ce point doit réussir un JS Constitution DD 15 ou être **étourdie** pendant 1 minute. Une créature peut réitérer le JS à la fin de chacun de ses tours de jeu et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.



Anneau de saut

Anneau, assez rare (affinité requise)

Tant que vous portez cet anneau, vous pouvez lancer le sort *saut* au prix d'une action bonus, à volonté, mais uniquement sur vous-même.

Arme tueuse d'aberration

Arme (toutes), rare

Durant l'ère de Mort, des champignons aux spores noires sont apparus et ont causé le décès d'aberrations, pourtant résistantes au poison. Une fois ses propriétés découvertes, l'espèce a été utilisée dans la lutte contre les aberrations. Les *armes tueuses d'aberration* se reconnaissent à la traînée noire – chargée de spores – qui flotte dans l'air après chacun de leurs coups.

Quand vous touchez une aberration avec cette arme, elle doit réussir un JS Constitution DD 15 sous peine de subir 3d6 dégâts de poison. L'effet s'applique même si l'aberration est résistante ou immunisée au poison.

Armure de roche

Armure (cuirasse), rare (affinité requise)

D'apparence lourde et encombrante, une *armure de roche* a pourtant été enchantée pour s'ajuster parfaitement à la corpulence de son porteur, ses plaques s'agençant aussi harmonieusement que la carapace d'un animal.

Tant que vous portez cette armure, vous bénéficiez d'un bonus de +1 à la CA et d'un avantage aux tests de Dextérité (Discrétion) effectués en terrain rocheux. Au prix d'une action, vous pouvez lancer le sort *fusion dans la pierre*. Cette propriété ne peut ensuite plus être réutilisée avant l'aube.

Baguette des toiles

Baguette, assez rare (affinité requise, avec un lanceur de sorts)

Cette baguette dispose de 7 charges. Tant que vous la tenez, vous pouvez au prix d'une action dépenser 1 de ses charges pour lancer le sort *toile d'araignée* (DD de sauvegarde : 15) par son intermédiaire. La baguette récupère chaque jour 1d6 + 1 charges dépensées, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez un d20. Sur un résultat de 1, la baguette est réduite en un tas de cendres.

Bottes de lévitation

Objet merveilleux, rare (affinité requise)

Tant que vous portez ces bottes, vous pouvez au prix d'une action lancer le sort *lévitation* sur vous-même, à volonté.

Bottes intraçables

Objet merveilleux, assez rare

Tant que vous portez ces bottes fines et légères, vous ne laissez aucune trace derrière vous et vos déplacements ne peuvent être pistés que par des moyens magiques.

Bracelet de protection calibrée



Objet merveilleux, rarissime (résistance) ou légendaire (immunité) (affinité requise)

Ce bracelet de mithral est orné de pierres précieuses qui changent de couleur selon l'élément sur lequel elles sont calibrées. À chaque aube, vous pouvez choisir de calibrer le bracelet sur un type de dégâts de votre choix parmi les suivants : acide, feu, foudre, froid, tonnerre. Le bracelet vous confère alors la résistance ou l'immunité à ce type de dégâts, selon sa rareté.

Briquette à brûler

Prix : 1 pa. Poids : 100 g. Disponibilité : courant.

Une briquette à brûler se présente sous la forme d'un petit pain de matière inflammable. Elle a la particularité de pouvoir s'allumer facilement, avec une étincelle, et de brûler lentement, en dégageant une chaleur importante par rapport à sa taille. On peut se servir d'une unique briquette à brûler pour chauffer une casserole d'eau, par exemple.

Broche de défense

Objet merveilleux, assez rare (affinité requise)

Tant que vous portez cette broche, vous bénéficiez d'une résistance aux dégâts de force et d'une immunité contre les dégâts du sort *projectile magique*.

Cape de la chauve-souris

Objet merveilleux, rare (affinité requise)

Tant que vous portez cette cape, vous bénéficiez d'un avantage aux tests de Dextérité (Discrétion). Dans les zones de lumière faible ou d'obscurité, vous pouvez saisir les bords de la cape et vous en servir pour voler avec une VD de 12 m. Si vous les lâchez alors que vous volez, ou que vous n'êtes plus dans une zone de lumière faible ou d'obscurité, vous perdez cette VD en vol.

Tant que vous portez la cape dans une zone de lumière faible ou d'obscurité, vous pouvez au prix d'une action lancer *métamorphose* sur vous-même pour vous transformer en chauve-souris. Vous conservez alors vos valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme. L'objet ne peut pas être réutilisé de la sorte avant l'aube.

Cape de l'araignée

Objet merveilleux, rarissime (affinité requise)

Cette cape de soie noire raffinée est entrelacée de fils d'argent. Tant que vous la portez, vous bénéficiez des effets suivants :

- Vous bénéficiez d'une résistance aux dégâts de poison.
- Vous bénéficiez d'une VD d'escalade égale à votre VD au sol.
- Vous pouvez vous déplacer sur des surfaces verticales, et même sur les plafonds (la tête en bas), tout en gardant les mains libres.
- Vous ne pouvez pas être pris dans des toiles d'araignée et autres filandres, et pouvez les traverser comme s'il s'agissait d'un terrain difficile.
- Vous pouvez au prix d'une action lancer le sort *toile d'araignée* (DD de sauvegarde : 13). La toile créée par ce sort est deux fois plus vaste qu'à la normale. Une fois utilisée, cette propriété de la cape ne peut pas être réutilisée avant l'aube.

Cette cape est confiée à des soldats d'élite ou à des assassins. Ces derniers sont capables d'opérer discrètement, ou, selon les circonstances, avec témérité. L'assassin acculé peut inonder une pièce de toiles gluantes et de poison pour ne laisser aucune chance à sa cible, et s'en extraire aisément.

Extrait du Traité des Accords enchantés, *par la magister Aria Malachaï*

Cape de déplacement

Objet merveilleux, rare (affinité requise)

Tant que vous la portez, cette cape projette une illusion qui donne l'impression que vous vous tenez juste à côté de votre position réelle, si bien que toute créature subit un désavantage aux jets d'attaque contre vous. Si vous subissez des dégâts, la propriété cesse de fonctionner jusqu'au début de votre tour de jeu suivant. Cette propriété est réprimée lorsque vous êtes neutralisé, entravé ou incapable de vous déplacer.

Chandelle révélatrice

Objet merveilleux, courant

La nature particulière de la *chandelle révélatrice* n'est habituellement suggérée que par les motifs moirés qui colorent la cire. Quand la mèche est allumée, la bougie émet une lumière vive dans un rayon de 1,50 m et une lumière faible sur 1,50 m de plus.

Dans la zone vivement éclairée, la magie et les créatures invisibles apparaissent au porteur de la chandelle comme sous l'effet conjoint des sorts *détection de la magie* et *détection de l'invisibilité*. Dans la zone faiblement éclairée, on perçoit tout juste des silhouettes indistinctes.

Il existe des *chandelles révélatrices* de diverses tailles, selon les moyens et l'intention de l'acquéreur.

- **Lumignon.** La mèche mesure moins de 3 cm et brûle en 10 minutes. Ces objets magiques peu onéreux sont généralement confiés à des guettes, en cas de besoin, ou acquis par des aventuriers débutants en manque de moyens.
- **Bougie.** Mesurant de 15 à 30 cm de haut et brûlant en 1 heure, cette chandelle se prête aux usages plus récurrents ou aux explorations dans des milieux dangereux.



Chaussons d'araignée

Objet merveilleux, assez rare (affinité requise)

Tant que vous portez ces chaussures légères, vous pouvez vous déplacer dans toutes les directions sur les parois verticales ainsi que sur les plafonds, tête en bas, en gardant vos mains libres. Vous acquérez une VD d'escalade égale à votre VD au sol. Les chaussons ne vous permettent toutefois pas de vous déplacer ainsi sur des surfaces glissantes (recouvertes de glace ou d'huile, par exemple).

Graine racinaire

Potion, assez rare

Cette graine provient d'une maelossa de l'Inframonde et elle peut transformer une créature naturelle pour l'adapter aux souterrains. Elle permet de lier les êtres aux racines d'Eana.

Quand une bête, une vase ou une plante absorbe la *graine racinaire*, elle peut accepter la transformation ou doit réussir un JS Charisme DD 11 pour y résister. En cas de transformation, la créature reçoit l'archétype créature racinaire (cf. **Créatures : Inframonde**, chapitre **Dans les grottes : Racinaire**).

Quand un humanoïde absorbe la graine et qu'il meurt, son âme trouve le chemin d'une maelossa des racines et peut y renaître sous la forme d'un sidhe des profondeurs dont la mémoire conserve de nombreux éléments de son existence passée racinaire (cf. **Créatures : Inframonde**, chapitre **Peuples de l'Inframonde : Sidhes des profondeurs**). La *graine racinaire* fait également effet si on la place dans la bouche d'un défunt dans les 10 minutes après son trépas. Si une créature meurt plus d'un mois après ingestion, la *graine racinaire* ne fait plus effet.

Harnais de l'Inframonde

Objet merveilleux, assez rare (vision dans le noir), rare (perception des vibrations ou vision aveugle), rarissime (vision lucide)

Ce harnais ne peut être porté que par une bête, à laquelle il confère un sens déterminé par la rareté de l'objet sur 18 m. La forme est adaptée à l'espèce. Si la bête possède déjà ce sens, elle ne retire aucun bénéfice du *harnais de l'Inframonde*.

Lanterne perpétuelle



Objet merveilleux, assez rare

Il existe des *lanternes perpétuelles* partout dans le monde, avec de très nombreuses formes et aspects. Munies de caches à motifs et de vitres en verre clair ou dépoli, incolore ou chatoyant, ces lanternes ont souvent un caractère raffiné. Elles sont une commodité autant qu'un signe de richesse. Des variantes existent, sous la forme de *torches* ou *chandelles perpétuelles*. Le fonctionnement est identique, les pseudo-flammes (qui peuvent être de n'importe quelle couleur, selon la fantaisie du mirafacteur) ne différant que selon des considérations esthétiques.

Alimentée par la magie environnante, une *lanterne perpétuelle* n'émet aucune chaleur et ne s'éteint que par un mot de commande ou en zone de magie morte. Le tableau ci-après indique la portée maximale de l'éclairage selon la densité de magie de la zone, celle-ci pouvant se réduire manuellement.

Clarté en fonction de la densité de la magie

Intensité de la magie	Lumière vive dans un rayon de	Lumière faible sur un rayon supplémentaire de
Haute	15 m	15 m
Neutre	9 m	9 m
Faible	3 m	3 m

Pointe de diopside brûlante

Objet merveilleux, assez rare

La *pointe de diopside brûlante* est taillée en baguette de moins de 3 cm de long. Ce cristal vert tend vers le noir. Par son enchantement, il est perpétuellement chaud au toucher.

Lorsqu'on plante la *pointe de diopside brûlante* dans le sol, un mur ou tout autre objet, elle devient immédiatement brûlante et émet sans lumière une chaleur aussi vive qu'un feu de camp.

On peut cuisiner sur une *pointe de diopside brûlante* activée. La planter dans un objet inflammable (papier, tissu, etc.) peut déclencher un incendie. Pour retirer la pointe plantée sans se brûler, on utilise généralement une lame, ou un coup de pied rapide.

Pointe de topaze grise glaciale

Objet merveilleux, assez rare

La *pointe de topaze grise glaciale* est taillée en poire. L'objet est perpétuellement froid au toucher.

Lorsqu'on plante la *pointe de topaze grise glaciale* dans le sol, un mur ou tout autre objet, elle devient immédiatement glaciale et émet sans lumière un froid aussi vif que les pires jours d'hiver venteux du Septentrion.

L'air alentour est refroidi sur un rayon de 1,50 m. Si la pointe est plongée dans l'eau, celle-ci gèle. Pour faire cesser l'effet, il faut dégager la pointe de l'objet dans lequel elle est fichée, ce qui est plus difficile lorsqu'elle est prise dans la glace.

Poudre de dissipation de la magie

Potion, assez rare

La poudre de dissipation a été conçue pour éteindre des *flammes éternelles*, mais peut avoir d'autres usages. Elle se présente sous la forme d'une poussière dont la consistance est à mi-chemin entre le sable et la cendre.

- **Utiliser la poudre.** Au prix d'une action, vous pouvez répandre une poignée de *poudre de dissipation de la magie* sur une cible située dans un rayon de 1,50 m de vous. Si la cible est un objet, elle subit les effets de la poudre. Si la cible est une créature, elle doit réussir un JS Charisme DD 13 sous peine d'en subir les effets.
- **Effets de la poudre.** Tout sort du 3e niveau ou inférieur affectant la cible prend fin.

Il est possible d'acheter des sachets de poudre de dissipation à des alchimistes de l'Inframonde. Les prix se négocient à partir de 50 po la poignée, mais peuvent facilement atteindre des sommes significativement supérieures.

Sceptre inamovible

Sceptre, assez rare

L'extrémité de cette barre de fer plate est munie d'un petit poussoir. Vous pouvez au prix d'une action appuyer dessus pour que le sceptre reste totalement immobile. Il reste en place jusqu'à ce qu'on appuie à nouveau sur le poussoir et défie même les lois de la gravité. Il peut supporter un poids de 4 tonnes. Au-delà, il se désactive et tombe. Une créature peut au prix d'une action le déplacer jusqu'à 3 m à condition de réussir un test de Force DD 30.

Les sceptres inamovibles sont des outils appréciés des bâtisseurs de l'Inframonde et permettent de réaliser leurs prouesses architecturales dans des conditions parfois extrêmes.

Extrait du Traité des Accords enchantés, *par la magister Aria Malachaï*



Sifflet de respiration

Object merveilleux, assez rare

Le *sifflet de respiration* doit son nom à sa forme. Pour l'utiliser, on le place dans la bouche. Il permet d'émettre de puissants sifflements qui portent loin dans les tunnels. Les guettes apprennent des codes de sifflements courts et longs qui transmettent des alarmes et des messages. Dans certaines communautés, l'art du sifflement est proche de la pratique d'une langue à part entière.

Également, lorsqu'on inspire par la bouche à travers le sifflet, on peut respirer sans difficulté dans les zones où l'air est raréfié, ou sous l'eau.

Urne fumigène

Objet merveilleux, assez rare

De la fumée s'échappe du bouchon en plomb de cette bouteille en laiton, qui pèse 500 g. Quand vous en retirez le bouchon au prix d'une action, un épais nuage de fumée s'en dégage sur un rayon de 18 m. Cette zone est grandement voilée. Pour chaque minute où l'urne est laissée ouverte, le rayon du nuage s'accroît de 3 m, jusqu'à un rayon maximal de 36 m.

Ce nuage persiste aussi longtemps que l'urne reste ouverte. Pour la refermer, vous devez prononcer le mot de commande au prix d'une action. Une fois l'urne close, le nuage se disperse en 10 minutes. Un vent modéré (16 à 30 km/h) peut aussi le disperser en 1 minute, tandis qu'un vent fort (31 km/h ou plus) le chassera en 1 round.

Ingénieuse invention des svirfnebelins, l'urne fumigène permet typiquement d'échapper à un danger sans avoir à combattre. Sa confection étant plutôt simple, son usage s'est également répandu à la surface.

Extrait du Traité des Accords enchantés, *par la magister Aria Malachaï*

Vernis consolidant

Potion, assez rare

Le *vernis consolidant* donne à un objet un aspect joliment brillant et lisse, tout en lui créant une couche de protection. Un objet fragile perd cette propriété durant 1 semaine. Un objet métallique est protégé pendant 24 heures contre la Rouille des oxydeurs (cf. **Créatures : Inframonde**, chapitre **Dans les grottes : Oxydeurs**).

Merveilles des Cités d'Intrigue

Les Cités d'Intrigue se prêtent à l'étalage de trésors, qu'ils revêtent le clinquant héritage de prouesses arcaniques ou la sobre élégance d'instruments meurtriers. Ces objets précieux sont l'apanage d'une élite. Il est vain d'espérer qu'un vol reste impuni. Offertes à des aventuriers, ces merveilles sont rarement confiées sans contrepartie.

Amulette de Mort

Objet merveilleux, assez rare (affinité requise)

Tant que vous portez cette amulette, vous êtes à l'abri de la magie de divination. Vous ne pouvez pas être ciblé par ce type de magie ni détecté par des capteurs de scrutation magique.

Les *amulettes de Mort* sont fabriquées à la commande par les fidèles du dieu. Elles sont portées par de nombreux individus soucieux de se préserver des manœuvres magiques de leurs ennemis.

Anneau antipoison

Anneau, assez rare (affinité requise)

Cet anneau est taillé dans une grande crapaudine, pierre précieuse formée par la fossilisation d'une dent de poisson.

Au prix d'une action, vous pouvez toucher une créature empoisonnée et neutraliser un poison qui l'affecte. Une fois cette propriété utilisée, elle ne peut plus l'être avant l'aube.

De surcroît, l'anneau détecte les poisons dans un rayon de 1,50 m. Cette détection prend la forme d'une alerte mentale.

Anneau d'esquive totale

Anneau, rare (affinité requise)

Cet anneau dispose de 3 charges et en récupère chaque jour 1d3, à l'aube. Lorsque vous ratez un jet de sauvegarde de Dextérité alors que vous portez l'anneau, vous pouvez jouer votre réaction pour dépenser 1 de ses charges et le réussir tout de même.

Anneau de renvoi des sorts

Anneau, légendaire (affinité requise)

Tant que vous portez cet anneau, vous bénéficiez d'un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts qui ne ciblent que vous (les sorts à zone d'effet ne sont pas concernés). Par ailleurs, si vous obtenez un 20 sur le dé du jet de sauvegarde et que le sort est du 7e niveau ou inférieur, non seulement il n'a aucun effet sur vous, mais il cible aussitôt son lanceur, avec son emplacement de sort, son DD de sauvegarde, son bonus d'attaque et sa caractéristique magique.

Anneau d'invisibilité

Anneau, légendaire (affinité requise)

Tant que vous portez cet anneau, vous pouvez vous rendre **invisible** au prix d'une action. Tout ce que vous portez ou transportez devient également invisible. Vous restez ainsi invisible jusqu'à ce que l'anneau soit ôté, que vous attaquiez ou lanciez un sort, ou simplement que vous choisissiez de vous rendre de nouveau visible au prix d'une action bonus.



Arme buveuse de poison

Arme (toute arme qui inflige des dégâts perforants ou tranchants), assez rare

Lorsque vous enduisez une *arme buveuse de poison* d'une dose de poison de type **blessure** tout en prononçant un mot de commande de votre choix, vous pouvez stocker magiquement le poison dans cette arme magique.

Vous pouvez au prix d'une action bonus prononcer un mot de commande préétabli pour que l'arme libère la dose de poison correspondante, remplaçant tout autre poison préalablement appliqué. Si vous stockez plusieurs poisons différents, chacun sera libéré par un mot de commande distinct. L'arme peut contenir un maximum de 5 doses.

Arme venimeuse

Arme (toute arme qui inflige des dégâts perforants ou tranchants), rare

Si cette arme magique est laissée à tremper 24 heures dans une quantité de poison suffisante pour la recouvrir totalement, elle en conservera les propriétés 3 jours ou jusqu'à être immergée pendant 24 heures dans un autre poison. Immerger l'arme dans de l'eau pure pendant 1 heure la débarrasse de tout poison.

Arme vicieuse

Arme (toutes), rare

Lorsque vous obtenez un 20 sur le dé d'un jet d'attaque effectué avec cette arme magique, le coup critique correspondant inflige 2d6 dégâts supplémentaires du type normalement infligé par l'arme.

Armure de rappel

Armure (toutes), rarissime

Cette armure est gravée de symboles protecteurs, avec au niveau du pectoral un symbole évoquant le foyer. Lorsque vous portez l'armure, vous pouvez définir un lieu de rappel lorsque vous y terminez un repos long, mais ne pouvez pas changer le lieu de rappel plus d'une fois par semaine.

Vous gagnez un bonus de +1 à la CA lorsque vous portez cette armure. Si vous deviez mourir, vous êtes automatiquement téléporté à la place au lieu de rappel choisi. Vous arrivez stabilisé à 0 pv. Une fois cette propriété utilisée, l'armure perd sa magie.

Baguette de paralysie

Baguette, rare (affinité requise, avec un lanceur de sorts)

Cette baguette dispose de 7 charges. Tant que vous la tenez, vous pouvez au prix d'une action dépenser 1 de ses charges pour qu'un rai bleu jaillisse de la pointe de l'objet en direction d'une créature que vous voyez dans un rayon de 18 m. La cible doit réussir un JS Constitution DD 15 sous peine d'être **paralysée** pendant 1 minute. À la fin de chacun de ses tours de jeu, elle peut réitérer le jet de sauvegarde et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

La baguette récupère chaque jour 1d6 + 1 charges dépensées, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez un d20. Sur un résultat de 1, la baguette est réduite en un tas de cendres.



Baguette de projectiles magiques

Baguette, assez rare

Cette baguette dispose de 7 charges. Tant que vous la tenez, vous pouvez au prix d'une action dépenser une ou plusieurs de ses charges pour lancer le sort *projectile magique* par son intermédiaire. 1 charge vous permet de lancer le sort au 1er niveau. Chaque charge supplémentaire dépensée augmente l'emplacement du sort d'un niveau.

La baguette récupère chaque jour 1d6 + 1 charges dépensées, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez un d20. Sur un résultat de 1, la baguette est réduite en un tas de cendres.

Boucles d'oreille télépathiques

Objet merveilleux, rarissime (affinité requise)

Vous et une autre créature devez porter chacun l'une de ces deux boucles d'oreille et avoir formé une affinité avec pour que celles-ci fonctionnent. Vous pouvez alors communiquer par télépathie, que vous parliez ou non une même langue et quelle que soit la distance qui vous sépare, du moment que vous restez sur le même plan d'existence.

Corridor distant

Objet merveilleux, rarissime

Cet objet magique se présente sous la forme de deux pièces de tissu carrées de 1,50 m de côté, parfaitement identiques. Elles peuvent être pliées ou enroulées sans dommages, et l'une de leurs faces est magiquement adhésive, pouvant facilement se coller contre une surface régulière. Apposer une pièce de tissu de la sorte prend 1 minute.

Lorsque les deux pièces de tissu sont apposées et sont distantes de 150 km ou moins, la magie prend effet. Une ouverture circulaire de 1,50 m de diamètre apparaît alors sur chaque face du *corridor distant*, les reliant comme s'il n'y avait aucune distance entre les deux.

Par la suite, une pièce de tissu peut être retirée, ce qui prend également 1 minute, la magie de l'objet cessant dès lors qu'il n'est plus complètement apposé. Chaque pièce redevient alors un carré de tissu. Si une créature ou un objet se situe à cheval dans le *corridor distant* alors qu'il se ferme, la créature ou l'objet est repoussé d'un côté ou de l'autre, sans subir de dégâts.

Dague venimeuse

Arme (dague), rare

Vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et jets de dégâts effectués avec cette arme magique.

Vous pouvez au prix d'une action enduire la lame d'un épais poison noir, lequel persiste pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'une attaque effectuée avec cette arme touche une créature. La cible doit alors réussir un JS Constitution DD 15 sous peine de subir 2d10 dégâts de poison et d'être **empoisonnée** pendant 1 minute. Cette propriété de la dague ne peut pas être réutilisée avant l'aube.

Éblouisseur

Objet merveilleux, assez rare

Cet objet se présente sous la forme d'une sphère faite d'un matériau au choix de son créateur (métal, bois, terre cuite, etc.) et gravée de symboles d'évocation.

Au prix d'une action, vous pouvez la lancer jusqu'à une distance maximale de 9 m. La sphère explose à l'impact, émettant une déflagration assourdissante et éblouissante. Toute créature située dans un rayon de 3 m du point d'impact doit réussir un JS Constitution DD 14 sous peine d'être **assourdie** et **aveuglée** pendant 1 minute. En cas d'échec de 5 ou plus, la créature est en outre **étourdie** pendant la même durée. Une créature peut réitérer le JS à la fin de chacun de ses tours de jeu et met un terme aux effets sur elle-même en cas de réussite.

Globes de communication

Objet merveilleux, assez rare

Les drows d'Arallün ont adopté ces sphères jumelles de cristal pour équiper leurs forts. D'environ 15 cm de diamètre, elles sont faciles à transporter et servent pour équiper les forts aussi bien que les agents en mission.

- **Ouverture de la communication.** Sitôt qu'une créature de taille P ou supérieure touche un des globes, les deux dégagent de la lumière. La communication n'est établie qu'une fois qu'une créature de taille P ou supérieure touche le second globe. L'échange se fait par télépathie. Il est possible pour plusieurs créatures de toucher simultanément un *globe de communication* et participer ainsi à la même conversation mentale.
- **Vision mentale des lieux.** Tant que la communication dure, les créatures ainsi reliées ont une image mentale de l'environnement autour de l'autre *globe de communication* sur un rayon de 1,50 m.

Logistique de communication

Les États qui utilisent les *globes de communication* ont très vite établi qu'ils conféraient un avantage important, mais qu'il était bien plus marquant en les associant à des accessoires soigneusement conçus.

Globe de la voix de l'empereur

Objet merveilleux, rare

Lorsqu'une créature touche ce globe, ses mots sont transmis à tous les *globes de communication* situés dans un rayon de 9 m. Ceux-ci transmettent le message dans l'instant à leur globe jumeau.

On utilise le *globe de la voix de l'empereur* pour transmettre des informations ou des ordres simultanément à un ensemble d'agents. Les serviteurs disposent les *globes de communication* visés dans une salle dédiée. Il faut faire très attention pour ne pas envoyer malencontreusement un message à un destinataire non désiré.

Pendentif du messager

Objet merveilleux, assez rare

Ce pendentif est accordé à un *globe de communication*. Lorsque vous portez ce pendentif, vous percevez une alarme mentale distincte quand une créature essaie d'établir un échange par le biais du *globe de communication*.

Les serviteurs chargés de surveiller les salles des *globes de communication* portent des colliers, des bracelets ou des trousseaux de *pendentifs du messager*. Ils savent ainsi immédiatement quand il leur faut répondre. Les alarmes mentales de chaque *globe de communication* étant distinctes, ils savent dans quelle salle se rendre. Dans la capitale, les agents administratifs chargés des communications sont chacun responsables d'une partie des *globes de communication*.



Mante de résistance aux sorts

Objet merveilleux, rare (affinité requise)

Vous bénéficiez d'un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts tant que vous portez cette cape.

Perle de thaumaturgie

Objet merveilleux, assez rare (affinité requise, avec un lanceur de sorts)

Tant que vous portez cette perle, vous pouvez en prononcer le mot de commande au prix d'une action afin de récupérer un emplacement de sort dépensé. Si l'emplacement était du 4e niveau ou supérieur, le nouvel emplacement est du 3e niveau. Une fois la perle utilisée, vous devez attendre l'aube pour y recourir de nouveau.

Robe d'archimage

Objet merveilleux, légendaire (affinité requise, avec un ensorceleur, un magicien ou un sorcier)

Ce vêtement élégant à la superbe étoffe est orné de runes argentées. Vous bénéficiez des propriétés suivantes tant que vous portez la robe :

- Si vous ne portez pas d'armure, votre CA de base est égale à 15 + votre modificateur de Dextérité.
- Vous bénéficiez d'un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.
- Le DD de sauvegarde de vos sorts et votre bonus d'attaque des sorts augmentent chacun de +2.



Sceau verrouilleur

Objet magique, assez rare

Cet objet magique se présente généralement sous la forme d'une simple plaque de métal ou de pierre marquée d'un cadenas ou de toute autre iconographie évocatrice de sa fonction.

Lorsque vous touchez un objet avec le *sceau verrouilleur* et prononcez son mot de commande, il reproduit les effets du sort *verrou du mage*.

Statue émissaire

Objet merveilleux, rare (affinité requise)

Une *statue émissaire* est une statue à laquelle un humanoïde, un céleste, un fiélon ou une fée peut se lier. Tant que la créature liée conserve une affinité avec la statue, elle peut, au prix d'une action, voir, entendre, parler et lancer des sorts comme si elle était à la place de la statue. Cet effet persiste jusqu'à ce que la créature y mette un terme au prix d'une action. Pendant ce temps, la créature est **sourde** et **aveugle** en ce qui concerne ses propres sens. Cette propriété ne peut être utilisée dans une zone sous l'effet d'une frontière éthérée ou d'un Interdit de Mort.

Une *statue émissaire* est typiquement de taille M, faite de pierre taillée (pour une CA de 16 et 20 pv), mais cet objet magique peut exister dans d'autres tailles et matériaux. On trouve principalement des *statues émissaires* dans des temples, où elles sont l'objet de prières. L'être lié à la statue peut ne prêter qu'une attention distraite à ce qui se passe autour de celle-ci, prétendre ne pas entendre les suppliques, ou au contraire communiquer activement.

Les statues émissaires ont toujours revêtu un caractère sacré et été considérées avec révérence. Pourtant, ces objets magiques n'ont en soi rien de divin, et certains individus et organisations les utilisent même comme moyen de surveillance et de défense.

Extrait du Traité des Accords enchantés, *par la magister Aria Malachaï*

Voix de circonstance

Objet merveilleux, assez rare

Une *voix de circonstance* se décline selon toutes sortes d'apparences : médaillon, tiare, bracelet, anneau, etc.

Porter cet objet magique vous permet de transformer à volonté vos pensées en mots. Vous pouvez ainsi vous exprimer à haute voix sans élocution nécessaire, mais uniquement dans les langues que vous maîtrisez. Le volume peut aller d'un chuchotis à une clameur couvrant le fracas d'une bataille. Vous ne pouvez pas déguiser votre voix.

Merveilles duergares des abysses

L'artiscience duergare est l'expression de la haute technologie duergare des abysses. Elle permet de faire fonctionner les équipements de leurs cités et de créer de telles merveilles – les artisciennes – qu'elles sont parfois prises pour des objets magiques par les néophytes.

- S'il est en théorie possible qu'une artiscienne soit enchantée, en pratique, c'est tout à fait exceptionnel.
- La notion d'artiscienne peut être appliquée à tout objet issu d'un artisanat d'excellence ou d'inventeurs géniaux, peu importe leur espèce.

Les objets issus de l'artiscience sont ci-après désignés sous des noms communs. En pratique, leur appellation complète est généralement plus longue et complexe, car quand un artiscient crée une artiscienne ou la perfectionne, il a l'honneur de lui donner son nom.

L'arbharpon a comme nom complet « arbharpon de La Clune », du nom de l'équipe d'artiscients qui le conceptualisa et le réalisa. Si un artiscient parvenait à améliorer encore l'arme, son nom supplanterait celui de La Clune.

Un choc technologique

L'introduction de l'artiscience dans une campagne peut être vécue comme un choc tant la technologie duergare surclasse nombre de connaissances d'autres peuples. Cette révélation brutale s'accompagne de la sensation que les armes et armures d'autres civilisations sont faibles voire déclassées. Introduire un tel événement peut orienter la campagne vers la *science-fantasy*.

Profusion d'artisciennes

Un meneur désirant explorer les profondeurs des abysses peut créer de nouvelles artisciennes. Tout objet magique peut être source d'inspiration pour de nouvelles artisciennes, en remplaçant ses éléments magiques éventuels par des effets cosmétiques adaptés au monde abyssal. Ainsi, une gourde peut devenir un thermos, une *sphère d'annihilation* une bombe d'éradication ou toute épée magique une lame parcourue d'énergie vibrante.

Prix d'une artiscienne

Si les aventuriers incarnent des duergars ou des individus ayant de bonnes relations avec ce peuple, les artiscients duergars sont susceptibles de leur proposer des artisciennes à la vente. Dans cette optique, des prix indicatifs sont fournis. Les artisciennes expérimentales ou trop rares n'ont pas de prix et sont acquises par des modalités à la discrétion du meneur.

Armes artisciennes

Artiscienne, assez rare

Armes abyssales	Type	Prix	Dégâts	Poids	Propriétés
Gourdin télescopique (gourdique)	Courant, corps à corps	20 po	1d8 (contondants)	1 kg	Légère, spéciale
Électrocuteur	Courant, corps à corps	50 po	2d4 (foudre)	500 g	Finesse, légère, spéciale
Arbharpon	Arme de guerre, distance	150 po	1d10 (perforants) + 1d6 (perforants)	3 kg	Projectiles (30/120), rechargement, deux mains
Lame énergétique compacte	Arme de guerre, corps à corps	200 po	1d8 (contondants) + 1d6 (force)	2 kg	
Lame énergétique massive	Arme de guerre, corps à corps	300 po	1d10 (contondants) + 1d6 (force)	3 kg	Deux mains, lourde
Perforateur télescopique (perfique)	Arme de guerre, corps à corps	50 po	1d8 (perforants)	1 kg	Finesse, polyvalente (1d10)

Propriétés spéciales des armes

Électrocuteur

L'utilisateur d'un *électrocuteur* ne peut appliquer son modificateur de Force ou de Dextérité à ses jets de dégâts.
Une créature touchée par une attaque portée à l'aide d'un *électrocuteur* doit réussir un JS Constitution DD 11 sous peine d'être **étourdie** jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.
Une créature réduite à 0 pv par un *électrocuteur* est automatiquement stabilisée.

Gourdin télescopique (gourdique)

Replié, un *gourdique* prend la forme d'un tube de 20 cm impropre au combat. Au prix d'une action bonus, il peut se déplier, et fait alors 1 m. Replier un *gourdique* déplié prend une action.

Arbharpon

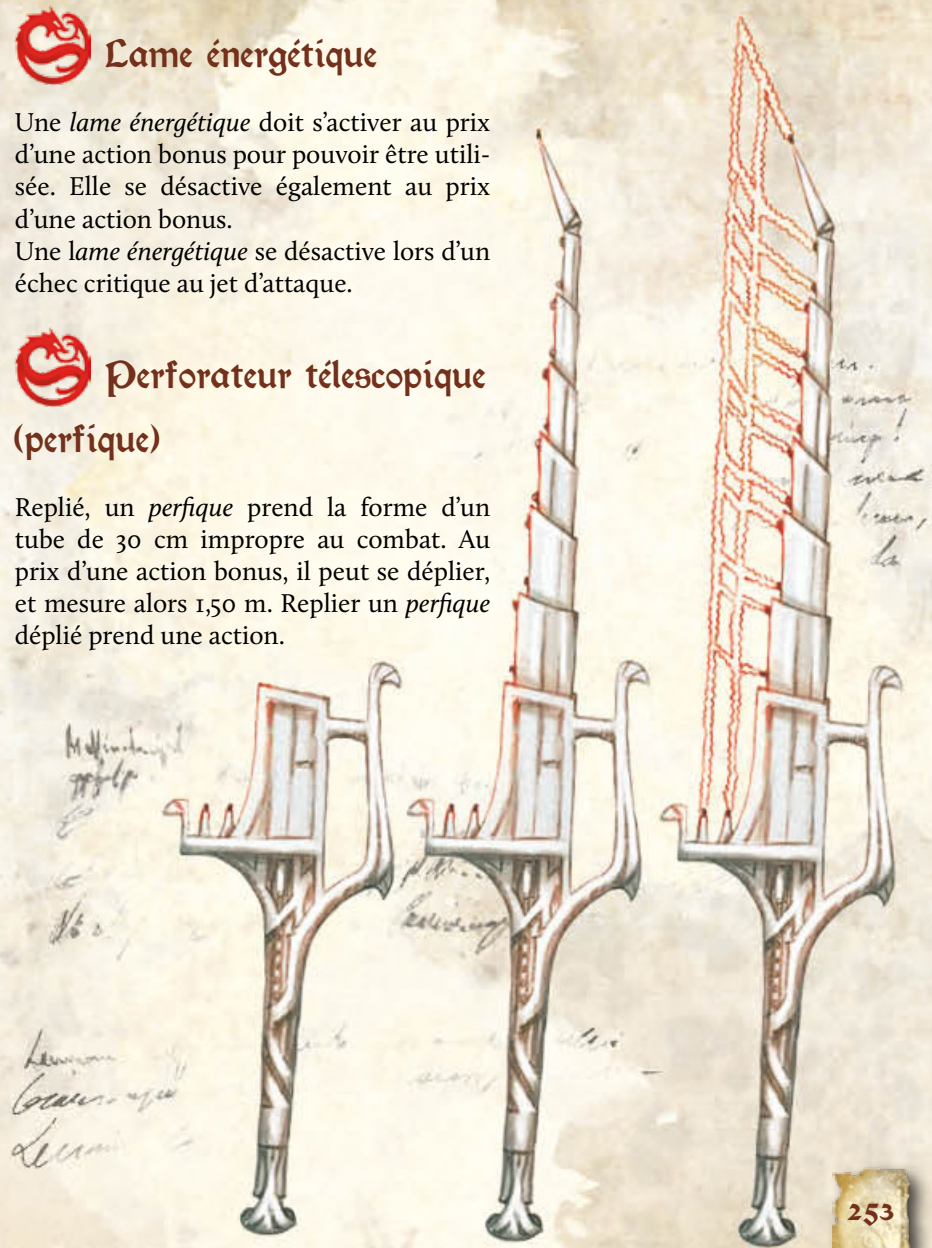
L'*arbharpon* peut être utilisé sous l'eau avec la même efficacité qu'à l'air libre.
Au prix d'une action bonus, le porteur de l'*arbharpon* peut activer une pompe augmentant sa puissance, ajoutant +1d6 dégâts perforants à la prochaine attaque.

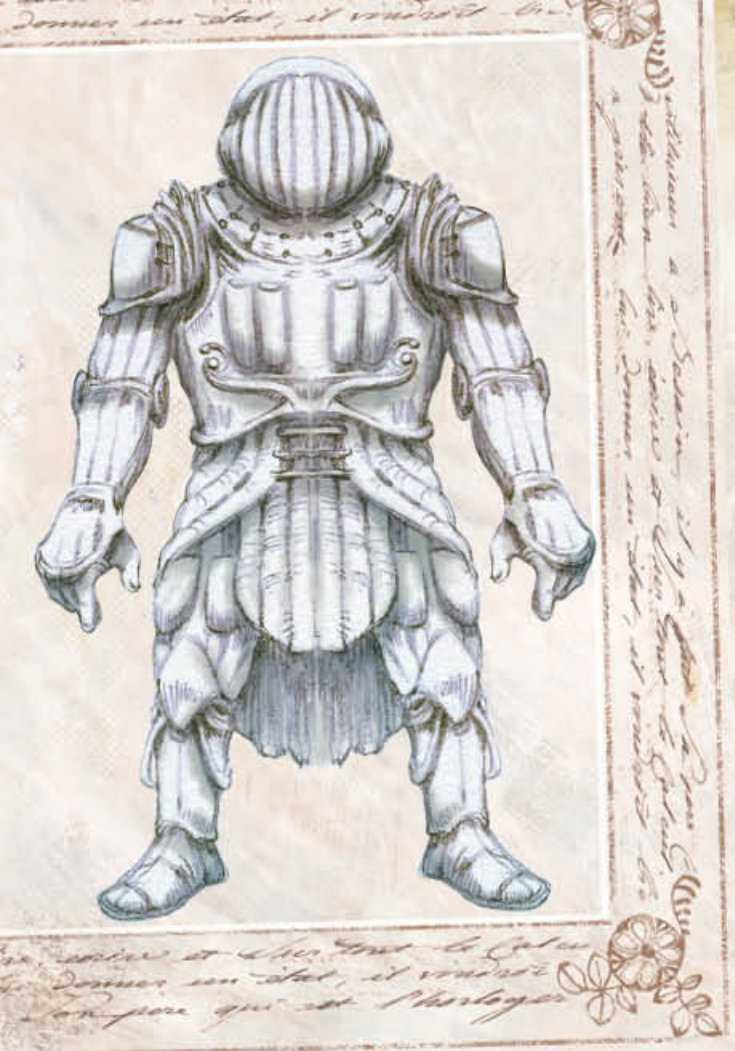
Lame énergétique

Une *lame énergétique* doit s'activer au prix d'une action bonus pour pouvoir être utilisée. Elle se désactive également au prix d'une action bonus.
Une *lame énergétique* se désactive lors d'un échec critique au jet d'attaque.

Perforateur télescopique (perfique)

Replié, un *perfique* prend la forme d'un tube de 30 cm impropre au combat. Au prix d'une action bonus, il peut se déplier, et mesure alors 1,50 m. Replier un *perfique* déplié prend une action.





Armures-combinaisons artisciennes

Artiscienne, assez rare

Toutes les combinaisons doivent être réalisées sur mesure. Il est possible d'adapter un patron prévu à cet effet à la morphologie d'un porteur en 24 heures. La combinaison protège aussi bien du froid (jusqu'à –10 °C) que de la chaleur (jusqu'à +30 °C).

Combinaisons duergares

Armure	Type	Prix	CA	Poids
SUL-03	Armure légère	250 po	11 + modificateur de Dex	2 kg
SL-01	Armure légère	100 po	12 + modificateur de Dex	3 kg
SI-11	Armure intermédiaire	700 po	15 + modificateur de Dex (+2 maximum)	6 kg

Armure Intégrale Assistée (AIA)

Artiscienne, rare

L'armure intégrale assistée est une armure lourde exceptionnelle. Cette œuvre d'art tient son nom d'un ensemble de mécanismes sophistiqués qui permettent au porteur de se déplacer avec aisance en dépit du poids – elle pèse 50 kg, mais son porteur n'en porte lui-même que 25 kg. Elle présente de grands avantages, mais également de réelles contraintes. Pour porter une AIA il faut avoir la maîtrise des armures lourdes. Le porteur jouit des bénéfices suivants :

- **Armure.** L'armure bénéficie d'une CA 19. On évoque les recherches en laboratoire et l'existence de prototypes plus résistants encore.
- **Modules.** Chaque AIA peut être personnalisée à l'aide de modules.

Contraintes d'usage

Si vous utilisez cette règle optionnelle, la puissance des armures intégrales assistées et des exosquelettes géants sera contrebalancée par des contraintes limitant leur usage. Le meneur peut appliquer toutes les contraintes suivantes, ou seulement certaines :

- **Maîtrise.** En plus de la maîtrise des armures lourdes, pouvoir porter convenablement l'armure requiert un entraînement spécialisé prenant la forme d'un apprentissage de 10 jours (cf. Aventuriers, chapitre **Niveaux de vie, Activités de longue haleine influençant le train de vie : Apprentissage**).
- **Autonomie.** Les capacités de l'armure nécessitent une alimentation continue. L'armure possède une autonomie de 48 heures, après quoi ses fonctions sont inopérantes et il est proprement impossible de la porter convenablement. Recharger l'armure nécessite une installation dédiée avec bonbonnes sous pression, prend 5 minutes par heure d'autonomie rechargée, et coûte 1 po par heure d'autonomie rechargée.
- **Difficile à enfiler.** L'armure ne peut s'enfiler ou se retirer sans aide, et contrairement à la règle usuelle, l'aide en question ne réduit pas de moitié le temps nécessaire.
- **Poids.** Même si le porteur de l'armure ne le ressent qu'en partie, son poids est considérable. À moins de posséder le module Allégée (dans le cas d'une armure intégrale assistée), cette particularité peut être un problème en certaines circonstances, quand le sol n'est pas assez solide.

Modules d'armure AIA

Les modules décrits ci-après s'ajoutent aux propriétés spéciales de l'AIA, ou, pour les modules « emplacements d'objets » et « respirateur » aux propriétés des combinaisons. Il ne s'agit que d'exemples, les ingénieurs cherchant en permanence à améliorer ces armures et inventer de nouveaux modules.

Emplacements d'objets

L'armure possède des compartiments pratiques d'accès : 4 sur le torse, 2 sur chaque cuisse et 1 sur chaque bras, pour un total de 10. Chacun de ces compartiments peut contenir 1 objet ou une créature de taille TP. Chaque emplacement au niveau du bras possède un système d'éjection contrôlée activable par une simple pression (aucune action nécessaire), permettant de glisser immédiatement l'objet contenu (comme une petite arme ou une potion) dans la main du porteur de l'AIA.

Allégée

Cette AIA est faite de matériaux particulièrement légers. Elle ne pèse que 20 kg (10 kg pour son porteur). Elle permet de se déplacer dans l'eau aussi aisément qu'à l'air libre.

Résistance

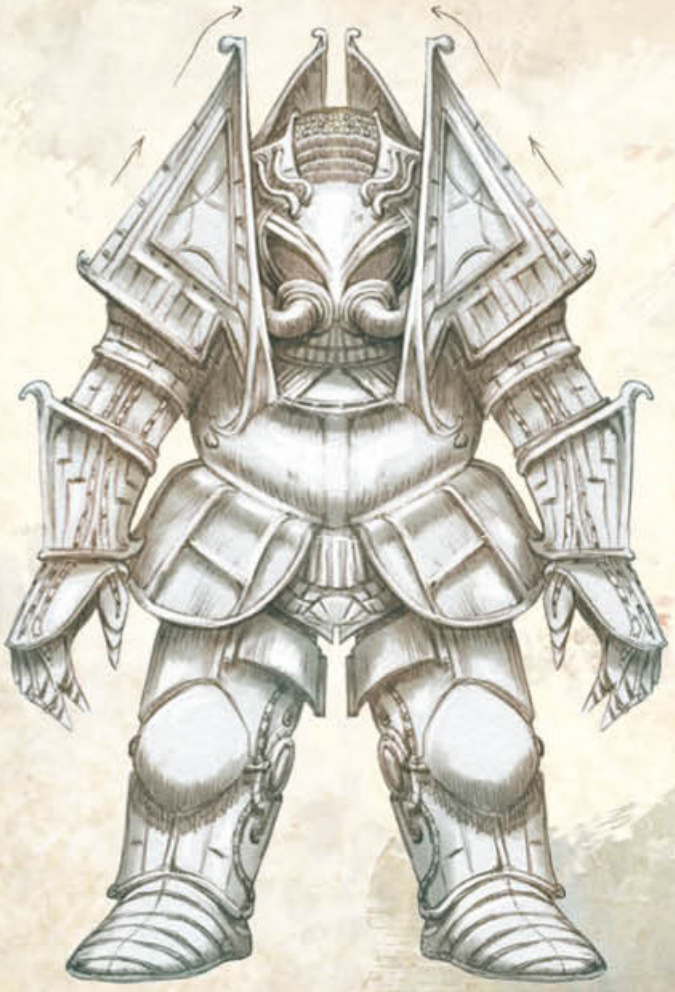
Ce blindage spécial offre la résistance à un type de dégâts parmi les suivants : acide, feu, foudre, froid, tonnerre.

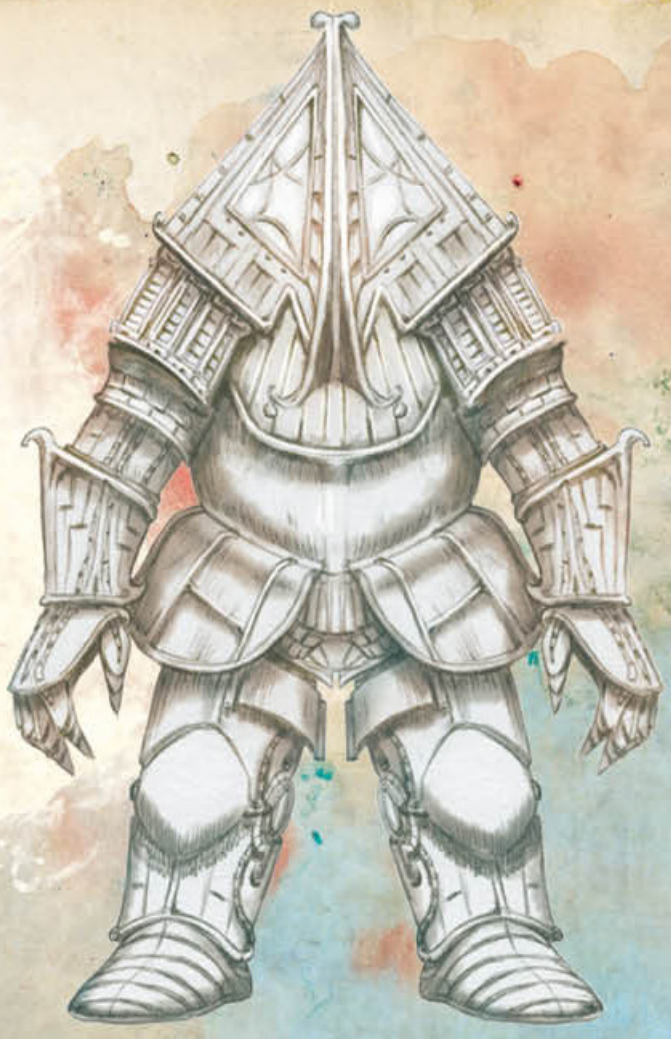
Respirateur

Ce couvre-chef remplace le casque standard d'une armure intégrale assistée. Il est muni d'un embout se plaçant sur la bouche du porteur, raccordé à une bonbonne d'air, ce qui permet de ne pas être incommodé même en milieu complètement irrespirable, y compris sous l'eau. Le respirateur possède une autonomie de 20 minutes. Le recharger nécessite une installation dédiée avec bonbonnes sous pression et coûte 10 po.

Servomoteurs

La Force du porteur de l'armure bénéficie d'un bonus de +4 (maximum 22).





Exosquelette géant

Artiscienne, légendaire

Projet particulièrement impressionnant, l'exosquelette géant prend la forme d'une armure de combat surdimensionnée au sein de laquelle le porteur est comme une araignée dans sa toile, l'appareillage réagissant à ses mouvements et lui conférant une force décuplée. Chacun de ces appareils est unique et conçu sur mesure pour un pilote en particulier.

Pour piloter un exosquelette géant, il faut bénéficier d'un apprentissage dédié de 250 jours (cf. **Aventuriers**, chapitre **Niveaux de vie**, **Activités de longue haleine influençant le train de vie : Apprentissage**). Lorsque vous pilotez un exosquelette géant, vous avez les bénéfices suivants :

- **Extension du corps.** L'exosquelette effectue les actions que vous lui indiquez avec vos caractéristiques. Votre Force passe à 22 (+6) et votre Dextérité à 10 (+0). Certains modèles peuvent avoir des caractéristiques différentes.
- **Taille.** Vous êtes de taille G. Certains modèles peuvent être de taille TG.
- **Armement.** Les armes de taille G ont 2 dés de dégâts, par exemple 2d8 pour une épée longue. Les armes de taille TG ont 3 dés de dégâts. Les armes sont conçues sur mesure pour un exosquelette donné.
- **Amphibie.** Vous pouvez vous déplacer sous l'eau avec la même aisance qu'à l'air libre.
- **Armure.** Vous bénéficiez d'une CA 20.
- **Structure solide.** L'exosquelette géant de taille G a 50 pv et ceux de taille TG peuvent atteindre 100 pv. Certains modèles peuvent en outre être dotés de résistances ou d'immunités à certains dégâts. Cette résistance s'applique avant le décompte d'éventuels dégâts sur le pilote dans le cockpit.
- **Cockpit.** À chaque fois que vous subissez des dégâts ciblant une créature unique, lancez 1d6. Sur un résultat de 1, vous subissez les dégâts ; sur 2 à 6, les dégâts sont supportés par l'exosquelette géant. Si des dégâts sont infligés à toutes les créatures d'une zone (par exemple dans le cas d'une *boule de feu*), l'exosquelette subit les dégâts.



Nacelle ateakristalline

Artiscienne, rare

Une nacelle ateakristalline est un véhicule capable de passer du Plan Matériel au Plan Éthéré, en s'orientant à l'aide de pointes-repères. Ce faisant, elle permet de voyager rapidement, mais aussi avec d'autres contraintes et dangers que les modes de transport traditionnels. Pour piloter un tel engin, il faut avoir la maîtrise des véhicules ateakristallins.

Les salles d'une nacelle ateakristaline

Les nacelles ateakristallines comportent au minimum un espace de pilotage et un espace dédié à la machine. Des modèles plus évolués et adaptés à de longs voyages peuvent avoir des salles aux fonctions variées. Voici quelques exemples :

Capsules

Une capsule est un espace prévu pour une personne et dans laquelle se trouvent un matelas, un éclairage intégré, des placards et rangements conçus avec soin pour qu'un voyageur puisse avoir dedans tout ce dont il a besoin. Le plafond est bas, on ne s'y tient pas debout, seulement assis ou allongé.
L'accès se fait par une porte, souvent au moins en partie vitrée, qui donne sur un couloir du vaisseau. Plusieurs capsules peuvent être installées l'une au-dessus de l'autre, auquel cas on accède aux plus hautes avec une échelle fixée au mur.

Cabines

Une cabine se distingue d'une capsule en ce qu'elle permet de se tenir debout. Le résident dispose environ de 2 m² de couloir, d'un lit dans une alcôve, d'un bureau, de nombreux placards, et d'un petit espace de toilette privatif.

Cabines de douche

Mesurant environ 2 m², la cabine de douche comprend un local dans lequel de l'eau est pulvérisée sous forme de fines gouttelettes, un lavabo, de nombreux rangements, un chauffage pour les serviettes ou vêtements humides.

Toilettes

Les toilettes sont conçues pour être utilisées assis, avec une portion liquide partant en système de filtrage, et la partie solide stockée en attente de vidange de ce qui deviendra – dans les cités duergares tout au moins – de l'engrais. Les urines sont traitées pour réintégrer le circuit de l'eau du vaisseau.

Cales

Les cales et réserves sont organisées en espaces distincts permettant de stocker l'eau, les vivres, des matériaux dangereux ou précieux. Des verrous et des serrures complexes bloquent les accès les plus sensibles.

Infirmerie

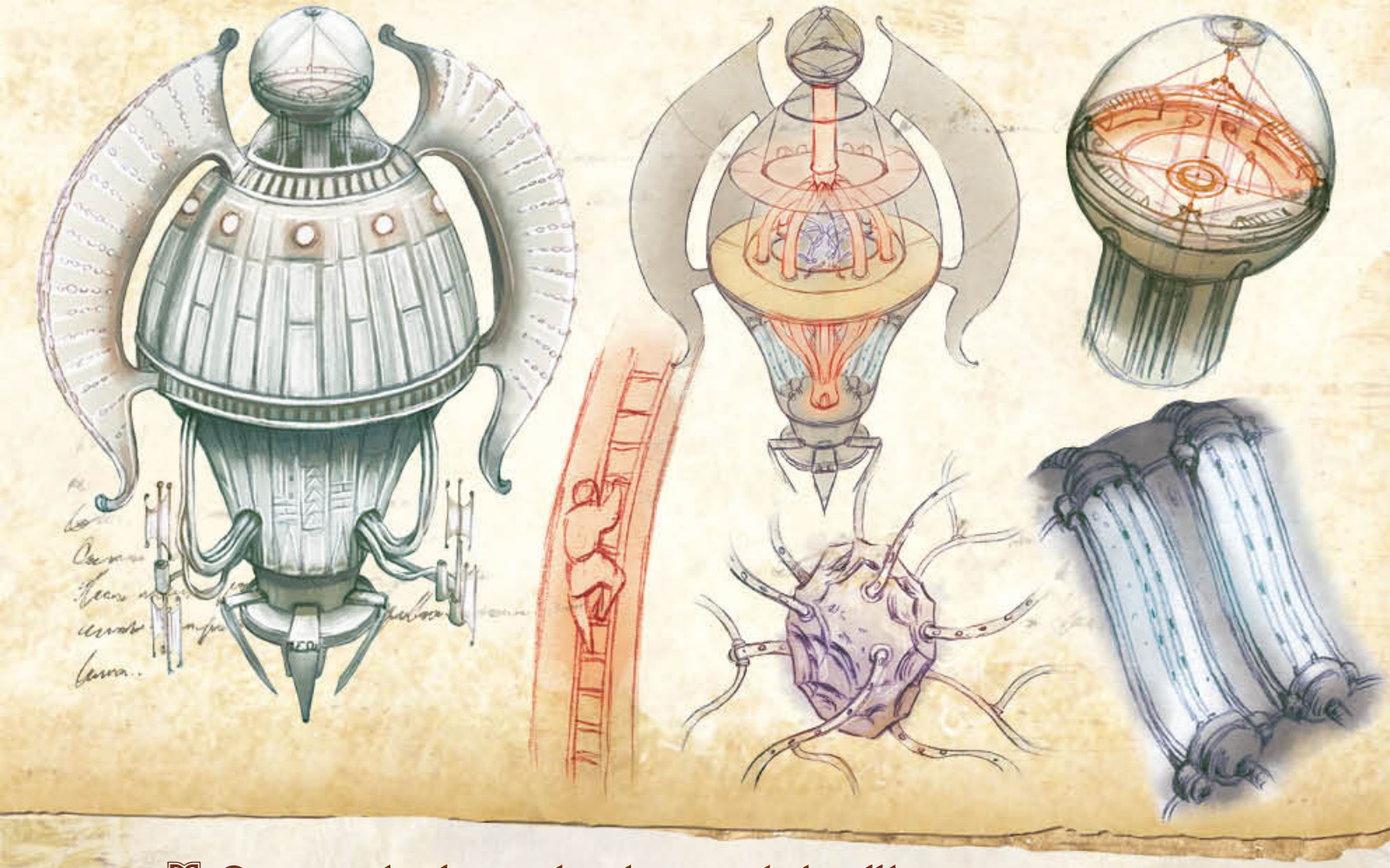
Dotée de deux lits, l'infirmerie dispose de matériel de soin et d'analyse – mais plus limité que celui d'un véritable laboratoire.
Il est notamment possible d'y traiter des plantes médicinales pour en tirer des potions – qu'on nomme « stimulants » parmi les duergars des abysses, à raison de 500 g de plantes pour une préparation. Quatre préparations identiques peuvent être préparées en même temps.

Potions faciles à préparer

- **3 heures de préparation** : *gouttes nocturnales*, accordant la vision dans le noir à 18 m pendant 1 heure.
- **3 heures de préparation** : *potion de guérison*, rendant 7 (2d4 + 2) pv.
- **6 heures de préparation** : *potion de guérison améliorée*, rendant 14 (4d4 + 4) pv.
- **12 heures de préparation** : *baume fortifiant*, rendant 11 (2d8 + 2) pv tout en éliminant l'état empoisonné et toute maladie naturelle.
- **24 heures de préparation** : *potion de résistance* pendant 1 heure à un type de dégâts parmi acide, feu, force, foudre, froid, nécrotiques, poison, psychiques, radiants, tonnerre.
- **24 heures de préparation** : *potion de force de géant des collines*, portant la Force à 21 pendant 1 heure.

Salle des moteurs

Cœur de l'appareil, la salle des moteurs doit être entretenue très régulièrement par un mécanicien ayant la maîtrise des outils d'artiscient.



Comprendre la navigation ateakristalline

La navigation ateakristalline se fait dans un espace trouble, entre Plan Matériel et Plan Éthéré. Quand le vaisseau quitte son port matériel, il disparaît, comme englouti par les ombres.

L'énergie utilisée

Les ingénieurs duergars gardent jalousement le savoir qu'ils ont acquis dans les abysses et sont extrêmement prudents lorsqu'il s'agit d'évoquer leurs travaux.

- **Générateur nécrotique.** Cette machine permet de produire une forme de « foudre canalisée » nécessaire à la propulsion de la nacelle, grâce à des métaux extrêmement toxiques extraits du Barathre Nécrotique, un territoire situé sous les abysses.
- **Condensateur arcanique.** Cette machine est indispensable pour plonger dans le Plan Éthéré. Elle est décrite comme une sorte d'aimant à Abîme – un nom donné aux flux arcaniques qui circulent dans l'Inframonde notamment.

Les pointes-repères

Une pointe-repère, ou punkmaerk, est un édifice présent à la fois dans le Plan Matériel et dans le Plan Éthéré. Il entretient des liens arcaniques avec tous ses semblables, de même qu'avec les senseurs des nacelles ateakristallines. Ce dispositif peut prendre la forme d'un simple obélisque ou d'une tour refuge.

Naviguer dans une pyramide balisée

Les punkmaerken forment des pyramides à l'intérieur desquelles les navigateurs se repèrent facilement en temps réel. On parle de « navigation balisée » et dans ce cas, les incidents sont relativement rares, mais peuvent néanmoins exister sur de nouvelles pyramides dont les punkmaerken sont très distants ou positionnés de manière irrégulière (voir **Complications d'un voyage ateakristallin**).

Naviguer dans une pyramide projetée

Malheureusement pour les voyageurs, les punkmaerken ne sont pas assez nombreux pour permettre d'aller partout. Il faut alors passer en navigation projetée, un système sensiblement plus dangereux. Le principe est à première vue simple :

- On utilise des punkmaerken connus, appartenant à des pyramides bien balisées et enregistrées dans le système de navigation.
- On prolonge manuellement les droites passant par les arêtes, jusqu'à ce qu'elles se croisent.
- On forme ainsi de nouvelles pyramides dont certains sommets sont imaginaires, dans le sens où ils ne correspondent pas à la présence physique d'un punkmaerk.

Complications d'un voyage ateakristallin

Problèmes de navigation

Le danger principal qui menace une navette ateakristalline est l'erreur de navigation. Elle risque d'amener le vaisseau dans un lieu éloigné de celui visé.

- **De trop grandes pyramides.** De grandes pyramides sont mauvaises pour l'orientation. Cette difficulté existe déjà à l'intérieur des pyramides balisées, mais la précision des mesures est encore plus compliquée dans une grande pyramide projetée.
- **L'irrégularité des pyramides.** Les punkmaerken ne permettent pas de former des pyramides régulières. Le problème est lié à l'installation des pointes-repères : on ne peut pas en construire partout où cela serait nécessaire, aussi on les édifie parfois plus petites, plus grandes ou plus irrégulières pour contourner des obstacles. Plus la forme s'éloigne d'une figure géométrique régulière, et plus les senseurs de la navette ateakristalline risquent d'être en difficulté, tandis que les calculateurs de position commettront des erreurs.
- **Utilisation de magie à bord.** Les mécanismes liés à l'orientation dans l'espace ateakristallin tout comme tout ce qui a trait au condensateur arcanique, peuvent être faussés par l'utilisation de la magie. Pour cette raison, il est demandé de manière générale de ne pas lancer de sort, et si cela s'avérait nécessaire, d'en avertir le navigateur.
- **Course aveugle.** Au sein du Plan Éthéré, la navette ateakristalline peut programmer un déplacement durant lequel le véhicule ira vite et traversera les structures ou parfois les créatures de cet espace sans les heurter. On parle en jargon de course aveugle, ou blindlopp. Ce type de déplacement permet d'aller très vite, mais confronte à deux difficultés. Tout d'abord, la moindre erreur de trajectoire sera impossible à corriger. Ensuite, les frontières éthérées (cf. Grimoire, chapitre Géomagie) restent des obstacles. Elles ne peuvent pas détruire un vaisseau qui les rencontre, mais elles peuvent fausser les outils de navigation et causer des troubles sérieux.
- **Faune du Plan Éthéré.** On connaît encore mal le Plan Éthéré et on ignore presque tout des créatures d'autres mondes qui seraient capables d'entrer dans cette réalité pour en ressortir à leur convenance, à l'instar des **araignées de phase**. Il existe des prédateurs et des phénomènes inconnus : il faut se préparer à l'inattendu.

Tours refuges, ou tornflyken

Lorsque les erreurs de navigation amènent les voyageurs de navettes ateakristallines à s'égarer dans le Plan Matériel, ils peuvent trouver un abri dans les tours refuges, ou tornflyken. Elles sont conçues pour accueillir du personnel de maintenance et abriter des voyageurs ateakristallins en difficulté. Ces édifices s'ouvrent normalement avec un type de clef spécifique, dont chaque capitaine de nacelle ateakristalline possède un exemplaire.

Ces lieux sont strictement fonctionnels, pourvus de dortoirs-capsules et exploitant l'espace disponible avec une grande rigueur. Les cités des abysses sont chargées de l'entretien de tornflyken, assurant en particulier le ravitaillement régulier, afin que d'éventuels naufragés puissent survivre.

Outils d'artiscient

Prix : 1 po. Poids : 2 kg. Disponibilité : rare.

Les outils d'artiscient sont souvent transportés dans un baudrier passé en travers le torse ou une ceinture plus classique. Ce jeu d'outils est constitué de pinces, tournevis, petites scies de précision, de loupes et de petites fournitures (bobines de fil de cuivre), afin de réparer ou forcer des mécanismes simples. Vous disposez également d'un matériel permettant les petites soudures à base de métaux et minéraux inflammables.

La maîtrise des outils d'artiscient vous permet d'ajouter votre bonus de maîtrise aux tests de caractéristique visant à désamorcer un piège, crocheter une serrure ou réparer un mécanisme abîmé.

Inversement, vous savez mettre en place un piège, bloquer une serrure ou saboter un mécanisme. Votre bonus de maîtrise s'ajoute au DD normal pour contourner votre œuvre.



Deuxième partie
Le Chancre

Le Chancre est l'adversaire ultime de tout aventurier et du monde lui-même. Quand bien même d'autres feraient courir un risque existentiel à Eana – et il n'en manque pas ! –, le Chancre se distingue par son lien étroit avec la nature même du Destin.

La partie précédente vous permettait de découvrir l'Inframonde, avec ses défis, ses menaces et ses intrigues, impliquant parfois l'Ennemi. Dans cette seconde partie, l'accent est bien plus marqué et il sera loisible d'y trouver de quoi mener une campagne thématique explorant tous les aspects et les secrets du Chancre :

- **Résoudre l'énigme.** Ce chapitre livre les pièces du puzzle de l'existence du Chancre et montre comment elles s'articulent au travers des témoignages de personnages très investis dans la compréhension de l'énigme qu'il constitue.
- **Soleil des profondeurs.** Les cités souterraniennes de l'est du Cyfandir sont prises dans une toile d'intrigues et d'affrontements qui constitue un terrain d'action palpitant pour les aventuriers. Ce cadre de jeu offre l'occasion de lutter contre toutes les formes du Chancre.
- **Merveilles et Blasphèmes.** Vous découvrirez aussi bien des objets souillés par le Chancre que des instruments – et parfois des reliques de la guerre de l'Aube – destinés à la lutte contre l'ennemi.

Résoudre l'énigme

Les aventuriers sont en quête de réponses et cherchent à interpréter le moindre indice. Dans ce chapitre, deux séquences narratives – et donc partiellement subjectives – sont proposées pour découvrir et comprendre le Chancre.

- **Une brève histoire des convulsions du monde.** Retrouvez les aventuriers du chapitre **Chronique des profondeurs**. Leur mystérieux compagnon Atafor présente ses découvertes et hypothèses sur l'histoire du Chancre.
- **L'interrogatoire d'une Écarlate.** Une membre du zanrolem du Voile Écarlate a été faite prisonnière par des nains gardiens de la cité dvaerge de Faskydda. Étonnamment, la drow semble disposée à parler de ses croyances.

Questions et réponses

Les érudits et les aventuriers se poseront sans doute de nombreuses questions sur le Chancre en parcourant Eana. Les réponses révèlent des aspects de sa nature et de son potentiel. Si le meneur oriente sa campagne vers les recherches arcaniques fondamentales, voire métaphysiques, chaque paire question-réponse peut conduire à des étapes marquantes de l'histoire.

- **Poser la question.** Pour se poser une question sur un phénomène, il faut en premier lieu prendre conscience de son existence et chercher à le comprendre. C'est en se heurtant à une anomalie qu'on se rend compte de son ignorance et du besoin de chercher une réponse. Ainsi, mettre les aventuriers en contact, même indirectement, avec le Chancre, peut les conduire à s'interroger sur l'énigme qu'il constitue.
- **Trouver des réponses.** Selon la complexité du sujet, le cheminement vers une réponse pourra être plus ou moins long, surtout s'il y a plusieurs hypothèses envisageables. Pour le Chancre, il faut dépasser bien des préjugés et des erreurs pour enfin percer le mystère. Une telle quête peut longuement investir un groupe d'aventuriers.

Une brève histoire des convulsions du monde

« Qui es-tu ? lui lança sèchement la drow Lymi'en.
– Presque un ami, répondit Atafor aux deux lames.
» Le fléau hideux est apparu dans l'Inframonde, et aujourd'hui un nouvel aspect du Chancre se répand. Les premiers à l'avoir vu ont cru y voir l'œuvre de fées. Je comprends l'erreur. Mais le péril qui nous guette et grandit – le Sublime disloquant – est d'une autre nature. Calcite-chantant, vous comprenez de quoi je parle.
– Je pense.
– Nous devons cesser de nous égarer et trouver sa source.
– Chercher le nid primordial n'a pas servi à grand-chose.
– Essayons au moins. Le monde change. Il vaudrait mieux que ce soit sans son influence. »
La druidesse Felyo regardait ses compagnons, surprise et déconcertée. Comment en était-on arrivé là ? Où cette discussion devait-elle les mener ?
« Atafor, puis-je vraiment vous appeler Atafor ?
– Mon pseudonyme me convient bien, Felyo. Je devine que mon intervention est perturbante et que vous avez beaucoup de questions.
– En effet, concéda durement Lymi'en.
– Sans doute trouvez-vous mes révélations trop théâtrales. Les miens trouvent aussi que toute cause valable se jauge à l'austérité de ceux qui la portent. Vivre longtemps dans la peau d'un autre finit par faire douter de la réalité qu'on croit connaître. Pourtant, chaque fois que je dors, je voyage dans le Plan Astral parmi les songes et je vois les îles déchiquetées conquises par les sombres malmets, les domaines déments de la Haie qui s'étendent, et la gueule du Cauchemar… N'y en a-t-il qu'une ? En dépit de toutes mes facultés, je me sens limité, presque impuissant.
» Mais rien de bon n'adviendra si les quelques rares fous qui se dressent contre l'impossible ne parviennent pas à comprendre la nature du mal. Cette ignorance a causé l'échec relatif des « derniers héros » de la guerre de l'Aube. »



Une brève histoire du Chancre

Cet encadré résume les événements les plus importants de l'histoire du Chancre.

Période	Événements
Chute des Voyageurs (–10000)	Le Rouge prononce son vœu. Une graine apparaît dans le Plan Astral.
Prémisses de la guerre de l'Aube (–5000)	La mémoire des Voyageurs défunts est absorbée par le Rouge dans le Plan Astral. Un portail se forme entre le Cauchemar profond et le nid primordial du fléau hideux. Le dieu surnommé « Faucon Solaire » est dévoré par le Rouge.
Fin de la guerre de l'Aube (–5000)	L'Abîme des tréfonds de l'Inframonde nuit au développement du Chancre et particulièrement du fléau hideux. Au Kaan, les géants des pierres et des simmaïens s'allient pour protéger les tréfonds. Au Cyfandir, les nains gardiens entreprennent de veiller sur les profondeurs.
Ère des Rois destinés (–5000 à –980)	Les sceaux de l'Abîme sont installés dans le Kaan pour protéger le continent. Le Cauchemar profond développe des olcaerus et de puissants malmets à partir d'âmes de héros. Le Cauchemar absorbe partiellement la déesse Ayanga. La corruption de la magie (transmutation, nécromancie, enchantement) débute. L'Envers apparaît. Les méthodes désespérées d'Arallün et la tentation de la corruption pour des Élus d'Éternité provoquent involontairement la renaissance du fléau hideux après les défaites de la guerre de l'Aube. Le Rouge recherche des fossiles donnant accès à la mémoire des temps les plus anciens d'Eana.
Ère des nouveaux royaumes (–980 à 0)	Le Sublime apparaît.

Les aspects de l'Œuvre du Rouge

Même si le Chancre s'exprime sous des aspects tantôt laids, tantôt magnifiques, fondamentalement son message reste le même. Il s'agit d'absorber et transformer pour créer un nouveau monde déstructuré, disloqué, mais splendide et immortel.

- **Cauchemar profond.** Lorsque le Rouge formula son vœu, il devint une entité proche de la divinité, mais néanmoins très différente. Il ne faisait qu'un avec les oripeaux horrifiés du monde détruit. Des millions de vies de toutes natures, anéanties dans l'effroi, se trouvèrent compulsées dans une forme de subsistance. Leur mémoire, leur énergie et la puissance du Rouge se mêlèrent pour devenir une forme cosmique redoutable. Depuis, le Cauchemar inflige la terreur et intègre les émotions qui en résultent, au travers de tout ce qu'il absorbe. Son état évolue : ce qu'il consomme influe sur sa nature et ses actions. Si les agents du Cauchemar profond – les malmets – représentent par excellence la noirceur, en revanche, l'intérieur même du Cauchemar profond baigne dans une lumière dorée et de nombreux lieux y sont empreints de mélancolie.
- **Fléau hideux.** Les ravageurs de la dévastation sont une expression de la maladie qui frappe Eana. La corruption qui transforme les créatures vivantes est la manière dont l'élan dément de vie jaillit. La malveillance des hordes de ravageurs exprime les tourments du Rouge, dont l'essence demeure dans le Cauchemar. Il s'agit d'une rage mêlée de désespoir, inspirée par la pensée de la destruction d'un monde, de l'annihilation de tant de formes de vie. Les ravageurs de la dévastation sont également l'outil – violent – qui devait permettre une transformation soudaine du monde.
- **Sublime.** Ce phénomène est la synthèse du passé et du présent. Là où les nids chancreux sont des excroissances organiques brutales, le Sublime transforme avec une forme de lent poison doucereux. Les êtres qui en résultent ont une forme de beauté, et ils intègrent dans les profondeurs de leur corps et de leur esprit des vestiges des éons passés. Le Sublime est apparu plus récemment que le fléau hideux.
- **Envers.** L'Envers est un ensemble de contrées immatérielles qui oscillent entre folie, merveilles et horreur. Elles représentent des paradoxes qui s'efforcent d'exister et de transmettre la profondeur toujours incertaine des mythes et de l'imaginaire.

Durant l'ère des Voyageurs

Un silence pesant s'installa. Il exprimait le ressentiment de certains à l'égard d'Atafor. Son intervention avait été aussi brutale que frustrante, et même exaspérante par aspects. Seule Felyo parvint à se reprendre, voyant là une occasion trop rare et trop précieuse d'apprendre d'un être qui avait accès à une histoire qu'ils ignoraient.
« Je vous en prie, Atafor, dites-nous. Qu'est-ce que le Chancre et comment le détruire ? Et pourquoi avoir rejoint une expédition visant à retrouver un site simmaïen ?
– J'espère que mes réponses vous conviendront. Peut-être au contraire serez-vous déçus. La vérité est-elle jamais à la hauteur de l'image qu'on s'en fait ? Est-on condamné à l'amertume immédiatement après avoir savouré le fruit juteux des révélations ? L'attente de la découverte du secret est-elle plus souhaitable que son dévoilement ? Serez-vous encore capables de vous relever et d'agir en ce monde si vos certitudes et vos vœux sont déçus ? Mes propos sont-ils vraiment une fin alors qu'il reste toujours la possibilité que je fasse erreur sur l'interprétation d'un fait, une déduction ou une hypothèse ?
» Vous me maudirez. Vous me remercierez peut-être. Vous soupirerez et vous vous agacerez de ce métamorphe prolixe. »

Forger des vœux et en payer le prix

Les maîtres des portes célestes

Atafor leva les yeux vers le plafond.
« Si loin sous terre, on perd le sens de l'importance des astres. Ils ne sont pas seulement lointains, mais invisibles. Comment se représenter la menace d'une splendide lumière au milieu des ténèbres ?
» Il fut un temps où Éternité ne portait pas la Forge du Destin. Les Voyageurs n'avaient pas l'aspect qui était le leur au moment de la Chute. Avant d'ouvrir les ateaks ou de créer la Forge, ce peuple a étudié la nature et frayé avec des puissances délétères et mortelles. Le terrible Barathre Nécrotique renferme la mémoire de ces temps.
» Il devint possible de voyager au travers du vide, en direction d'autres mondes. On étudiait le cosmos ténébreux et infini, en quête de minuscules grains de poussière ternes qui abritaient la vie – à l'instar d'Eana. Une fois que l'on savait où regarder, les ateaks étaient gravés de serrures pour joindre une ou plusieurs oasis célestes.
– Quel rapport avec Éternité ? s'agaça Lymi'en.
– Atteindre l'infini, maîtriser l'espace, maîtriser le temps en devenant immortels… Il restait un défi encore inaccessible : le destin. En édifiant les ateaks, les Voyageurs avaient découvert la colère du lamentrope. L'immortel gardien du néant leur révéla incidemment l'existence d'une réalité au-delà des mondes et des plans.
» Ce fut une inspiration prodigieuse pour les Voyageurs, qui s'ouvrirent avec la création de la Forge des possibilités inédites. On créa l'idée même de « dieu », là où il n'y avait qu'Eana, le monde vivant. »

Les scories de la Forge du Destin

Lymi'en ferma les yeux pour résister à l'envie de hurler sur Atafor, tant parce que son insolence l'insupportait, que parce qu'il avait trompé bien trop longtemps sa vigilance. Atafor poursuivait néanmoins son exposé :
« Quand le bois brûle, il devient d'une part un flamboiement aussi brûlant que lumineux, tandis que ce qui reste est un mélange de cendres blanchâtres et de noir charbon. »
Atafor cessa de parler, comme s'il attendait une réponse, qui vint de la druidesse :
– Vous voulez dire que tout bénéfice a un prix ?
– C'est un peu ça, mais c'est moins une question de marchandage que de rapport de cause à effet. Dégager l'énergie nécessaire pour créer un dieu… courber le hasard… lier son essence à la toile même de la réalité…
– Mais dans ce cas, chaque nouvelle divinité, chaque vœu à la Forge du Destin, ne peut que créer ces… scories ?
– En effet. »
Seul Calcite-chantant accueillit cette affirmation avec sérénité. Il avait déjà clamé sa révolte contre le destin et la tyrannie des puissants. D'un ton calme et souriant, il répondit :
« Je me suis toujours méfié de ces cadeaux. Une puissance glorieuse, une vie extraordinaire, à la lumière et sous l'attention de tous…
– Si je dois être totalement honnête, je ne suis pas certain que l'apparition d'Élus d'Éternité soit problématique en elle-même, précisa Atafor. Ces individus sont avant tout en phase avec les cycles de la lune… Mais cela a sans doute été amplifié avec la construction de la Forge du Destin.
– Tout ça est absurde ! Les dieux ont sauvé le monde à la Chute des Voyageurs ! rappela Lymi'en avec colère.
– Oui, c'est vrai, admit Atafor. Et dans le même temps, le Chancre naquit. »

Du potentiel à la rupture

Goeduister, le guide svirfnebelin, ne savait plus où se mettre. Il suivait ces échanges en retrait. Il ressentait un vertige désespérant à la pensée de l'immensité de tout ce dont il était question. Qu'était-il au milieu de l'œuvre de puissances qui rivalisaient et se déchiraient depuis des milliers d'années – et davantage encore ?

« Je ne comprends pas, se risqua Felyo. Nous parlions de scories de la Forge du Destin. Quel rapport avec le Chancre ?

– Les résidus des vœux ont constitué un potentiel, une énergie délétère. Il y en avait peu au début, mais elle s'accumula à mesure que les vœux se multipliaient. Cela débuta avec la création de Forgeron. Il y eut ensuite Façonneur, la création d'un dieu rival, reflétant l'opposition entre les Voyageurs et les Géants. Mélancolia fut damnée, et cette lune devint le repaire des démons. Les Voyageurs et leurs descendants dragons devinrent immortels.

– Puis il y eut les vœux de la Chute, murmura Felyo.

– Précisément. Trois dieux en une fois… et le vœu du Rouge. »

Le vœu impossible du Rouge

Atafor regarda Lymi'en :

« Son surnom vous est familier.

– Le Rouge est l'entité détestable vénérée par les déments du zanrolem du Voile Écarlate. Ces malades souhaitent le triomphe du Chancre. Il faudrait tous les tuer.

– Intéressante manière d'aborder le problème, ironisa le métamorphe.

» Quatre héros du peuple des Voyageurs se rendirent dans la Forge du Destin pour préparer la renaissance du monde. On les nomme d'après des couleurs : Noir, Blanc, Or, Rouge. Les trois premiers devinrent Mort, Givreuse et Flore. Ils étaient d'accord sur la manière d'agir : le monde devait porter le deuil de l'extinction de masse de la Chute et permettre à une nouvelle Eana d'advenir.

» Les fées de l'ancien temps disparurent, remplacées par les fées aracines, puis celles de la surface apparurent à leur tour.

» Le Rouge cependant refusa cette renaissance qui ne réparait pas l'horreur de l'anéantissement. Je ne saurais dire quelle était la formulation exacte de son vœu – personne ne peut prétendre la connaître à part le Rouge et la Forge elle-même. Cependant, ses conséquences dessinent un projet : ramener le monde disparu à la vie.

– Est-ce…

– Goeduister, sens-toi libre de me parler comme avant, l'incita Atafor.

– Pardon, ça m'a échappé. Je me demandais si ramener le monde mort à la vie, ça signifiait… je ne sais pas bien… transformer Eana en nécropole ? Est-ce que ça veut dire que le Rouge veut exterminer tout ce qui vit ? C'est ça ? Et ses zanreïmi du Voile Écarlate… servent un être qui veut juste en faire de la chair à ravageurs ?

– Ce n'est pas si simple. Je ne crois pas que le Voile Écarlate ait totalement tort. Le Rouge ne cherche pas la mort – c'est tout le contraire justement.

– L'absence de mort… murmura Felyo en frissonnant, songeant à la menace que représentait une vie hyperbolique, débordante, excessive, immortelle, foisonnante, changeante…

– Mais, reprit Goeduister, comment est-ce possible ? De nos jours, ramener quelqu'un à la vie, ce n'est déjà pas facile… Alors… des espèces entières ?

– En effet, c'est une œuvre considérable, même à l'échelle divine, approuva Atafor. Il semble qu'il absorbe la mémoire des formes dans le Cauchemar profond, hors de toute atteinte. Quand une créature est absorbée dans un nid chancreux, elle deviendrait pure information au sein du phantasme, et elle serait archivée dans l'essence même du Rouge, dans son domaine "graine", à l'origine de son Œuvre. »

Le vœu du Rouge

À rebours de Mort, Givreuse et Flore, le Rouge voulait restaurer la vie irrémédiablement détruite au cours de l'extinction de masse provoquée par la météorite appelée par les aboleths. Ce projet, généreux et bienveillant dans l'idée, se heurtait au cours du temps et à l'évolution de la vie.

La volonté de vivre à tout prix et le refus de la mort se traduisent dans la prolifération, un élan vital primordial qui remonte aux origines mêmes de la vie. En cherchant à rappeler à la vie le monde détruit, le Rouge a ainsi accentué ce phénomène jusqu'à une échelle à peine concevable. Avant la destruction du monde des Voyageurs, Eana avait connu d'autres extinctions, d'autres espèces avaient disparu sur des périodes au regard desquelles l'ère des Voyageurs était brève.

C'est désormais toute la vie passée perdue qui revient pour se mêler à celle du monde présent. L'évolution et les mutations se font à une échelle accélérée, en amenant dans l'Eana actuelle des vestiges d'époques dont il ne demeurait que des fossiles.

Le mutisme divin

Intrigué, Calcite-chantant intervint à son tour :
« À quoi ont servi les dieux ? La triade du Renouveau a accompli sa mission, mais le monde qu'ils faisaient renaître était directement menacé par une entité qu'ils connaissaient. Pourquoi n'ont-ils pas agi ? Quel est le sens de leur passivité ? Sont-ils complices, ou impuissants ?
– Je ne suis pas l'un d'eux. Je ne peux que constater qu'ils n'ont pas transmis ce qu'ils savaient – ou ce que je suppose qu'ils savaient.
– Comment pouvez-vous être si sûr de vous, le tança Lymi'en. Vous assurez qu'il n'y avait pas de témoin du vœu du Rouge, alors comment pouvons-nous seulement en parler ? Quant à la désignation des dieux par des couleurs primordiales, qui l'a fait connaître ? Qui, si ce n'est Mort, Givreuse et Flore eux-mêmes, a pu évoquer ces événements ?
– Précisément, répondit Atafor. Il n'y a pas de raison de chercher une autre source que divine. Et pourtant le message délivré est tellement lacunaire que nous nous retrouvons, quelque 10 000 ans après le vœu du Rouge, pour interpréter des fragments de récits hermétiques. Cela en dit long sur l'incomplétude du témoignage, et questionne sur la volonté – ou la capacité – d'agir des dieux. »



Les causes du silence divin

La cause du silence des dieux, ou de leur relatif retrait, peut être déterminée en fonction de la tonalité de la campagne. Le meneur trouvera ici des propositions explicatives, dont certaines peuvent se combiner, en créant une vérité plus complexe.

La discrétion du Chancre

Les dissensions entre le Rouge et ses compagnons apparurent dès l'exploration du labyrinthe menant à la Forge du Destin. Au fil des heures, des jours passés à évoluer dans cet espace immense, les disputes éclatèrent. Il devenait clair que le Rouge était un danger pour le plan des trois futures divinités. D'une manière ou d'une autre, le Rouge fut abandonné dans le labyrinthe, laissé pour mort. Les dieux, coupables d'un crime nécessaire à leurs yeux, ignoraient qu'ils avaient échoué à juguler la menace. Lorsque le Chancre apparut, sa nature était à la fois discrète et étrange, de sorte qu'il fut difficile d'associer immédiatement cette entité à leur compagnon qui n'était plus.

Le secret des vœux

Il n'existe pratiquement pas d'informations sur l'aspect de la Forge du Destin. On peut imaginer que chaque créature qui y pénètre se retrouve seule, quand bien même elle arrive au sein d'un groupe. Les individus doivent alors se prononcer sans savoir si leurs compagnons agissent bien de la manière qui était prévue. Les décisions finales peuvent être modifiées par de soudains doutes. Dans l'impossibilité de connaître précisément les vœux des autres, il est difficile d'anticiper d'éventuelles conséquences négatives.

Les interdits de la Forge du Destin

La plupart des gens sont convaincus que la Forge du Destin est l'expression de la liberté et du pouvoir absolu. La réalité est plus nuancée. Il est possible de faire beaucoup, mais il y a des limitations importantes :

- **Les vœux des humanoïdes.** Seules les créatures dépourvues de destinée peuvent en forger une. Les fiélons, les célestes et les fées, par exemple, ont une existence largement prédestinée, et il leur est corrélativement impossible d'aller à la Forge du Destin. Dans l'Eana actuelle, les humanoïdes sont les créatures les plus susceptibles de pouvoir forger un vœu.
- **Une unique destinée.** En étant exaucée, une créature a créé son destin, et ce faisant elle perd une partie de sa liberté. C'est la raison pour laquelle on ne peut venir à la Forge qu'une fois.
- **Une Forge loyale aux vœux.** Tous les vœux que la Forge du Destin accomplit sont liés à l'essence de la Forge, et ne peuvent interagir directement. Les différentes destinées forgées ne peuvent se neutraliser totalement, tout au plus s'atténuer. Le Chancre étant apparu par l'œuvre du Rouge, d'autres vœux ne peuvent pas le faire disparaître, seulement l'affaiblir temporairement.
- **Une toile de vœux.** Plus le temps passe, et plus les vœux forment une toile dense. La Forge maintient les destinées, mais il devient de plus en plus complexe de changer en profondeur la réalité d'Eana.

Les limites de la divinité

Les dieux sont assez puissants pour affecter le destin individuel et le sort des âmes humanoïdes, mais leur nature n'en est pas moins affectée par des limites.

- **Nature divine.** Qui peut se targuer de voir les dieux ? Avec le temps, leur essence se fond de plus en plus avec leur domaine divin. Les êtres qu'ils étaient s'érodent, leurs personnalités se délitent, leur conscience se tourne vers des échelles de temps longues et des réalités qui échappent aux mortels. Ce n'est pas nécessairement de l'indifférence, plutôt une perception différente. Quand un humanoïde observe une fourmilière, il peut repérer un insecte qui se distingue par un détail et le favoriser dans une épreuve, sans forcément avoir la possibilité de se plonger dans le détail des intrigues de ce petit monde.
- **Action divine.** Les divinités affectent subtilement certains pans de la réalité auxquels ils se lient, mais pour l'essentiel, ils agissent indirectement. Des célestes portent leur message – et parfois l'interprètent ou le recréent. Des humanoïdes reçoivent l'aptitude à lancer des sorts divins, et eux aussi ont leur propre perception de ce qu'est leur devoir. Seule une divinité peut élire un prêtre – un céleste n'en est pas capable –, mais la raison de ce choix est incertaine. Les agents divins cherchent à s'assurer que les dons sont suivis d'actions à la hauteur des attentes, ils mettent de l'ordre dans les cultes.

L'œuvre nécessaire de héros mortels

L'action des dieux se concentre sur l'élection divine consistant à donner accès à la magie à des humanoïdes qui paraissent particulièrement méritants. Porteurs d'un plein libre arbitre, ceux-ci doivent faire les choix qui s'imposent, car aucune action contre le Chancre n'aura jamais de valeur si elle n'est pas l'expression de la volonté profonde. Les Élus d'Éternité sont capables de détruire la Forge du Destin et eux seuls sont à même de plonger dans le Cauchemar profond pour révéler les failles de la psyché du Rouge.

La guerre de l'Aube



Après un moment de silence, Felyo prit la parole : « Pourquoi s'est-il écoulé cinq millénaires entre le vœu du Rouge et la guerre de l'Aube ?
– Ma réponse n'est qu'une hypothèse sur le développement du Rouge. De ce que je comprends, il a suivi un long parcours jalonné de plusieurs étapes.
» Tout d'abord, il a intégré la mémoire des vies passées. Il a cherché dans le Plan Astral leurs vestiges. Cette quête n'a jamais cessé. Pour autant que je sache, le Chancre ne cherche pas les ruines des Voyageurs ou des Géants, mais plutôt des fossiles remontant aux ères les plus anciennes d'Eana.
» À chaque évolution, le Chancre étend son emprise et ses aptitudes. Il agit sur plusieurs plans en parallèle, avec des objectifs différents. »

L'œuvre dans le Plan Astral

Atafor sortit un carnet de sa veste. Dans la couverture, il avait plié une grande feuille plusieurs fois. Il y avait là un schéma représentant le Plan Astral, l'Inframonde, la surface, le Plan Éthéré et le néant du lamentrope, par-delà la réalité.

Chasser les âmes égarées des Voyageurs

« Tout commence dans le Plan Astral. Le Rouge y a développé une sorte de coquille qu'on appelle désormais le Cauchemar profond. L'accès le plus évident est la gueule du Cauchemar, mais il pourrait exister des entrées dérobées, dont certaines pourraient être éphémères.
» Les Voyageurs et les Géants avaient influencé leurs espèces respectives et leurs âmes connaissaient un destin différent de celui des humanoïdes. En passant du temps dans le Plan Astral, on peut voir des traînées de lumière dorée : ce sont des vestiges de Voyageurs. Ces étoiles filantes sont capturées par la gueule du Cauchemar pour être absorbées. Tout ce qui nourrit le Chancre lui permet de gagner en puissance, en intelligence, en connaissance.

Dévorer le Faucon Solaire

» Dans ces conditions, dévorer un dieu… N'est-ce pas tentant ? Cependant, cela pose beaucoup de questions. D'abord, on peut s'interroger sur le choix de la cible. Pourquoi le Faucon Solaire et pas Forgeron, par exemple ? Sans doute que le premier dieu était plus fort et aurait pu mieux se défendre face aux assauts frontaux du Chancre, mais je pense que ce n'est pas la seule raison.
» Le Faucon Solaire est une divinité méconnue, tout ce qu'on sait de lui est déformé par l'espoir ou la crainte. On devrait pouvoir trouver des ruines de temple, j'imagine, dans la Taurëlma. Avec un peu de chance, elles pourront étayer mon idée. Je pense que le dieu perdu avait des attributs qui étaient utiles au développement du Chancre. Si j'ai raison, le Sublime pourrait avoir été créé grâce à cette essence. Cependant, il a fallu pleinement intégrer sa substance avant de pouvoir évoluer de manière si déterminante.
» Toujours est-il que les âmes des elfes furent durement malmenées. C'était peut-être un de ses objectifs, dans la mesure où les elfes dominaient le Cyfandir d'alors et auraient pu se défendre bien plus efficacement contre les ravageurs à naître que d'autres espèces. »

L'ouverture d'un portail vers le Plan Matériel

Le métamorphe montra sur son plan une flèche entre le Plan Astral et l'Inframonde :
« Le fléau hideux est né dans les entrailles d'Eana. Je soupçonne que le mythique nid primordial avait en son sein un portail permanent vers une gueule du Cauchemar ou ses profondeurs. Je pense d'ailleurs que les ruines de Voûte-d'Aube pourraient nous donner des indices sur ce qui s'est déroulé.
– Comment cela ? s'étonna Calcite-chantant.
– Ce n'est qu'une hypothèse. La plus ancienne cité de l'Inframonde connaissait bien les tréfonds pour être en guerre contre les aberrations.
J'imagine que les habitants n'ont pas forcément compris les signes, mais je serais étonné qu'ils n'aient absolument rien remarqué.
– Votre idée est donc de reprendre la quête des derniers héros ? demanda Felyo
– Oui et non. Pour autant que je sache, ils pensaient pouvoir anéantir le Chancre via la destruction du nid primordial. Il me semble qu'il est davantage une pièce du puzzle qu'une fin de partie. La réponse finale à mon sens reste dans la Forge du Destin ou dans le Cauchemar profond. Cependant… Peut-être qu'on pourrait mettre fin au fléau hideux, à défaut de vaincre le Chancre en tant que tel… »

La possibilité de victoire sur le fléau hideux

Felyo paraissait gênée, comme si elle avait du mal à accepter ce qui venait d'être dit :
« Je peux concevoir que le Rouge se soit manifesté d'abord comme graine du Cauchemar profond. Qu'il devienne capable d'intervenir dans le Plan Matériel grâce à un contact direct me paraît cohérent. Cependant…
» Pourquoi le Rouge se manifesterait d'abord sous la forme du fléau hideux ? En quoi cela sert-il son plan ?
» Pourquoi les derniers héros n'auraient-ils rien fait contre ce portail ?
» Pourquoi semble-t-il que les plus anciens nids sont inertes ? Ont-ils été détruits ? Mais dans ce cas, comment le fléau hideux a-t-il pu renaître après la guerre ? »
Le métamorphe eut un sourire gêné et esquissa un geste suggérant qu'il n'était pas sûr de tout, que lui aussi essayait de comprendre.

Les émotions du Rouge

« Je pense qu'il ne faut pas essayer de comprendre le Chancre comme une entité rationnelle. Il est bien sûr capable d'opportunisme. Il s'adapte aux situations particulières, modifie sa stratégie quand les événements ne tournent pas en sa faveur. Son intelligence pratique et son développement ne signifient pas qu'il déroule un plan froidement. C'est un être de douleur.
» Le Cauchemar profond est l'image des tourments de ce qui reste de son esprit.
» Le fléau hideux est la première manifestation, chaotique, anarchique, brutale d'une chose vivante qui refuse de mourir… D'un organe qui se retourne contre l'organisme qui l'abrite et agit dans un égoïsme aussi monstrueux que délétère. On pourrait même se demander si vraiment la nouvelle vie espérée par le Rouge aurait pu s'établir sur les ruines ensanglantées et épuisées d'un monde détruit par le fléau hideux il y a 5 000 ans. Rappelez-vous que le Sublime n'existait pas encore. Le Rouge a apparemment lancé des forces de destruction avant d'être capable de préparer l'après. Je le comprends comme une forme de précipitation émotionnelle à l'échelle… quasi divine… »

L'échec relatif des derniers héros

Atafor ponctua sa première réponse en dressant l'index, et poursuivit le décompte de ses arguments à l'aide du majeur.
« Les derniers héros n'avaient aucun moyen de savoir ce qui était en face d'eux. Quand bien même ils auraient pu plonger dans le Cauchemar profond et affronter le Rouge, ils ne pouvaient être sûrs de leur succès. À mon avis, ils ne comprenaient qu'une chose : l'ennemi était bien plus étrange que ce qu'ils avaient imaginé. Dès lors, se rendre à la Forge du Destin pouvait paraître une solution appropriée. Sans doute ignoraient-ils aussi les limites de sa puissance… et ils ne purent obtenir exactement ce qu'ils souhaitaient. »

L'ère des Rois destinés

Un recul temporaire du fléau hideux

Quand bien même Atafor rappelait sans cesse qu'il n'était pas sûr de lui et qu'il ne faisait que supposer, les autres l'écoutaient avec attention. Le métamorphe passa à son troisième argument :

« Les souhaits des derniers héros n'ont pas tout résolu, mais on peut penser qu'ils ont eu quand même une influence sur les événements suivants. Le groupe comportait : Nulnyrë la magicienne ; Aoriel l'archer aldaron ; Amdrekh l'épéiste et maître de la transe elfique ; Todnarut la prêtresse de Mort dvaerge ; Surtherru le maître des ombres dvaerg ; Luukimanol l'artificier. Qu'ont-ils choisi ? Quelle était leur stratégie ? Quelle qu'elle ait été dans le détail, elle aura permis de freiner le développement du fléau hideux et d'éviter au monde d'affronter une nouvelle guerre de l'Aube.

» De manière générale, l'Abîme vivant et puissant de l'ère des Rois destinés a nui aux nids chancreux. On pourrait même penser qu'il les a endormis, ou qu'il a tant freiné leur développement que certains tombèrent en stase. Le problème : cet Abîme était si dense qu'il était compliqué pour les humanoïdes de descendre dans les tréfonds de l'Inframonde et donc de détruire le fléau hideux…

» Dans le Kaan, ils utilisent des « sceaux de l'Abîme » pour se protéger du fléau hideux. L'origine de l'invention n'est pas claire, et pourrait impliquer des géants des pierres, des simmaïens et des arcanistes d'autres origines. Aujourd'hui, la cité de Dni maîtrise cet art et envoie ses émissaires partout sous le continent pour entretenir ces barrières.

– Pourquoi cet art n'a-t-il pas atteint le Cyfandir ? s'étonna Felyo.

– J'ai l'impression que c'est la faute de Faerjaklüin. Je ne connais pas le détail, mais cette liche est très active dans les territoires d'Ombressoie et Arallün… et interdite de séjour dans les cités kaanis de ma connaissance. Par ailleurs, et là c'est clair : Dni fut développée par des rebelles de Velkynbelbol, partis en exil. Ces gens ont des principes et ne transigent pas avec des esclavagistes. Or… le Cyfandir souterrain a eu une histoire compliquée… marquée par des idéologies mortifères. Avec la révolution à Velkynbelbol, elles ne subsistent "que" dans l'empire d'Arallün. »

La nature des vœux des derniers héros

Il n'est pas évident de pouvoir comprendre l'objectif exact d'un vœu et d'associer précisément un vœu identifié à l'un des six héros. Ainsi, on associe généralement Nulnyrë à l'entité « Mère » et à l'Abîme, mais aussi à la transformation des survivants des légions perdues. Cela fait déjà trop de vœux pour une seule personne. Voici une liste d'effets apparus à la suite de l'intervention des derniers héros susceptibles d'être dus à un vœu.

- **Don de ténèbres.** Les survivants des légions perdues acquirent une peau sombre et une intuition de l'Inframonde leur permettant de s'y établir aisément.
- **Puissance de l'Abîme.** La magie de l'Inframonde, naturellement dense, prit la forme de l'Abîme, et l'une de ses propriétés est de freiner le développement des nids chancreux, voire d'ensommeiller les plus anciens, les plus profonds. On peut imaginer que l'Abîme était « habité » durant l'ère des Rois destinés.
- **Résistance au Chancre des nains gardiens.** La lignée des nains gardiens dispose d'une résistance innée aux effets du Chancre (cf. Aventuriers).
- **L'absorption inachevée du Faucon Solaire.** Le dieu anéanti ne l'est pas totalement. Il demeure de lui quelque chose au milieu des ruines de son domaine. Même si la tâche paraît épique, il est encore possible d'éveiller en lui une force qui pourrait être déterminante pour mettre fin à la menace toujours croissante du Chancre.
- **Mère.** Si « Mère » a bien existé de manière distincte de l'Abîme, elle pourrait aussi bien être une divinité (par exemple Nulnyrë devenue déesse) qu'une entité quasi divine mêlant les essences des six héros.

Un renouveau du fléau hideux sous le Cyfandir

Le métamorphe laissa ses compagnons humanoïdes soupeser les conséquences de l'ignorance et de l'égoïsme étroit de certaines contrées. Lymi'en demeurait insondable. La drow était déjà âgée, elle avait voyagé et connaissait les peuples qu'Atafor accusait de grands torts. Elle avait d'ailleurs de la famille à Velkynbelbol. Son manoir cependant se trouvait à Zhaunen, une cité mineure qui avait autrefois fait partie de l'empire velkyn. Aujourd'hui, sa matriarchie était menacée par les ambitions insatiables d'Arallün. L'empire paraissait invincible. Il envoyait ses émissaires partout pour inviter les cités à se soumettre de leur plein gré – et donc à envoyer en tribut des esclaves dont certains grossiraient les rangs de l'armée.
Atafor regardait Lymi'en avec intensité et ajouta :
« Je ne peux pas en être totalement certain, mais je crains qu'Arallün ait fait bien pire que priver le Cyfandir de sceaux de protection. Leurs traditions sont focalisées sur la libération du Faucon Solaire.
» Divinités mineures et héros capturés dans le Cauchemar profond sont devenus des olcaerus – les visages brisés. On pourrait les comparer aux princes chancreux. Leur action dans notre monde est discrète. On voit parfois des incantations maléfiques qui n'appellent pas des fiélons, mais des olcaerus…
» Au-delà du fait que chercher à ramener un olcaeru parmi nous paraît être de la folie pure, les Arallüniens ont des troupes d'élite qui sont délibérément corrompues pour gagner en puissance. Officiellement, c'est censé les aider à combattre le fléau hideux, mais ils servent leur pays en d'autres occasions.
» Je gage que cette tradition n'incline pas non plus les gens de Dni à leur faire confiance. D'ailleurs, une fois qu'on pose ça froidement, ça devrait révolter n'importe qui. Il faut se libérer de la propagande de l'empire et examiner la réalité nue. Le fléau hideux se répand depuis les terres d'Arallün. Il se nourrit de la corruption qui sert à le combattre. Un cercle vicieux gagne en ampleur depuis l'ère des Rois destinés et il n'est plus possible de l'ignorer.
– Vous pensez qu'en se présentant comme les champions de la lutte contre le Chancre, ils n'auraient fait que l'alimenter ? demanda Felyo.
– Oui. »

Les mouvements dans le Plan Astral

La mine grave, Atafor perdait son regard dans le vide.
« J'ai voyagé longtemps pendant mes songes. Si le Chancre s'était développé d'abord sous forme spirituelle, alors de nouvelles évolutions dans le Plan Astral pourraient-elles nous éclairer sur les menaces physiques à venir ? J'ai aussi questionné mes pairs, recherchant les dragons les plus âgés… L'Envol des dragons dans les Drakenbergen n'est pas si vieux que ça – environ 1 600 ou 1 800 ans.
» De ce que j'ai pu apprendre, il m'a semblé que beaucoup de choses se sont déroulées pendant les quelque 4 000 ans séparant la fin de la guerre de l'Aube de l'ascension de Tamerakh.
» Les olcaerus sont devenus plus nombreux. Ils restent généralement à l'intérieur du Cauchemar profond, et cela vaut mieux pour nous. De puissants malmets – les rois despéreux notamment – sont apparus.
» Le Cauchemar a absorbé une autre divinité : Ayanga. C'était une entité liée à la mort – c'est ironique quand on y pense, non ? Là aussi, on trouve des gens pour continuer de l'honorer obstinément dans le Kaan.
» J'ai l'impression que la corruption de nombreux sorts est consécutive à cette capture divine. Je ne peux en être certain, mais je pense que cela pourrait expliquer la mainmise progressive du Chancre sur de nombreux sorts de transmutation, de nécromancie et d'enchantement. Cela pourrait être aussi dû à la dévoration d'autres divinités devenues olcaerus : je n'ai pas la prétention de connaître en détail cet obscur panthéon.
» Le fait le plus saillant dans le Plan Astral est l'apparition de nouvelles contrées du Cauchemar : l'Envers. Ce sont des lieux de folie, d'horreur et de merveilles. Il faut résister à la tentation de s'y rendre. Tout paraît facile, amusant… mais insidieusement la sublimation se répand. »

L'ère des nouveaux royaumes et l'émergence du Sublime

Le Chancre avait progressivement pris la forme qu'on lui connaissait. La dernière pièce du puzzle était récente, mais elle n'en était pas moins vigoureuse.

« Avez-vous déjà été exposée au Sublime, Felyo ?

– Non. Vous en parlez beaucoup et j'attendais que vous y veniez. Calcite-chantant et vous semblez connaître cet aspect du Chancre. Je devine à vous entendre qu'il a une forme de séduction et qu'il représenterait l'aboutissement de la volonté du Rouge.

– Et vous Calcite-chantant ? demanda Atafor.

– Il est apparu dans des cavernes, sans qu'on comprenne comment. C'étaient des plantes dont nous ignorions tout. Elles rendaient la vie plus aisée, mais elles engourdissaient l'esprit. Certains oubliaient des choses qu'ils savaient ; d'autres développaient des sens et des aptitudes qui n'avaient rien de naturel – ni de féerique.

» J'ai cherché à comprendre et sans savoir précisément de quoi il s'agissait, j'en suis venu à la conclusion que ce n'était pas une bonne chose pour mon peuple. Les miens cependant ne voulaient plus y renoncer et ils m'ont chassé. Une caravane svirfnebeline passait non loin et m'a recueilli un temps. C'est auprès de leurs druides que j'ai appris cette expression : "le Sublime".

– Il se répand sous le sud du Cyfandir, reprit Atafor, mais aussi sous la mer Lanabahr, et vers l'ouest. Il semble présent jusqu'en Acoatl, dans les Barbaresques et peut-être dans les Éoliennes. Comme il a l'aspect de plantes et d'animaux étranges, on le prend tantôt pour des espèces exotiques, tantôt pour des fées d'un genre particulier.

» Le Sublime paraît récent, mais il se répand vite, faute de résistance et de connaissances pour l'affronter. Le Chancre a créé un ennemi bien plus dangereux que le fléau hideux. Nous sommes confrontés à un poison suave qui se diffuse de manière indolore.

» Vous connaissez le Voile Écarlate de réputation. Ses membres ne vénèrent pas le Chancre grâce au fléau hideux, mais bien parce qu'ils sont subjugués par le Sublime. En définitive, sa promesse est celle d'un monde parfait, qui mêlerait le passé recomposé, le présent éternel, le futur imaginé. Tout serait beau, sans douleur, sans maladie, sans mort. »

Des décisions à prendre

Paraissant soudain très las, Atafor se tut. Il était soulagé d'avoir dit tout ce qu'il avait cherché et imaginé, et en même temps, il en venait à se demander si cela avait vraiment du sens. Lutter seul ne menait à rien. Il était même difficile d'enquêter uniquement avec les moyens pourtant surhumanoïdes dont il disposait. Il avait suivi une impulsion en faisant ses révélations. Au fond de lui, une voix lui soufflait que son œuvre serait parachevée par des Élus d'Éternité. Mais quels choix feraient-ils ? Ces gens qui tenaient le destin du monde entre leurs mains pouvaient tout aussi bien le précipiter. Les nombreux princes chancreux et olcaerus montraient la facilité avec laquelle le Chancre recrutait parmi ses ennemis les plus acharnés.

« Merci pour tout, répondit Felyo. Merci à vous, Atafor. Je devine que quitter le secret dans lequel vous avez vécu n'était pas anodin. Merci également à vous, Calcite-chantant. Sachez que vous nous honorez de votre confiance. Nous éprouvons une profonde gratitude pour ce don et nous souhaitons nous en montrer dignes. »

Lymi'en regardait sa protégée avec peut-être un soupçon de surprise envers cette initiative, mais elle laissa Felyo achever avant d'intervenir :

« Il me semble que nous sommes d'accord dans l'ensemble pour constater l'existence de certains problèmes… Mes recherches portent sur la nature de la magie et son évolution dans l'Inframonde. Ce que vous évoquez sur l'Abîme et la corruption touche à mon domaine d'étude.

» J'avais dans l'idée que Voûte-d'Aube devrait contenir les écrits arcaniques humanoïdes bien plus anciens que la culture d'Eben-chekwa, qui est devenue la référence en matière de magie. J'espère qu'en étudiant les sources de notre savoir, il sera possible de mieux le maîtriser. Des sorts d'illusion commencent à provoquer des effets étranges sur ceux qui en font abondamment usage, je gage qu'il y a un lien avec les changements qui sont en cours.

» Il est dommage qu'il ait fallu errer si longtemps dans les niyerdae avant de découvrir que nous pouvions nous retrouver et nous comprendre – passant outre certaines divergences. Peut-être est-ce là le sort des peuples ?

» De retour à Zhaunen, je prendrai des mesures.

– Mère de ma mère…

– Oui ?

– Il n'est pas envisageable de clamer tout cela en place publique. Arallün ne supporterait pas d'être accusée de propager le mal qu'elle combat, et elle a des agents partout. Tout savoir sur le Chancre est réputé être le fait de membres du Voile Écarlate…

– J'ai conscience des risques. Nous avons le temps de préparer notre stratégie. Il nous reste Voûte-d'Aube à explorer. »

L'interrogatoire d'une Écarlate

Diorik le brun et Birnir le blond échangèrent un regard en silence. Ils semblaient d'accord sur l'évaluation de la situation. La jeune clerc Mirja les accompagnait, avec un sourire nerveux. Ce n'était pas tous les jours que les dvaergen gardiens capturaient un adepte du zanrolem du Voile Écarlate, et plus étonnant encore, la prisonnière – une drow – était manifestement d'humeur bavarde. C'était une occasion rare d'avoir un témoignage de première main, même s'il était sans doute biaisé, et peut-être dément.

Les trois nains pénétrèrent dans la salle d'interrogatoire. La femme qui les attendait était attachée, et surveillée par deux gardes. Elle portait des cheveux assez courts, coupés droit aux épaules et souriait comme si toute la situation était une nouveauté distrayante. Elle ne ressemblait pas à une fanatique sale, hurlante ou ricanante.

Mirja s'installa à sa table en silence et disposa son matériel. Elle devait sa présence à sa maîtrise du commun des profondeurs, une langue de voyageurs souterraniens qui mêlait des formulations héritées de l'elfique, du dvaerg et du gnome, et dérivée par des milliers d'années d'usage. Même parmi les nains gardiens, la maîtrise de cette langue restait une rareté, et elle était souvent de surcroît superficielle.

« Est-ce que cette fois j'ai affaire à des gens qui me comprennent ? » lança courtoisement la prisonnière en commun des profondeurs.

La clerc se retint de demander pourquoi on n'avait pas tenté de l'interroger en elfique classique. Cette langue restait bien connue des érudits surfaciens et souterraniens, et tout particulièrement des drows. Mais peut-être aurait-elle alors été la seule au fort à pouvoir discuter avec l'Écarlate.

« Salutations, commença l'un des dvaergen en commun des profondeurs. Je suis le lieutenant Birnir, fils de Gunnoli du clan Faskydda, et voici le sergent Diorik, fils de Ljosalfur du clan Faskydda. La clerc Mirja, fille de Roslind du clan Faskydda, consignera notre entrevue.

» Nous tenons également à préciser que conformément aux usages des clans du Dvaergejord, aucune violence ne sera utilisée pour arracher des aveux ou faire pression de quelque manière que ce soit sur la suspecte.

» L'interrogatoire vise à établir l'appartenance à l'organisation nommée "Voile Écarlate" et à préciser ses activités et motivations.

» Comprenez-vous bien la situation ?

– Je comprends la situation, Birnir, fils de Gunnoli du clan Faskydda. Je suis Yathen Ez'Yörulyn Dal'Velkyn. J'ai été arrêtée par vos patrouilleurs en possession des *Visions de Szitlae Ez'Sakhyn Dal'Arallyn*. Vos gens m'ont soignée et m'ont ramenée ici. L'ouvrage a été reconnu comme un traité hérétique du zanrolem du Voile Écarlate, interdit dans la plupart des cités de l'Inframonde.

» Cependant…

– Oui ?

– J'ignorais qu'il y avait des zanrolemi interdits dans les cités dvaergen. Car pour m'arrêter, il faut bien que j'aie commis une infraction ? »

Mirja gardait la tête basse et écrivait rapidement. Ses notes étaient à peine lisibles, il faudrait sans doute les recopier si elles devaient servir à quelqu'un d'autre. L'étrangère suggérait qu'elle n'avait aucune raison d'être arrêtée, puisque les clans nains n'avaient aucune législation relative aux zanrolemi, et guère non plus de censure d'ouvrage. Cependant, il s'agissait du fameux Voile Écarlate…

« C'est ce que nous cherchons à établir, Ez'Yörulyn, répondit Birnir avec lenteur. Nous avons compris que vous étiez disposée à vous exprimer sur votre appartenance au Voile Écarlate.

– En effet.

– Nous aurions quelques… questions…

– Mes liens sont inutiles. Je suis là pour vous aider à comprendre. N'hésitez pas à me demander, même des détails ou des questions que vous croyez stupides. »

L'expansion du Chancre

Birnir et Diorik échangèrent un moment à voix basse. Leurs propos étaient parfaitement inaudibles, même dans la pièce silencieuse. Ils avaient décidé de commencer par des questions apparemment anodines pour sonder la connaissance d'Ez'Yörulin.

Le but des ravageurs : l'accouchement douloureux d'un monde nouveau

« Que sont les ravageurs ?

– Les ravageurs sont les messagers du Rouge. Ils existent sous quatre formes, chacune issue de quatre aspects : le fléau hideux engendre les ravageurs de la dévastation ; le Sublime crée les ravageurs du Sublime ; le Cauchemar profond génère les malmets ; la société de l'Envers manifeste les hagjaens.

» Tous ont en commun d'exister par le souhait du Rouge et peuvent communiquer au travers du réseau du phantasme, quand bien même certains le font davantage que d'autres.

» Le fléau hideux et le Cauchemar profond sont les manifestations les plus effrayantes du Rouge, et la raison pour laquelle son œuvre est si mal comprise. Ces êtres infligent la corruption que vous craignez tant.

» Si vous aviez déjà rencontré de sages dragons sublimes, ou de merveilleux hagjaens, vous comprendriez que la réalité est plus complexe. Leur aura offre la transcendance libératrice de la sublimation.

– Si je vous suis bien, il y a les « bons » ravageurs et les « mauvais » ravageurs ?

– C'est une perception là encore simpliste. Les destructeurs sont l'expression de la douleur du Rouge. Ils obéissent collectivement, tels des soldats, aux ordres d'un prince chancreux ou d'un roi despéreux. Ils révèlent les failles de notre monde et le préparent à sa transfiguration. Bien sûr, c'est une épreuve douloureuse, mais semblable à un accouchement.

» Les sublimes et les hagjaens sont la promesse du monde de demain. Ils ne sont pas simplement les outils, ils sont ce que nous serons.

– Et que sommes-nous censés devenir ?

– Immortels et beaux. Éternellement à l'abri de la souffrance, de la peur, de la maladie, du deuil et de la mort.

– Donc le Chancre veut nous protéger de ce qu'il inflige ?

– Le « Chancre » est le nom donné à l'Œuvre du Rouge par ceux qui ne perçoivent que le fléau hideux et le Cauchemar profond. Oui, votre souffrance à lutter contre le changement du monde est grande. Vous connaissez l'horreur de la perte et la terreur des tunnels inconnus des niyerdae. Tout cela est réel, mais temporaire. C'est, hélas, en essayant d'empêcher ce qui est inéluctable que l'on souffre le plus. »

L'influence du Chancre sur la magie

Biornir lut un mot sur les lèvres de Diornik et hocha la tête, avant de formuler une nouvelle question :
« Pourquoi et comment le Chancre influence-t-il la magie ?
– L'Œuvre du Rouge affecte particulièrement certaines formes de magie : la transmutation, la nécromancie et l'enchantement. Ces écoles de magie sont les plus proches de sa nature. Avec le temps, l'Œuvre du Rouge a évolué. Elle était assez brutale et primaire voilà 5 000 ans, mais à présent, elle acquiert son plein potentiel.
» Son essence s'interpose entre les sources de la magie et Eana. Quiconque cherche à manier l'énergie qui Le traverse doit accepter Son influence.
» L'Œuvre du Rouge est déjà un plan, et Elle deviendra un monde, avec Sa part physique ici, et Sa part spirituelle dans le Plan Astral.
– Pourquoi parlez-vous de « plan » ? Les nids chancreux sont accessibles directement – il suffit d'y aller en se taillant un chemin.
– Les domaines du Rouge, dans le Plan Matériel ou dans le Plan Astral, sont des « plans » très accessibles, mais ça ne change rien à leur nature. Les catégories sont pratiques et facilitent l'apprentissage des débutants dans le domaine des arcanes. Elles n'en demeurent pas moins des simplifications de la réalité.
» Je pense que c'est aussi la nature évolutive de l'Œuvre du Rouge qui est perturbante pour un esprit humanoïde. Nous voyons le monde changer devant nous : des lieux facilement accessibles depuis le Plan Matériel n'en font déjà plus vraiment partie ; des sorts ne peuvent plus être utilisés sans se lier au Rouge… bientôt, je pense, nous verrons d'autres effets.
» Qui sait si les sorts d'illusion et d'invocation ne porteront pas prochainement la marque du Sublime ?
– Si je vous suis bien, les sorts corrompus ne le seraient pas partout ? osa demander Mirja.
– Un moyen de le vérifier serait de se rendre dans un autre monde en traversant un ateak, répondit Ez'Yörulyn. En toute honnêteté, il me semble que l'Œuvre du Rouge se limite à notre monde Eana et ses environs.
» Si vous cherchez vraiment à Lui échapper, vos chances seraient bien meilleures de vous réfugier dans un autre monde. Le destin d'Eana est scellé. »

Le Chancre comme plan

Le Chancre est considéré comme un plan pour tout ce qui relève de la magie et du fonctionnement des objets magiques. De nombreux sorts de divination sont ainsi mis en échec quand une créature ciblée entre dans un nid chancreux, une oasis sublime, un territoire du Cauchemar ou un domaine de l'Envers.
Le sort *lien télépathique* permet de garder un contact télépathique pendant 1 heure, peu importe la distance séparant les bénéficiaires. Ce sort est cependant réprimé entre les individus situés sur différents plans d'existence. Entrer dans un nid chancreux ou une oasis sublime coupe donc le contact avec les compagnons qui ne s'y trouvent pas.

La sublimation des sorts

À mesure que le Sublime se développe dans le Plan Matériel, et les domaines de l'Envers dans le Plan Astral, l'influence du Chancre sur la magie est susceptible de croître. Peu à peu, certains sorts, de plus en plus nombreux, pourraient être influencés. Le danger représenté par la sublimation pourrait ainsi devenir plus pressant que celui de la corruption.
La table **Facteurs d'influence du Chancre sur la magie** résume la tonalité des sorts qui sont (ou seront) les plus susceptibles d'infliger de la corruption ou de la sublimation.

Facteurs d'influence du Chancre sur la magie

École de magie	Corruption	Sublimation
Abjuration	Ce qui emprisonne, tourmente (par exemple *symbole*)	N.A.
Divination	Ce qui s'insinue dans l'esprit (par exemple *détection de pensée*)	Ce qui organise le destin (par exemple *ordonnancement* ou *prémonition*)
Enchantement	Tout ce qui neutralise la volonté, l'intelligence, l'individualité	Effets suscitant une forme de folie, comme la *danse irrésistible*
Évocation	N.A.	Effets prismatiques, possiblement tous les sorts de soins
Illusion	Sorts infligeant l'effroi, puisant dans le Cauchemar profond et les peurs intimes	Ce qui est coloré, incertain, trouble : par exemple *couleurs dansantes*, *flou*, *image accomplie*, *terrain hallucinatoire*, *mirage*
Invocation	Invocation de ravageur, asservissement d'âmes	N.A.
Nécromancie	Flétrissement, décomposition, maladie, possession	Immortalité, retour à la vie, résurrection
Transmutation	Mutation de la chair, transformation d'une partie du corps	Toute amélioration faisant appel à une forme de vie différente, ou la faisant croître avec vigueur

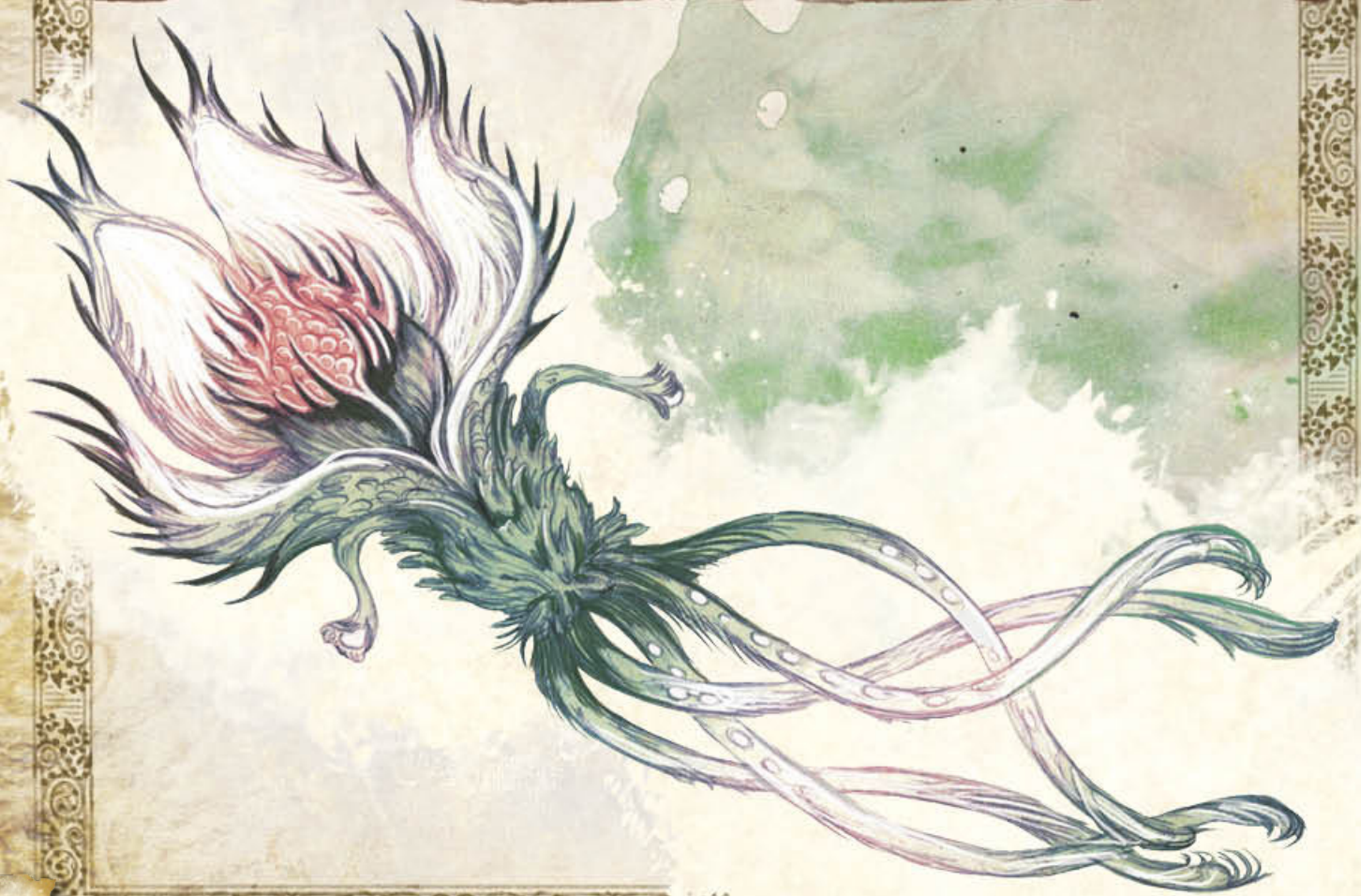
La conquête du fléau hideux

D'un commun accord, Biornir et Diornik s'orientèrent vers un sujet plus concret :
« Parlons des nids et de leur corruption. Comment se déroule leur développement ? Qui les dirige ?
– À ce sujet, je soupçonne que vous êtes plus compétents que moi. Le fléau hideux est votre ennemi depuis si longtemps déjà… Tout commence par un germe, produit dans un nid précédent. Si le fléau s'étend de nid en nid, on peut se demander comment est apparu le premier nid.
» L'Œuvre du Rouge est née dans le Plan Astral et Elle s'est difficilement répandue dans les profondeurs d'Eana. Créer un portail permanent a demandé des efforts considérables. Sans doute est-ce d'ailleurs la raison pour laquelle la guerre de l'Aube eut lieu près de 5 000 ans après la Chute des Voyageurs.
» Ce que l'on nomme nid primordial était une structure édifiée tout autour du passage vers une gueule du Cauchemar – ou peut-être le Cauchemar profond ?
» Cependant, les nids anciens sont entrés depuis en dormance, à moins qu'ils n'aient succombé. Vous voulez me demander pourquoi, je le vois bien. Cependant, nous n'en sommes pas certains nous-mêmes. L'Abîme pourrait être une explication. On le dit lié au vœu des derniers héros de la guerre de l'Aube. Ils auraient su freiner la renaissance du fléau hideux. De nos jours, plus on s'enfonce dans l'Inframonde, plus l'Abîme est puissant. Certains disent qu'il fait écho à l'espace entre les étoiles – des immensités obscures que notre esprit peine à appréhender.
» Mais pour revenir aux nids chancreux, une fois que le germe est déposé, il lui faut être nourri. C'est souvent la mission des gricks. La vitesse de développement du nid dépend des ressources. En cela, un nid n'a rien de très original par rapport à une plante, par exemple. »

Organisation des ravageurs

L'organisation des ravageurs varie selon qu'ils sont intégrés à un nid ou qu'ils accomplissent une mission extérieure. Celle-ci peut être confiée par un prince à un groupe ou à une créature isolée.

- **La faune du nid.** À l'intérieur du nid chancreux, on distingue les **ouvriers** qui façonnent et entretiennent ; les **collecteurs** qui nourrissent la structure ; les **sentinelles** qui surveillent les alentours. On rencontre également parfois des **gardiens** spécialisés qui protègent le germe palpitant contre les assauts de puissants adversaires.
- **Dans un nid en situation de crise.** En cas de crise, tous les ravageurs sont chargés de **défendre** ou **mettre à l'abri**. Ils combattent jusqu'à la destruction pour protéger le nid. Ils priorisent leur action, en laissant les salles accessoires ou inachevées pour protéger dans un ordre croissant : les pouponnières où des ravageurs sont proches de naître ; les carrefours du nid ; le germe palpitant. Des ordres d'un prince peuvent neutraliser l'organisation instinctive d'un nid et l'adapter à des besoins tactiques, comme la préparation d'embuscades.
- **Les ravageurs errants.** À l'extérieur du nid, on rencontre des **éclaireurs** qui partent en reconnaissance pour examiner les possibilités d'expansion. Les **maraudeurs**, quant à eux, une fois créés, quittent le nid pour causer des dégâts dans une région en particulier, ou bien au hasard de leurs errances.
- **Les ravageurs isolés.** Un ravageur isolé avec un germe palpitant se met au service de ce dernier. S'il est totalement livré à lui-même, il agit aléatoirement en éclaireur ou en maraudeur, jusqu'à entrer sous la coupe d'un prince ou intégrer un autre nid.
- **Les différences de stratégie.** Chaque germe palpitant choisit un développement, et sa stratégie dépend de ses ressources, de ce qu'il perçoit de son environnement, de l'état des ravageurs qu'il peut créer. Certains nids se spécialisent en produisant des ravageurs voués à partir au combat à l'extérieur ; d'autres sont très discrets et vivotent longuement. La doctrine de développement d'un germe palpitant est pratiquement aléatoire.
- **L'influence des princes.** La présence d'un prince chancreux réoriente le mode de fonctionnement des nids dans un sens qui sert le plan de ce redoutable meneur. Là non plus, il n'y a pas de règle unique. Une structure pourrait être sacrifiée ; des nids pourraient produire intensivement des troupes de choc ou bien être incités à grandir, encore et encore…



Troupes typiques de ravageurs du fléau hideux

Les ravageurs du fléau hideux ont une organisation flexible, qui s'adapte au terrain – qu'il s'agisse de l'Inframonde ou de la surface. Les troupes bien connues des mondes souterrains ne représentent pas l'intégralité des formes possibles de ravageurs. Certains pourraient apparaître par exemple dans une région en particulier d'Eana, avant de se répandre ailleurs s'ils sont efficaces dans leur mission.

- **Avorton.** Les ravageurs sont formés dans des salles dédiées d'un nid. Plus il est grand – et donc souvent ancien – et plus il peut donner le jour à des créatures massives. Si le processus de formation est interrompu, on voit apparaître des avortons. Ceux-ci peuvent reprendre leur croissance par la suite auprès d'une nourrice. En cas de crise, l'avorton sera soit un gardien du germe palpitant, soit un éclaireur en fuite, en quête d'un nouveau refuge.
- **Babélien.** Créature de mucus animé, le babélien pourrait remonter aux tout premiers temps du fléau hideux, quand celui-ci était très proche du Cauchemar. Il est chargé de veiller sur l'intérieur d'un nid et il officie en tant qu'ouvrier.
- **Carnémone.** Ces sortes d'anémones tissent des réseaux nerveux très sensibles aux vibrations. Elles sont situées aux avant-postes des nids et les avertissent de toute approche. Il existe des techniques pour tromper leurs sens, par exemple en se faisant passer pour un ravageur.
- **Chimère gémellaire.** Ce monstre est un hybride créé à partir de deux créatures fusionnées ensemble. Le fléau hideux utilise ces êtres pour réaliser des missions spéciales, pour lesquelles les autres ravageurs ne sont pas adaptés. Il est possible aussi que certains princes chancreux encouragent la création de chimères gémellaires pour horrifier les combattants humanoïdes qui ont beaucoup de mal à supporter la vue de leur apparence difforme. Des érudits du Voile Écarlate soupçonnent que le processus de création des chimères a d'autres utilités. Il pourrait être en particulier le premier tâtonnement en vue de la création de la perfection du Sublime.
- **Enlaceur.** Ces sentinelles déguisées en reliefs rocheux pourraient être plus anciennes que les carnémones, ces dernières étant alors un développement du Chancre, vers la conception de nids chancreux plus complexes. Ces êtres sont devenus davantage des maraudeurs que des ravageurs attachés à un nid.
- **Ettin.** Autrefois, ces êtres étaient des chimères gémellaires d'un type particulier, formées à partir de géants ; aujourd'hui, ce sont de grands maraudeurs bicéphales ou tricéphales.
- **Fonceur.** Ces êtres massifs, capables de démolir de lourdes structures, sont créés pour l'assaut.
- **Grick.** Créature serpentiforme touche-à-tout, le grick est alternativement collecteur, ouvrier, et peut servir également de sentinelle. Il est notamment bien connu pour être chargé de transporter des prémisses de germe palpitant dans l'Inframonde pour fonder de nouveaux nids.
- **Gueule béante.** Sorte de monstrueux vers affamés, les gueules béantes sont des maraudeurs et des troupes de choc lors de combats dirigés par les princes.
- **Hydre.** Créature dotée de plusieurs têtes, capables de repousser, l'hydre est parfois considérée comme l'emblème même du Chancre. Elle fait généralement office de gardien dans des nids de grande taille.
- **Ladre.** Quand un humanoïde est atteint de la chancreuse, il peut céder dans le fond de son cœur à l'appel du Chancre. Le cas échéant, il devient un ladre potentiel. Le Chancre le transformera à son gré en ravageur, à l'instant qui est le plus utile. Le choix de cette métamorphose revient généralement à un prince.
- **Vémacar.** Ce chasseur terrifiant est le plus souvent un maraudeur solitaire, capable de semer l'effroi dans une région. Il peut aussi servir de troupe de choc ou de gardien de nids particulièrement développés.

Les interactions du Chancre avec les autres entités

L'emprise de la corruption et de la sublimation

La clerc Mirja continuait de noter avec célérité et application. Lorsqu'elle mit un point et prit une nouvelle feuille, l'interrogatoire reprit.
« Parlez-nous de la corruption et de la sublimation. Comment de tels phénomènes interviennent-ils et quelle différence y a-t-il entre les deux ?
– La corruption se répand par l'intermédiaire du fléau hideux et des malmets du Cauchemar profond ; la sublimation découle de l'influence du Sublime et de l'Envers. Chacun de ces aspects de l'Œuvre du Rouge se répand à sa manière.
» Elles ne se nuisent pas mutuellement. Le fléau hideux protège l'expansion du Sublime, et cela même si certaines créatures sublimes peuvent vouloir le combattre. Ce genre d'événement est rare, et le cas échéant, bien sûr, le fléau hideux ou les malmets se défendent.
» Que vous soyez sujet à la corruption ou à la sublimation, en fin de compte l'influence du Rouge progresse et vous mène à la métamorphose.
– Vous ne paraissez guère victime de l'un ou l'autre de ces effets, remarqua Diornik.
– Tous ne sont pas visibles. Mais même si c'était bien le cas et que je n'étais pas touchée aujourd'hui, ce ne serait pas grave. Tôt ou tard, nous serons tous réunis au sein de l'Œuvre. Que vous ayez été ennemi du « Chancre », que vous ayez résisté de toutes vos forces n'y changera rien. Vous serez accueillis dans la parfaite félicité intemporelle. »

La volonté et la résistance

Les dvaergen arboraient un rictus qui hésitait entre rire et moquerie.
« Merci, mais non merci, rétorqua Biornir. D'ailleurs, vous n'êtes pas sans savoir que les dvaergen gardiens bénéficient d'une assez bonne résistance à vos saletés. Grâce soit rendue à Sainte Todnarut ! Par ailleurs, vous évoquez un peu trop facilement votre victoire. La corruption n'est que temporaire : elle ne devient permanente que dans des cas bien définis et impliquant presque assurément la volonté de la créature. Personne ne devient ravageur sans avoir accepté de s'ouvrir au Chancre.
» La corruption – et je comprends que la sublimation est presque identique – est une souillure. On la subit en étant au contact du Chancre, physiquement ou psychiquement, mais elle n'intègre l'essence d'un individu que s'il en fait le choix.
» D'ailleurs, je me demande si un jour, l'un de vos princes ne vous jouera pas des tours. Ils ont des tactiques bien à eux, ces enflures… et ça va de pair avec des fragments d'individualité…
– Ne comptez pas dessus, répondit Ez'Yörulyn avec amabilité. Les hésitations d'un prince sont des détails. Son esprit plonge dans le Cauchemar profond à chaque repos. Il connaît sa mission, elle fait partie de lui ; il en est une incarnation. Allez donc prononcer un vœu devant la Forge du Destin si vous espérez y changer quoi que ce soit.
– Les plans du Chancre sont quand même étranges. Après tout, la corruption des Élus d'Éternité leur donne pendant un temps le pouvoir de se battre contre les ravageurs…
– Avant qu'ils ne deviennent les plus puissants lieutenants du Rouge. Je ne vois pas là de conflit. Sitôt qu'un Élu d'Éternité accepte le Rouge en son sein, son parcours peut être compliqué ; il peut sembler lutter contre les ravageurs, mais en définitive, il ne fait qu'arpenter le chemin qui le mène à devenir le serviteur qu'il est déjà. »

L'absence de lien avec les fiélons

Les dvaergen échangèrent un regard, comme s'ils partageaient leurs conclusions. À nouveau, Biornir prit la parole :
« Qu'en est-il des liens entre fiélons et Chancre ? Pourquoi leur noire magie n'est-elle pas corrompue ? Les fiélons peuvent-ils être corrompus ?
– Il n'y a pas de liens entre fiélons et ravageurs. S'il paraît que l'on pourrait atteindre la Fournaise en s'enfonçant dans l'Inframonde, au-delà des nids chancreux les plus anciens, cela ne signifie pas pour autant qu'il y a une similarité de vue ou de nature.
» Les fiélons suivent une voie purement maléfique, qu'ils soient démons ou diables. Comme les célestes ou les fées, ils n'ont qu'un destin, intrinsèquement lié à leur nature. Ni la corruption ni la sublimation ne sauraient les affecter.

Si par extraordinaire cela advenait, et je ne suis pas sûre que ce soit possible, leur nature serait affectée et ils ne seraient plus des fiélons, des célestes ou des fées.
» Quant à la magie… Croire que la magie fiélonne est corrompue parce qu'elle provient d'êtres maléfiques est une vision simpliste. Le Rouge n'est aucunement comparable à ces créatures.
» Je ne suis pas une théoricienne des arcanes et je ne suis pas assez savante pour discuter en détail de ces questions. Il existe des courants de la magie proches de nous – physiquement proches, dans le Plan Éthéré et dans l'Abîme. Ils sont affectés par l'Œuvre du Rouge. En revanche, lorsqu'une puissance fiélonne – hospodar diabolique ou prince démon – offre des pouvoirs à un sorcier, elle puise à une source plus lointaine, plus proche de l'origine de la magie. Ce faisant, elle offre des sorts qui ne sont pas influencés par l'Œuvre du Rouge et n'infligent ni corruption ni sublimation. »

Cibles du Chancre

L'action du Chancre vise en premier lieu les humanoïdes et les fées. Les autres créatures liées à Eana que sont les bêtes, les plantes et les vases sont surtout des dégâts collatéraux. Pour pouvoir être transformé par le Chancre, il faut cumuler les caractéristiques suivantes :

- **Vivant.** Les morts-vivants, les élémentaires et les créatures artificielles sont hors du champ du vivant, ce qui prive le Chancre de prise.
- **Esprit disponible.** Les aberrations liées à Eaux-Noires par l'esprit ne peuvent subir l'influence du Chancre. En revanche, si une aberration cessait de se projeter vers ce monde dans ses rêves, alors elle pourrait en théorie être envahie par le Cauchemar, et être ainsi susceptible de devenir un ravageur.
- **Destin malléable.** Les célestes, les fées, les fiélons et les ravageurs ont une identité prédestinée et ne peuvent d'ailleurs se rendre dans la Forge du Destin. Leur alignement est déterminé par leur nature, et le Chancre ne peut avoir d'influence sur leur nature pour transformer l'un d'eux en ravageur ou à l'inverse libérer un ravageur.

Mieux résister au Chancre

En comprenant ce qui rend certaines créatures résistantes ou insensibles à la corruption, il serait possible de créer des troupes d'élite particulièrement bien protégées. Voici quelques exemples.

- **Vœu de résistance.** Un vœu devant la Forge du Destin peut rendre une espèce ou sous-espèce plus résistante aux assauts du Chancre.
- **Protection par la transe.** Les elfes pratiquant la transe protègent leur esprit du Cauchemar. En revanche, si de manière consciente, ils accueillent la corruption permanente dans leur chair, la transe devient progressivement moins efficace et leur repos ressemble de plus en plus à un séjour dans une île cauchemardesque.
- **Invulnérabilité.** Il est possible de s'inspirer des conditions rendant sensible à la corruption pour créer des troupes absolument invulnérables à la corruption. Des régiments de vampiriens ou de diables ne risqueraient que d'être détruits. En concevant une forteresse spirituelle émulant l'effet d'Eaux-Noires, il devrait être possible de protéger des rêveurs. Le meneur pourrait déterminer si cette manœuvre apporte la résistance ou l'immunité.

Biornir s'apprêtait à poursuivre les questions à Ez'Yorülin, quand des coups à la porte furent aussitôt suivis par son ouverture à la volée. Le messager lança avec empressement :
« Tous les officiers en salle de commandement ! »
On donna les ordres pour mettre la prisonnière et son livre en sûreté. Mirja vit Biornir et Diornik partir rapidement et elle referma ses flacons d'encre avec nervosité. Sans cette interruption, les discussions auraient duré des heures.
« Pourquoi nous aidez-vous ? demanda Mirja qui n'y tenait plus.
– Ce n'est pas le cas, affirma Ez'Yörulin.
– Je ne comprends pas. Vous nous parlez de tout ce que vous croyez, d'un savoir qui est illégal, qui vaut la mort dans la plupart des cités… Alors à quoi tout cela rime-t-il ?
– Quand la victoire est certaine, qu'y a-t-il à cacher ?
– Est-ce que cela a un lien avec l'alerte ?
– Non. Mais me croyez-vous ? »

Soleil des profondeurs

Mener une campagne sur trois dimensions chancreuses

Le Chancre – sous ses aspects de fléau hideux, de Sublime ou du Cauchemar – peut agir partout sur Eana. Il est impossible d'établir une liste stable de lieux qui lui sont attachés, car son domaine change sans cesse, au gré des batailles et des conquêtes.



Ambiance et épreuves

Le présent chapitre présente une vaste région de l'Inframonde à un instant donné où les trois formes du Chancre peuvent être affrontées successivement ou en parallèle. L'ensemble peut s'articuler à des tensions et des rivalités entre cités et idéologies, pour constituer la toile d'une fresque grandiose et tragique.

- **Une grande aventure.** Les aventuriers sont appelés à voyager et affronter des ennemis puissants ; ils découvrent des objets magiques, des sorts et des créatures fantastiques.
- **Des Cités d'Intrigue.** Il s'agit de se faire une place dans des sociétés qui ont de nombreux secrets. Il faut naviguer entre les factions, tout en sachant que se lier à certains puissants implique de se faire au moins autant d'ennemis. L'espionnage, les mensonges, le poison, les objets magiques et les sorts d'intrusion sont des outils communs pour arriver à ses fins.
- **Une haute magie dans les cités.** Les lieux visités, en particulier les cités d'Irkallaë (capitale d'Arallün) et Agiarany (capitale d'Ombressoie), sont infusés d'une magie puissante qui est utilisée au quotidien par les plus puissants. De nombreux objets magiques sont également détenus par les dirigeants qui ont pu les accumuler durant leurs siècles à la tête de l'aristocratie.
- **Une lutte difficile contre les multiples visages du Chancre.** La menace sinistre que représente le Chancre se nourrit de l'indolence, de l'opportunisme et de traditions aux effets pervers.

Étendre l'ampleur de l'histoire

Pour étoffer encore cette épopée, vous pouvez utiliser d'autres ressources complémentaires. Vous trouverez ici quelques exemples de développements envisageables.

Ligue des cités libres

Les cités de l'Inframonde qui ne sont pas décrites dans ce chapitre peuvent avoir connaissance de l'ambition d'Arallün et vouloir la contrer. Le cas échéant, vous pouvez mettre en scène une Ligue des cités libres comme adversaire supplémentaire.

Des alliances à la surface

Les territoires des Drakenbergen et du Kaan sont décrits dans Encyclopédie.

- **Kentigern de Gleannceò** est un souverain vampire qui étend son influence dans les Drakenbergen, au-dessus du territoire d'Arallün. Il règne sur des humains et des vampiriens. Ces derniers craignant le soleil, ils ont tout intérêt à pouvoir se déplacer sous terre pour surgir là où on a besoin d'eux. Le seigneur mort-vivant souhaite nouer des relations fructueuses avec Arallün, en concevant un accord mutuellement profitable. Il s'agit de s'entraider pour mener des conquêtes rendues plus faciles par l'effet de surprise : présence de vampiriens, armes inconnues, lieu d'arrivée inattendu, etc.
- **L'immortel Ilkral de l'empire de Kartaçöl** envoie des diplomates, souvent hobgobelins, auprès des cours de pays étrangers. La puissance d'Arallün ne peut manquer de piquer sa curiosité. On peut gager que les premiers contacts furent noués par l'intermédiaire de mercadins drows faisant affaire sous Lihyân dans le Kaan.

Des créatures des tréfonds

Les créatures de l'Inframonde sont présentées dans Créatures : Inframonde. Les oasis sublimes sont pleines de créatures surprenantes ; les nids chancreux génèrent des abominations : autant de rencontres que les aventuriers pourront faire dans les profondeurs. Certaines d'entre elles sont particulièrement liées aux enjeux des territoires présentés dans ce chapitre.

- Les **driders** sont particulièrement célèbres dans la région d'Ombressoie. Il en existe plusieurs variétés. Certaines de ces créatures – les aranyas et Aranyëlissa –, bien que liées au Sublime, sont honorées et au cœur de traditions religieuses.
- La liche **Faerjaklüin** fut témoin de la guerre de l'Aube. Ce magicien millénaire cherche à comprendre les événements actuels et à les influencer.

La corruption

Les règles sur la corruption peuvent donner plus d'ampleur à une campagne sombre (cf. Grimoire, chapitre La corruption).

L'empire d'Arallün

Depuis la guerre de l'Aube, l'Inframonde a vu naître, croître et disparaître tantôt des cités-États, tantôt des royaumes, parfois des empires. Certains furent balayés par le Chancre, d'autres ravagés par des séismes ou les éruptions volcaniques. Les guerres et le tarissement des sources d'eau ou d'air purent aussi porter un coup fatal à des communautés.

Arallün est un royaume drow conquérant qui s'étend depuis quelques siècles sous l'est des Drakenbergen. Sa capitale, Irkallaë, est située à proximité du mont volcanique Askamor. L'empire a déjà placé sous sa férule Koleyma la cité érudite, la place dvaerge de Langach et la communauté svirfnebeline de Maekala. Plus au sud se situe le territoire d'Ombressoie qui attise sa convoitise. Au-delà des rivalités de puissance, Arallün se voit comme le fléau du Chancre, tandis qu'Ombressoie se laisse de plus en plus influencer par le Sublime – une manifestation récente et méconnue du Chancre. Le choc entre ces puissances n'est qu'une question de temps.

La civilisation arallünienne s'articule autour de quatre piliers majeurs : l'adoration du dieu Faucon disparu, la culture des vertus, la domination sur les communautés tributaires, et surtout, le combat incessant contre les ravageurs. Les Arallüniens se voient comme les principaux défenseurs d'Eana, à qui tous doivent respect et allégeance. Ils possèdent de nombreux avant-postes, et l'on rencontre leurs agents dans les grandes cités et les lieux d'intérêt stratégiques, parfois même à la surface.

Lexique de l'empire

L'empire arallünien a développé de forts particularismes locaux, y compris sur le plan religieux, suscitant des tensions avec ses voisins, et au sein même de son territoire.

Religion

- **Conseil des K'kaysairon.** Institution dédiée à la recherche et dirigée par le ou la Yerzar. Le groupe d'érudits s'intéresse au fléau hideux, au Cauchemar, à l'Abîme, à l'histoire, et de manière générale, à tous les domaines touchant aux arcanes, au sacré, à la médecine.
- **Haranorim.** Nom de l'idéologie religieuse mettant le dieu Faucon disparu au cœur de toutes les préoccupations de la civilisation arallünienne. L'haranorim est partagé en deux courants : le kütsü et le nözomü. Un croyant est un harano.
- **Idymaesse.** Nom du paradis du dieu Faucon. Il est considéré comme un lieu accessible chez les kütsüs, et un espoir futur du monde du lendemain chez les nözomüs.
- **K'kaysair.** Titre d'un membre du conseil des K'kaysairon.
- **Kütsü (école des contrits).** Nom de la faction religieuse qui estime que l'existence dans l'Inframonde est un purgatoire et qui espère que le dieu Faucon reviendra quand il verra l'endurance et la piété de ceux qui se sacrifient en son nom.
- **Nelygurdiz.** Nom d'une créature diabolique qui vient prendre les âmes défuntes qui ne sont pas réfugiées à Kalintyr, cité des morts dans le Plan Éthéré, ou à Idymaesse, domaine astral du dieu Faucon.
- **Nözomü (école des espérants).** Nom de la faction religieuse cherchant à libérer le dieu Faucon emprisonné par le Rouge.
- **Yerzar.** Grand-prêtre ou Grande-prêtresse. Plus haut rang dans la foi haranorim. Le titre est actuellement détenu par la Grande-prêtresse Khiseia Ez'Sakhyn, également régente. Le ou la Yerzar est à la tête du conseil des K'kaysaron.

Armée

Le pays compte deux chefs d'armée : le Sësho et la Yerzar. Officiellement, les missions des groupes qu'ils dirigent sont différentes, mais dans les faits, les limites sont floues et il y a régulièrement des situations où la collaboration est imposée.

- **Hoth'Arallün.** Nom de l'armée laïque d'Arallün, par distinction d'avec les combattants sacrés. Ces troupes sont placées sous les ordres du Sësho. L'armée compte des officiers issus des Maisons nobles de l'empire, et des combattants qui peuvent avoir des origines plus variées. Plus on monte dans la hiérarchie, et plus il est rare de rencontrer un soldat ne portant pas le nom d'une des six grandes Maisons.
- **La légion du Soleil pâle.** Combattants étrangers. Cet ordre est placé sous la direction de la Yerzar Khiseia Ez'Sakhyn.

- **Les kegaretas.** Combattants d'élite manifestant des aptitudes corrompues puissantes. Cet ordre est placé sous la direction de la Yerzar Khiseia Ez'Sakhyn.
- **Les rampants.** Auxiliaires des kegaretas. Ce sont des malades de la chancreuse, chargés des basses besognes. Cet ordre est placé sous la direction de la Yerzar Khiseia Ez'Sakhyn.

Société et Maisons

- **Ez'Arallyn.** Maison de la dynastie régnant sur Arallün depuis – dit-on – au moins 3 000 ans.
- **Ez'Hararyn.** Maison d'éclaireurs, chasseurs de prime et piégeurs. On les rencontre dans l'Hoth'Arallün et sur des missions accomplies en tant qu'intermédiaires.
- **Ez'Hikaryn.** Maison consacrée à l'accumulation de connaissances techniques. Ils enlèvent de nombreux artisans et experts, parfois dans des contrées très éloignées.
- **Ez'Kuroryn.** Maison des espions.
- **Ez'Nayathyn.** Maison des soldats d'élite. Ses membres occupent presque tous les postes d'officier de l'Hoth'Arallün, et ils sont également largement présents parmi les kegaretas. Impliqués dans les deux grandes forces armées, ils peuvent faire pencher le destin de l'empire.
- **Ez'Oshirasyn.** Maison des administrateurs, omniprésents dans l'empire pour assurer la bonne marche de sa bureaucratie.
- **Ez'Sakhyn.** Puissante Maison des inquisiteurs. Le ou la Yerzar est presque toujours issu de ses rangs. L'influence des Ez'Sakhyn croît avec celle du culte harano, l'importance des kegaretas et la peur que suscite le Chancre.
- **Nerü.** Les nerüs sont majoritairement des melessës de sang drow. Ils sont élevés dans les Maisons et sont chargés de missions de confiance. Ils disposent d'une plus grande mobilité que les drows et peuvent avoir à agir en surface. Ils sont chercheurs, ambassadeurs, négociants, espions, assassins, trafiquants ou voleurs.
- **Riarün.** Un riarün (ou « véritable » en dialecte arallünien) est un étranger ou un otage affranchi qui a adopté les codes, les croyances et l'idéal des Arallüniens, et qui s'attache à servir fidèlement une Maison.

Institutions et gouvernement

- **Arallün.** Nom de l'empire arallünien.
- **Emi'Hibara Ez'Arallyn.** Souveraine en titre depuis la mort de son père Emyskar. Elle est âgée aujourd'hui de 12 ans et n'a pas encore eu son premier cauchemar.
- **Emyskar Ez'Arallyn.** Empereur récemment assassiné. Il n'a eu qu'une fille, Emi'Hibara.
- **Irkallaë.** Capitale de l'empire d'Arallün, située dans la région d'Askamor, entourée d'une rivière de lave.
- **Quenayr.** Nom d'une région de l'empire arallünien. On en compte actuellement quatre : le premier quenayr, dit des Lumières, est le berceau de la civilisation arallünienne ; le deuxième quenayr, dit des Martyrs, couvre le territoire des grandes batailles contre le Chancre ; le troisième quenayr, dit des Échos, s'étend dans des territoires riches, mystérieux, et connus pour leurs ruines inquiétantes ; le quatrième quenayr, dit des Liens, s'étend à partir du Schudd, une zone de magie morte, et couvre des cités svirfnebelines et dvaergen. L'extension de l'empire devrait mener à la création de nouveaux quenayrs, les « pactes de défense » que le Sësho cherche à obtenir n'étant qu'un prélude à l'intégration de territoires.
- **Rëdi.** Régent ou régente. Ce titre désigne une personne qui exerce les fonctions du monarque mineur ou incapable de régner. La Yerzar Khiseia Ez'Sakhyn est actuellement régente.
- **Sësho.** Elthar Ez'Oshirasyn est le haut-intendant. Il est en charge de l'armée Hoth'Arallün. Il occupe ce poste depuis 200 ans.

L'haranorim, une idéologie religieuse et politique

L'haranorim est une religion doublée d'une idéologie politique. Ce courant est sans doute né sous l'influence du prophète Kalantar le Grand durant l'ère des Rois destinés. À sa suite, d'autres saints prosélytes, théologiens et mystiques ont consolidé le dogme. Tout Arallünien instruit connaît les noms de Pharass le Sacrificateur, Mentiengo la Libératrice, Siluvaten l'Impératrice et Tarcalin le Paradoxal.

La religion d'Arallün diverge radicalement des cultes polythéistes répandus dans l'Inframonde et à la surface. Sans être monothéiste, elle est assurément monolâtre, en ne célébrant qu'une seule divinité : le dieu Faucon.

Tout au long de son histoire, Arallün n'a cessé de consolider le lien entre pouvoir politique et religion, au point qu'il n'y a plus d'espace entre l'un et l'autre, et que la chute de l'un représenterait probablement celle de l'autre.

Des adorateurs du dieu faucon

Les Arallüniens déclarent être restés fidèles au Faucon Solaire, appelé dieu Faucon, qu'on suppose être la principale divinité des Elfes d'avant la guerre de l'Aube. Ils l'adorent, refusant l'idée selon laquelle il serait mort ou corrompu, et entretiennent l'espoir de lui rendre sa puissance d'antan. Les Arallüniens portent la culpabilité des actes de leurs ancêtres qui n'auraient pas assez adoré leur dieu, le rendant faible ou cruel. La chute de la culture elfique antique les hante, les poussant à vivre dans le regret ou la colère. Combattre le Chancre leur permet d'éprouver leur foi et d'expier la faute originelle. Prêtres et érudits s'activent pour connaître la nature exacte de celle-ci, car sans cela, aucun espoir de rédemption n'est possible.

Une réécriture de l'histoire sous le regard de la volonté du présent

La perception que les Arallüniens ont de l'histoire est façonnée par le discours officiel, aristocratique et théologique. À leurs yeux, les Elfes antiques dirigeaient tout le Cyfandir, qui constituait alors le terrain d'un immense empire dont Arallün est l'héritier souterrain mais authentique. Ce n'est pas la seule réinvention commode du passé. Leur dogme assure que les Arallüniens sont les héritiers directs des croyants de l'antiquité, mais tout ce que j'ai pu apprendre à Koleyma et hors de l'empire confirme la thèse d'une recréation pure et simple d'une religion sur la base de discours de prophètes de l'ère des Rois destinés.

Journal d'Erythéïs Hespéris, marchande et érudite

Des factions religieuses

Parmi les croyants, deux courants dogmatiques s'affrontent, avec des priorités distinctes. Les dirigeants d'Arallün tirent parti de leurs dissensions et s'efforcent de maintenir l'équilibre entre les membres des deux factions lors des nominations aux postes importants. Comme les fonctions dans l'empire découlent de l'appartenance à l'une des six grandes Maisons, les véritables luttes d'influence ont un fondement souvent religieux et on peut trouver des cabales idéologiques mêlant des membres de statuts et métiers très différents.

Dogmes principaux des écoles de l'haranorim

Dogmes	École des espérants nözomüs	École des contrits kütsüs
Objectif	Libérer le dieu Faucon de la prison du Rouge.	Prouver la valeur des haranos pour que le Faucon Solaire revienne de son exil ou sauve ses élus.
Ennemis à abattre en priorité	Le zanrolem du Voile Écarlate qui honore le Rouge.	Le fléau hideux.
À qui enseigner le respect	Ceux qui honorent la Mère des peuples, car ils manquent de respect envers le dieu Faucon qui est le véritable auteur de la transformation des drows.	Les surfaciens qui vivent à l'abri du mal affronté par les haranos d'Arallün. Les elfes qui ont cessé d'honorer le dieu Faucon.
Au-delà positif	L'attente dans Kalintyr, la cité des morts dans le Plan Éthéré.	Rejoindre Idymaesse, le paradis caché du Faucon Solaire dans le Plan Astral, après avoir mené une vie exemplaire ou être mort en martyr.
Au-delà négatif	Être emporté par Nelygurdiz.	Être emporté par Nelygurdiz.

Nözomüs, les espérants

Pour les nözomüs, ou « espérants », le dieu Faucon a été victime d'un rival, le Rouge ; le cauchemar subi par les elfes est la manifestation des tortures qui lui sont infligées. Pour le libérer, ils recherchent des passages vers le Plan Astral en défendant et en étudiant les maelossas. Ils considèrent leur transformation en drows comme l'ultime grâce offerte par leur divinité pour les sauver – rejetant en cela les traditions liées à la Mère des peuples de l'Inframonde. Fiers et orgueilleux, ils sont néanmoins accueillants envers les étrangers qui se joignent à leurs recherches et à leurs efforts pour ramener la lumière dans les ténèbres.





Kütsüs, les contrits

Les kütsüs, ou « contrits », croient que le dieu Faucon s'est exilé quand ses fidèles se sont détournés de lui, laissant un vide que le Cauchemar a rempli. Ils cherchent des passages vers le Plan Astral et étudient la Forge du Destin. Les plus rigoristes d'entre eux clament que le Chancre a été créé par leur dieu pour châtier leur impiété. Leur existence dans l'Inframonde et leur combat contre les ravageurs serait donc un purgatoire dont ils endurent chaque épreuve avec stoïcisme. Entretenant culpabilité et blessure d'abandon, ils vouent un fort ressentiment aux surfaciens, qu'ils envient secrètement. Ceux qui meurent en martyrs ou ont mené une vie exemplaire sont promis à rejoindre le domaine divin caché du dieu.

Une religion d'État

En général, on confond totalement les Arallüniens et les haranos, et c'est une vérité largement répandue. Cependant, les esclaves, les otages et les mercadins n'adhèrent pas toujours à la religion d'État. Plus les cités et les garnisons sont proches d'Irkallaë, et moindre est la chance de trouver un prêtre, a fortiori un temple, d'un autre culte. Le prosélytisme des religions étrangères est interdit. Les vassaux peuvent conserver leurs traditions, mais pas les développer. Ils sont également de plus en plus incités à assister aux célébrations du calendrier sacré harano.

Journal d'Erythéïs Hespéris, marchande et érudite

L'interdiction des zanrolemi

Le cœur de l'empire et de la foi harano ne doit pas être influencé par des courants de pensée dangereux. De trop nombreux zanrolemi ont des préceptes éloignés du dogme du dieu Faucon, et sont strictement interdits à Irkallaë. La Yerzar cherche à étendre cette lutte contre la dissidence dans le reste de l'empire. Elle la met en œuvre petit à petit : interdiction de la prédication, création d'infractions religieuses aux contours flous, etc.

Une vision particulière de l'Au-delà

Les haranos ont des croyances originales au sujet de l'Au-delà. Ils ne comptent pas rejoindre le domaine de Mort ni celui d'aucune divinité connue. La destinée qu'ils se donnent est plus nébuleuse, et par certains aspects, effrayante.

Kalintyr, la cité des morts

Cité des morts, vouée à une interminable attente, Kalintyr serait une localité du Plan Éthéré qui grandit à mesure que les âmes des croyants la rejoignent. On la décrit comme dominée par une haute tour lumineuse, presque un phare dans la nuit, repoussant les spectres et les élémentaires d'ombre de ce plan. Des portails spontanés vers les abords de Kalintyr sont réputés apparaître dans la région d'Ehreb, permettant aux mortels de visiter les défunts et inversement. Quand le dieu Faucon sera libéré, les habitants de Kalintyr rejoindront son domaine divin paradisiaque : Idymaesse.

- **Une éternité fragile.** En se maintenant aux marges du cycle des âmes d'Eana, les haranos ont créé un Au-delà sur mesure, mais il demeure précaire. La cité du Plan Éthéré peut être détruire, au risque de laisser les âmes sans refuge. Par ailleurs, les âmes gardent leur identité dans la ville des morts, mais sitôt qu'elles en sortent, elles deviennent des dipulves, donc techniquement des morts-vivants.
- **Les dipulves de Kalintyr.** Une dipulve est un mort-vivant immatériel qui peut, sous certaines conditions, se constituer une forme physique et évoluer discrètement parmi les mortels, avec la particularité d'être muette. Pour les adeptes de Mort, les dipulves ne devraient pas exister, et il faut y mettre bon ordre. Chez les haranos, les avis sont partagés. Certains admettent le retour de morts protecteurs dans le monde des vivants.
- **La réincarnation.** Dans les courants mystiques, on évoque parfois des réincarnations d'âmes qui ont passé un temps à Kalintyr. Elles auraient pu naître dans une famille qui leur permet d'accomplir un destin particulier. On compare ces réincarnés aux sidhes des profondeurs qui gardent des souvenirs plus ou moins étendus d'existences passées. Si l'on en croit les récits décrivant des cas de réincarnation, les individus concernés ne garderaient que certains souvenirs de leur vie passée, et par ailleurs, leur mémoire ne couvrirait que leur âge actuel. Ainsi un enfant de 10 ans ne pourrait se rappeler que les 10 premières années de son existence précédente, et encore, seulement les événements les plus marquants. La mémoire serait surtout vivace durant les rêves, de sorte que la discipline de la transe empêche l'accès à ces bribes du passé.
- **Divergences religieuses.** Pour les nözomüs, Kalintyr est le seul espoir d'un Au-delà heureux tant que le dieu Faucon n'est pas libéré de l'emprise du Rouge. Pour les kütsüs, Kalintyr accueille les tièdes, les croyants qui n'ont pas eu suffisamment de mérite pour être accueillis à Idymaesse. Ils sont voués à attendre là jusqu'à ce que le dieu Faucon revienne de son exil et pardonne aux elfes leurs fautes.



Idymaesse, le paradis perdu du dieu Faucon

Idymaesse est le nom du domaine divin du dieu Faucon dans la foi haranorim. Pour les nözomüs, ce lieu est le futur paradis qui récompensera l'attente passée à Kalintyr. Pour les kütsüs, au contraire, Idymaesse existe au présent. Cependant, le dieu Faucon n'y invite que ses élus.

- **Parmi les territoires du Cauchemar.** La vérité tient des versions des deux courants, mais d'une manière terriblement pervertie. Idymaesse, en tant que domaine divin d'une divinité dévorée par le Cauchemar juste avant la guerre de l'Aube, a été absorbé voilà 5 000 ans environ. Les vestiges de ce territoire existent toujours, mais il faut pénétrer les régions intérieures du Cauchemar pour l'arpenter. Il est possible pour des âmes obstinées de s'y rendre, mais leur vécu tiendrait plus de la damnation que de la félicité. S'il était possible d'extraire le dieu Faucon du Cauchemar, il pourrait peut-être exister un domaine d'Idymaesse dans le Plan Astral, mais celui-ci serait-il à la hauteur de siècles d'attente ardente ?
- **Démontrer ou croire.** La foi haranorim forme un corpus de croyances très dense, fait des discours de plusieurs prophètes, de lois religieuses et d'usages. La puissance de l'empire sacré est pratiquement vécue comme une preuve de la vérité du dogme. Il n'est pas facile de discuter des faits ou des preuves, d'autant que les Ez'Sakhyn s'arrogent le droit de contrôler ce qui est juste. Le prosélytisme religieux d'autres cultes est interdit, tout comme les prêches hérétiques. Tout ce qui égare l'âme pure des haranos est considéré comme grave, constituant à la fois une offense au dieu Faucon et un grand péril pour le salut de ceux qui se laisseraient troubler – le Nelygurdiz les prendra. Les inquisiteurs ont le devoir de protéger la population contre les insinuations pernicieuses et les errements.

Le Nelygurdiz

Selon les textes et les locuteurs, on considère « Nelygurdiz » comme un nom propre sans déterminant, ou un nom commun, ou un nom propre avec un déterminant. Ces fluctuations reflètent la diversité des légendes qui l'entourent. Pour les érudits qui se sont prudemment intéressés à son cas, il commencerait à apparaître dans les textes voilà 2 000 ans environ.

- **Des eidôlons difficiles à maîtriser.** Un eidôlon est une créature du Plan Éthéré dont l'apparence et le comportement reflètent une croyance. Selon que les superstitions sont rassurantes ou effrayantes, cette créature translucide pourra être bienveillante ou malveillante, douce ou violente. Certaines manifestations de Nelygurdiz sont des eidôlons. Pour les inquisiteurs Ez'Sakhyn, il faut traiter ces situations avec prudence, car c'est la foi qui a permis au monstre d'exister. Il faut juguler la menace sans que les croyants deviennent des sceptiques.
- **Un diable.** Si les mentions du Nelygurdiz sont nombreuses, il se manifeste moins souvent qu'on ne le dit, et c'est une bonne chose, car cette créature semble être un diable, capable de voyager dans le Plan Éthéré pour collecter des âmes égarées qu'il mènera à la Fournaise en vue de les transformer en diables inconscients de ce qu'ils furent.
- **La transfiguration de Noldorae.** L'aisance du Nelygurdiz à voyager dans les ombres et les incidents le mentionnant dans la région d'Ehreb et Gothorz – deux territoires maudits – poussent certains à faire un lien avec une histoire ancienne. À leurs yeux la créature pourrait être la nouvelle forme de Noldorae, une défunte matriarche diaboliste, adepte de l'hospodar Ntadadiph le Cauchemar. Devenue un diable, elle consacrerait son éternité à faucher les âmes drows.
- **D'un cauchemar à l'autre.** Deux entités sont désignées par le surnom de « Cauchemar » : l'aspect spirituel du Chancre, et l'hospodar diabolique Ntadadiph, celui qui sème l'effroi. La confusion est notamment due aux phénomènes similaires que peuvent provoquer ces êtres. Les drows pratiquant la transe, ils sont à l'abri des songes agités, mais ce n'est pas le cas de leurs esclaves maltraités ni de leurs otages terrifiés. Ces esprits sont des portes par lesquels peuvent se glisser les malmets – des ravageurs du Cauchemar à l'aspect glaçant. Or, l'empire arallünien fait un usage régulier de zones de haute magie. Ces territoires facilitent l'usage de merveilles et sorts puissants, mais peuvent aussi faciliter les passages entre les plans. Il peut donc arriver que l'on considère que des drames sont le fait du Nelygurdiz, alors qu'ils sont la conséquence des modes de vie d'une société brutale.

Hérésies et contrôle de l'histoire

Des chroniques subjectives

L'histoire drow s'étend sur environ 5 300 ans, tandis que celle d'Arallün est d'une ancienneté incertaine. Les seuls textes d'histoire autorisés évoquent de grandes œuvres dans l'antiquité, mais cette gloire est largement légendaire. Quiconque s'aviserait de le faire remarquer à Irkallaë risquerait de vivre quelques moments très déplaisants. Les chants héroïques de la fondation des grandes Maisons forment les chroniques officielles de la cité. Quand bien même on trouve quelques contradictions entre ces récits, on les néglige généralement, en les mettant sur le compte de la coquetterie d'anciens bardes qui ont donné le meilleur rôle à leurs personnages favoris.

Une religion prophétique et complexe

Il n'existe pas de continuité religieuse ininterrompue du culte du dieu Faucon : ce que l'on dit de la divinité à Arallün est l'œuvre de prophètes qui tentèrent de refonder l'ancienne religion dans un univers différent – l'Inframonde. Ils furent parfois capables d'user de magie divine, ce qui fut interprété comme la preuve d'un soutien sacré à leur parole. Ces redoutables saints sont assez nombreux, et on distingue des prosélytes ardents, des théologiens méthodiques, des mystiques visionnaires.

- **Kalantar le Grand.** Premier prophète dont le nom est connu. On dit qu'il en existe d'autres avant lui, mais ils sont désignés collectivement comme « prophètes des âges sombres ». Quelques traditions hermétiques donnent malgré tout des noms à certaines de ces figures largement oubliées.
- **Pharass le Sacrificateur.** Saint prophète à qui on attribue la création des kegaretas, les guerriers souillés, des combattants corrompus qui se sacrifient tragiquement.
- **Mentiengo la Libératrice.** Sainte visionnaire qui décrivit des vestiges du domaine divin du dieu Faucon et encouragea à le libérer. Considérée par certains comme hérétique, car ayant voyagé sous forme onirique dans le Plan Astral, en renonçant à la transe.
- **Siluvaten l'Impératrice.** Sainte théologienne qui établit que l'empire arallünien était l'héritier direct de l'empire antique. Elle affirma la sacralité de l'empereur et sa nature de « dernière étincelle », un titre hautement honorifique.
- **Tarcalin le Paradoxal.** Saint particulièrement célèbre pour ses prêches enflammés. On le disait capable de convertir même les plus sceptiques par des arguments fins et brillants. Ses détracteurs le décrivent comme opportuniste, capable de dire tout et son contraire pour avoir le dernier mot, avant de déguiser ses contradictions en subtils paradoxes volontaires.

On espère autant qu'on redoute l'apparition de nouveaux prophètes. Leurs discours inspirés paraissent parfois contradictoires – ce qui explique aussi l'existence de factions religieuses difficilement conciliables. Les théologiens estiment habituellement qu'il s'agit là d'une erreur d'interprétation : les lecteurs superficiels manquent le message véritable. Seul un érudit véritable est capable de mettre les écrits en relation pour trouver leur sens profond, par-delà les apparences.

Les disputes entre spécialistes prennent la forme de véritables joutes oratoires, avec des tests de Charisme (Religion) pour ceux qui voudraient y participer. Se distinguer dans un débat public en affichant des positions fortes permet d'être rapidement remarqué des membres de la tendance défendue.

Authentiques et faux écrits sacrés

Retrouver le testament spirituel d'un prophète, une partie de ses épîtres ou de ses psaumes est un événement aussi rare que précieux. Même le moment de cette apparition est considéré comme un signe et interprété à l'aune de la situation politique du moment. S'agit-il d'une approbation des gouvernants ou d'un avertissement ? L'importance de la découverte d'écrits sacrés est telle que des individus cyniques ont déjà fabriqué des faux, et les ont vendus à des sommes folles à tel ou tel dirigeant de Maison pressé de pouvoir se prévaloir de son contenu. Dans les milieux bien informés, on soupçonne fortement certains textes d'être des apocryphes ; d'autres, pourtant authentiques, ont été qualifiés de faux pour des motifs politiques. Parfois, les faussaires furent identifiés, et leur sort atroce fut – selon le régime – à la mesure de leur blasphème.

La manifestation de pouvoirs divins

Les prêtres du dieu Faucon honorent une divinité qui n'existe plus vraiment depuis plus de 5 000 ans. La manifestation de pouvoirs divins est laissée à l'appréciation du meneur, selon le sens qu'il souhaite donner à l'histoire.

- **La mort du dieu.** En l'absence de divinité (celle-ci étant morte ou inaccessible), les prêtres ne reçoivent aucun sort de prêtre. Il leur est en revanche possible de manier des sorts de paladin, car cette voie permet un accès à la magie divine par la seule force des convictions qu'exprime le serment.
- **Prophètes authentiques.** Dans cette option, le dieu Faucon existe encore et, surtout, a encore assez de force pour parvenir à transmettre une étincelle divine à des élus – ses prophètes.
- **Rituels de magie primordiale.** Les prêtres du dieu Faucon n'ont pas accès à la magie des prêtres de manière normale. En revanche, ils ont su trouver un chemin, une méthode particulière pour puiser à la source même de la magie divine. Paradoxalement, ils l'ont fait pour entrer en phase avec leur divinité, mais ce faisant ils ont trouvé comment se passer des dieux. Si cette option est choisie, la maîtrise de la magie divine est relativement répandue parmi les prêtres, mais elle présente des contraintes d'apprentissage très particulières, avec des rites initiatiques marquants, obligeant à se rendre dans le Plan Astral par l'intermédiaire de rêves contrôlés, et d'en franchir les limites pour s'arrêter à l'abîme du lamentrope. Une telle épreuve est dangereuse et tous ne se réveillent pas. Une autre particularité de cette magie primordiale est d'avoir une liste de sorts possibles bien plus large – le détail est laissé à l'appréciation du meneur.

La lutte contre le Chancre

À l'origine, les institutions placées sous la direction de la Yerzar – plus haut rang du culte harano – devaient servir uniquement à la lutte contre le Chancre. On créa des conseils de chercheurs et des combattants spécialisés, tandis que les inquisiteurs de la Maison Ez'Sakhyn traquaient les actions souterraines des agents de l'Ennemi. Cependant, avec le temps, ces groupes ont été amenés à agir sur des domaines de plus en plus étendus, et au final, dépasser largement leurs attributions premières.

Le conseil des K'kaysairon

Le conseil des K'kaysairon est une institution érudite dirigée par le dirigeant du culte harano, la Yerzar Khiseia Ez'Sakhyn. L'institution est dédiée à la surveillance et à la lutte contre les périls des tréfonds. Le combat contre le fléau hideux et le Cauchemar est sa priorité, mais d'autres domaines sont mis à l'honneur lors de grands cycles de conférences, tels que l'étude des courants de l'Abîme et le relevé des traces surnaturelles de la guerre de l'Aube. Les K'kaysairon sont en majorité drows et arallüniens de plein sang ; un tiers de l'effectif est composé d'étrangers – issus des peuples vassaux notamment.

Le prestige du conseil attire des savants ambitieux de l'Inframonde. Œuvrant dans des conditions privilégiées, les chercheurs ont à leur service des nerüs pour collecter des observations, diriger des expéditions, protéger des sites sensibles, voire mener des expériences en leur nom.

- **Des savants sous pression.** Arallün favorise la compétition entre les équipes de chercheurs. Sabotages et vols d'idées sont le lot des directeurs de recherche et de leurs élèves. Par ailleurs, l'empire enlève des esprits brillants et force leur adhésion pour servir sa soif de connaissances et de contrôle. Ces otages ont le titre « d'invités de longue durée » et sont logés chez les nobles familles drows. Ils s'acharnent à donner le meilleur d'eux-mêmes, jusqu'à épuisement – leur rébellion ou la stagnation de leurs recherches pourrait faire l'objet de représailles sur leurs proches restés au pays.
- **Des travaux soumis à la censure.** Avant d'être publié, tout travail de recherche doit être validé par les vénérables membres du conseil. Or, les inquisiteurs Ez'Sakhyn veillent à ce qu'aucune découverte ne remette en question leurs fondamentaux religieux ou ne contrarie leur projet de ramener le dieu Faucon. La salle-forte, située dans le palais inversé, serait remplie de précieux ouvrages mis à l'index pour leurs conclusions jugées hérétiques. Cette mine d'informations défendues attise de nombreux fantasmes et convoitises. Seule la Yerza délivre des autorisations de consultation spéciales à des érudits triés sur le volet.
- **Le savoir comme arme.** Le conseil n'envoie qu'un résumé de chaque colloque à la bibliothèque de Dörtharogær. Pour Arallün, le savoir est une arme et une monnaie d'échange. Les ambassadeurs sont passés maîtres dans l'art de monnayer des informations, et d'exercer quelques chantage et pression sur les populations tributaires qu'ils maintiennent dans l'ignorance. Une telle preuve de cynisme suscite l'indignation des nains gardiens qui refusent toujours de collaborer avec Arallün.
- **Un ver dans le fruit.** Membre honoraire du conseil, Faerjaklüin est le théoricien le plus célèbre de l'hémicycle – et aussi le moins accessible. Ce magicien est une liche, résidant surtout près d'Ombressoie. Bien que respecté et jamais contredit ouvertement, il suscite la méfiance. Or, Faerjaklüin mène bel et bien un double jeu secret. Il craint les répercussions de l'expansion agressive d'Arallün sur l'équilibre de l'Inframonde – entre autres choses. Avec le concours des Vigies de l'Abîme, il s'assure d'avoir toujours un coup d'avance sur les K'kaysairon ; ensemble, ils filtrent, détournent ou détruisent les informations sensibles dont pourrait s'emparer le conseil.

Des doutes

De ce que je comprends, les K'kaysairon existent depuis plus de 800 ans. Je sais que pour les elfes, ces durées n'ont rien d'extraordinaire, mais je me demande pourquoi, après tout ce temps, ils n'ont pas de succès plus importants à leur actif.
... Je me demande si la censure religieuse des recherches n'a pas un effet pervers. J'imagine bien les Ez'Sakhyn commander des travaux, et finalement les mettre sous clef. Tous les 25, 50 ou 100 ans, un ou plusieurs autres K'kaysairon se reposent les mêmes questions, et à nouveau, les réponses gênantes sont enterrées au fond des archives.
Quant à l'accès à ces mêmes archives, mon expérience dans d'autres cités plus libérales m'incline à douter fortement que leur contenu soit bien connu des censeurs. Ils ont surtout dû entasser la paperasse, et ce serait déjà bien qu'elles soient vaguement rangées.

Journal d'Erythéïs Hespéris, marchande et érudite

Les nobles défenseurs d'Eana

Le sermon de Kavansie résonne en moi chaque jour. « Quelqu'un doit tenir le front dans l'Inframonde pour que nos familles et amis, restés à la surface, puissent jouir des merveilles d'Eana en paix. Il ne faut pas que les surfaciens sachent ce contre quoi nous les protégeons – ils perdraient alors tout espoir et goût de vivre, et le Chancre aurait sa victoire. Peu importe qu'on nous craigne ou qu'on nous méprise. Leur bonheur et leur espoir nourrissent notre volonté, justifient notre silence et notre dureté. Qu'ils rient là-haut pour nous ; nous pleurons et saignons ici-bas pour eux. Tels sont notre voie et notre honneur. »

Extrait du journal du métis Valaëvë, légionnaire

La rumeur de soins pour la chancreuse

Arallün affirme être capable de prodiguer des soins aux malades du Chancre, sous la forme de traitements longs et coûteux. On dit que certains n'hésitent pas à se constituer esclaves en échange de la promesse de leur guérison.

Rumeur dans une taverne de Dûrennyn

Les légions inlassables

La hiérarchie militaire est basée sur l'ancienneté et sur l'héroïsme. Les officiers reçoivent leur poste par acclamation de leurs pairs, parfois sur le champ de bataille, car la mort frappe souvent les gradés qui, n'écoutant que leur honneur, se lancent dans la mêlée. En marge de l'armée régulière aux ordres du Sësho (ou haut-intendant), on compte trois ordres guerriers particuliers qui sont placés sous les ordres de la Yerzar (Grande-prêtresse harano).

- **La légion du Soleil pâle** réunit des étrangers combattants. La grande majorité est composée d'otages et d'engagés volontaires. L'on trouve aussi des prisonniers de guerre et des esclaves acquis sur des marchés. Repérés pour leur bonne condition physique et leur valeur martiale, il leur est proposé le choix suivant : prêter serment et combattre dans la légion ou rejoindre les rangs des travailleurs forcés.
- **Les kegaretas** contractent la corruption du Chancre lors du « Rituel du Désespoir » et reçoivent un tatouage sacré. Ils sont normalement choisis parmi les chevaliers kishiku ou des légionnaires remarqués pour leur discipline et leurs talents. Ils sont porteurs de tatouages conçus par les Ez'Sakhyn. Ces combattants usent de leurs dons et atouts chancreux contre les ravageurs. Par petits groupes, ils sont chargés de repérer les nids chancreux, de traquer et d'éliminer des agents du Chancre, d'espionner le fléau hideux ou de réaliser des missions en territoire souillé. Lorsqu'ils atteignent le point critique de corruption, les kegaretas font leurs adieux et vont à la Faille sans Retour. Ils descendent dans l'abîme, armes à la main, emportant dans leur dernier combat-suicide le plus grand nombre de ravageurs possible et rétablissant leur honneur.
- **Les rampants** composent un petit ordre à part, composé d'esclaves et de malades de la chancreuse endettés auprès des guérisseurs d'Arallün. Dirigés par des kegaretas, ils ont pour mission de ramener l'équipement des guerriers défunts et de brûler les restes souillés. Tous espèrent être libérés ou soignés grâce à leur mérite. Mais dans les faits, on se débarrasse d'eux en les envoyant combattre en première ligne ou en les sacrifiant lors de tactiques de diversion ou de missions-suicide.

Tatouage kegaretin



Tatouage, assez rare (affinité requise), blasphème (aura de corruption +2)
Ce tatouage représente l'emblème sacré de la foi haranorim, un faucon solaire. Selon le tatoueur, le style et les ornementations peuvent varier. Le bénéficiaire noue l'affinité durant la séance de tatouage. Si le porteur rejette l'affinité, le tatouage se détruit entièrement en 1d6 jours.

- Lorsqu'un individu qui n'est pas Élu d'Éternité le porte, il est immunisé à la chancreuse et reçoit une jauge de sujétion au Chancre. Il devient ainsi capable de manifester des atouts et revers chancreux (cf. **Grimoire**, chapitre **La corruption**).
- Lorsqu'un Élu d'Éternité porte le tatouage, son aura de corruption passe à +5.

Dans les premiers temps de la création des kegaretas, il existait des amulettes qui avaient exactement les mêmes propriétés. Cependant, cette merveille présentait un problème important : sitôt qu'un porteur non-Élu d'Éternité en était dépossédé, la corruption qu'il avait subie lui infligeait la chancreuse. Il était fréquent que ces kegaretas soient immédiatement transformés en ladres, et rejoignent les rangs des ravageurs. La création des tatouages permit de réduire ce risque.
La création d'amulettes kegaretins fut courante à une époque, et on en trouve encore régulièrement dans le marché noir, dans des ruines ou même portées par des adeptes du zanrolem du Voile Écarlate.
Des amulettes kegaretins continuent d'être créées secrètement pour les rampants. Ces malades de la chancreuse peuvent être sauvés grâce à cet objet magique. Il ne les guérit pas, mais réduit le mal, et tant qu'ils la portent, il leur faut accumuler une corruption bien plus importante avant d'être transformés en ravageur. Pour ces malheureux, l'avantage de cette amulette dépasse de loin les risques d'être surpris avec et condamnés à mort.

La puissance offerte par la corruption

Le destin malheureux des ladres

En temps normal, quand un individu est exposé au Chancre, il risque d'être atteint de la chancreuse (cf. **Aventuriers**, chapitre **Santé, Maladies, Quelques maladies d'Eana : Chancreuse**), maladie également surnommée la « moquerie du Chancre », ou simplement « la moqueuse ». Les victimes se transforment en ladres, des ravageurs qui ressemblent à des humanoïdes difformes. Leur transformation monstrueuse a lieu à un moment où elle est utile aux plans du Chancre ou d'un prince chancreux à proximité. Des malheureux peuvent vivre des dizaines d'années, atteints de la chancreuse, sans devenir des monstres – tout en ignorant chaque jour s'ils se métamorphoseront en horreur abominable. On les rassemble parfois dans des lazarets, des ghettos ou des régiments suicides (cf. **Créatures : Inframonde**, chapitre **Fléau hideux : Ladre**).

L'usage des pouvoirs corrompus

Seuls les Élus d'Éternité sont immunisés à la chancreuse. Ils développent à la place des atouts et revers corrompus et risquent à terme de se transformer en princes chancreux (cf. **Grimoire**, chapitre **La corruption**). Ces créatures sont extrêmement puissantes et dangereuses. Utiliser volontairement les atouts offerts par le Chancre pour le détruire est une politique à haut risque : si jamais le combattant passe le seuil de contamination critique de son vivant, il deviendra un ennemi redoutable, et pourrait infliger bien plus de mal que le bien qu'il a accompli grâce à ses pouvoirs corrompus. On peut d'ailleurs craindre que les kegaretas soient l'une des causes des assauts constants du Chancre sur le territoire d'Arallün…



Une société strictement organisée

L'empire est organisé avec un grand soin du détail et une structure pyramidale. Cela n'a pourtant pas empêché le récent assassinat de l'empereur Emyskar. Sa fille de douze ans, Son Altesse Emi'Hibara, occupe désormais le trône. Elle est adorée comme l'incarnation de la dernière étincelle du dieu Faucon. N'ayant pas encore eu son premier cauchemar, elle est élevée par la Grande-prêtresse Khiseia Ez'Sakhyn qui a le titre de régente (ou Rëdi).

Les tensions au sommet de l'État

Tout l'empire a été bouleversé par l'assassinat de l'empereur. La thèse officielle prétend que le meurtrier était un soldat d'élite qui avait dissimulé sa contamination par la chancreuse. Il aurait été brutalement transformé en ladre et aurait frappé à mort son maître, avant d'être tué. C'est une histoire qui se tient. Dans l'Inframonde tout le monde se méfie déjà des malchanceux atteints de cette maladie.
Néanmoins, la mort de l'empereur arrange le Sësho. Le chef des armées est le véritable maître de l'empire. Voilà quelqu'un qui aurait eu tous les moyens d'orchestrer le crime. Les gens qui gravitent autour de lui estiment pourtant qu'il est inconcevable qu'il ait trahi son meilleur ami.
La petite Emi'Hibara, toute princesse qu'elle soit, risque gros. Il vaudrait mieux qu'elle ait rapidement son premier cauchemar... Elle est déjà très en retard... Ses fidèles disent qu'elle est peut-être une nouvelle prophétesse, qui guidera le monde vers une ère libérée du Chancre. D'autres se rattachent à la légende selon laquelle un elfe qui n'a pas de cauchemars est en réalité lui-même une porte pour que le Cauchemar se déverse dans notre monde.
J'ai du mal à cerner le rôle de Khiseia dans ce tableau. Elle paraît très protectrice avec la princesse, mais dans les milieux interlopes, on murmure qu'elle proposerait des missions étranges. Ceux qui en savent trop semblent avoir quitté la région – ou bien ils sont morts.
Il y a aussi des rumeurs plus fantasques, qui parlent de l'ancienne reine : Silmeroë Ez'Hararyn. Elle était morte au cours d'une partie de chasse, dans des circonstances étranges. On dit qu'elle aurait quitté la cité des morts pour revenir sur la forme d'une dipulve assassin et se venger de l'empereur.
J'en ai même entendu dire que Silmeroë aurait disparu volontairement après un attentat, et qu'elle serait toujours bien vivante, décidée à se venger de ceux qui lui ont fait du tort. Elle aurait utilisé des cercles de téléportation secrets de la capitale dont elle connaissait la séquence pour gagner et quitter la cité.

Journal de Niyaz, mercenaire gobeline et informatrice de Kartaçöl

Vertus et comportement

Les drows d'Arallün sont astreints à un code de conduite chevaleresque qu'ils ne respectent qu'entre eux. Chaque parole ou acte doit refléter l'une des neuf vertus et leurs dérivés : Vaillance, Volonté (endurance), Devoir (fidélité), Fraternité, Humilité, Résilience (Souplesse, force, adaptation), Pureté (hygiène corporelle, vérité), Honneur, et Politesse (bienséance, étiquette). Les assauts répétés du Chancre ne leur laissent ni le temps ni l'énergie pour les frivolités, la diplomatie, les plaisirs ou les arts. Les mariages sont arrangés ; la séduction et la tendresse sont mineures. Tout Dal'Niyerdae qui fait preuve d'incivilité est méprisé et jugé indigne de confiance.

Notes du tieffelin Mëruem Dal'Irkallaë, ambassadeur d'Arallün

Orgueil et exaltation

Les Arallüniens sont aussi imprévisibles que vaillants, aussi sévères qu'exaltés. À première vue, ils paraissent sereins, endurcis par les horreurs qu'ils affrontent sans ciller. Mais tout comme les entrailles d'Eana sont soumises à la pression du feu et du Chancre, les Arallüniens bouillonnent à l'intérieur du désir de vengeance, d'hégémonie et de rédemption. La guerre les a rendus insensibles, intransigeants, frustes et susceptibles ; à la moindre provocation, leur colère jaillit et embrase tout sur son passage. La pondération ne fait pas partie de leurs vertus, semble-t-il.

Extrait du journal du métis Valaëvë, légionnaire





Routes et voies de communication de l'empire

Aucun empire ne saurait s'étendre sans moyen de contrôler son territoire. Arallün s'investit dans le développement de ses infrastructures. Toutes doivent être utiles pour son armée.

Chantiers d'infrastructures

Bien qu'il existe des voies naturelles aisément praticables dans l'Inframonde, elles sont extrêmement rares en regard des référentiels surfaciens. Il faut donc aménager des tunnels ou en creuser de nouveaux pour permettre aux troupes et aux marchands d'aller et venir aisément. On cherche généralement à relier des tronçons déjà bien dégagés, en limitant les investissements. Il n'est pas rare que cela implique des routes au tracé étrange, sinueux. Le trajet le plus rapide pour les caravanes n'est pas nécessairement le plus court.

Certains chantiers sont très difficiles, du fait de particularités géologiques ou de la présence de créatures hostiles. Les groupes de travailleurs sont composites. Il y a des étrangers en quête d'emploi, des prisonniers qui sont assignés aux travaux forcés, de véritables maîtres-artisans convenablement payés et des légionnaires appelés en renforts pour accélérer les travaux. Les rumeurs de mauvais traitements et d'accidents mortels sont néanmoins récurrentes. L'importance de bonnes routes, éclairées par des *lanternes perpétuelles*, est cependant telle que la plupart des habitants de l'empire y voient un sacrifice au service du bien commun.

Relais fortifiés

Le plus souvent, les communautés souterraines s'installent durablement près de ressources en air et en eau. Quand ce n'est pas le cas, elles doivent déployer des moyens logistiques physiques ou magiques considérables. La sécurisation des routes de l'empire est une priorité coûteuse.

Les relais fortifiés sont répartis à une distance représentant au maximum une journée de marche d'un soldat. Ils sont parfois plus fréquents. Ces lieux tiennent davantage du fort que de l'auberge et ils sont tenus par l'armée d'Arallün qui y délègue l'intendance à des civils. Les gens d'armes sont omniprésents et la sécurité est assurée par la simple intimidation. En cas de problème, l'armée reprend immédiatement la main et peut procéder à des arrestations. Chaque relai est équipé d'une prison ; les officiers ont toute latitude pour mener des investigations et des interrogatoires en cas de crainte d'une menace pour la sécurité de l'empire.

Des moyens de communication secrets – naturels et surnaturels – permettent de garder le contact avec l'échelon supérieur. Le capitaine du fort peut faire remonter les informations du terrain, et transmettre les ordres reçus.

Cercles de téléportation

Les civilisations de l'Inframonde font un usage régulier de cercles de téléportation. Dans l'empire d'Arallün, il existe des réseaux de ces cercles, et la diffusion de leurs séquences d'accès est contrôlée étroitement. L'État surveille tous les cercles de téléportation. L'installation illégale de ce mode de transport est un crime grave, puni sévèrement.

Les forts intermédiaires sont en contact avec plusieurs relais fortifiés. Ils en reçoivent les informations et leur donnent des instructions. Ils font remonter les rapports les plus pertinents aux forts supérieurs. Chaque fort intermédiaire dispose d'un cercle de téléportation situé dans une salle sécurisée. La séquence d'accès à ces cercles n'est connue que des gradés de l'armée. Ce mode de transport immédiat sert de mode de déplacement à des experts (incluant les espions et assassins) et à des commandos.

Au service de l'empire

L'empire est fier de ses institutions et ses serviteurs sont dévoués – certains diront « fanatiques ». Des étrangers reconnus comme honorables peuvent se voir confier des missions. Pour les distinguer, ils se voient fournir une broche portant l'emblème du dieu Faucon. Chacune est unique, et comporte sur la face cachée le nom du dignitaire arallünien qui a mis sa confiance dans le porteur. Si jamais ce dernier est défaillant, la faute rejaillira sur celui qui a donné cette recommandation. Pour éviter cela, les notables arallüniens peuvent user d'artifices : un de leurs serviteurs fait office de prête-nom ; ils accusent la broche d'être falsifiée ; ils dénoncent les actes du missionné avant qu'on ne leur reproche ; ils accusent les aventuriers d'avoir été dissimulateurs et manipulateurs quant à leurs intentions véritables…



Les Maisons dirigeantes d'Arallün

L'empereur est la figure centrale d'Arallün, mais, dans les faits, c'est le Sësho, Elthar Ez'Oshirasyn, haut-intendant et chef des armées, qui gouverne, aidé des ministres qu'il a désignés parmi les nobles des différentes Maisons. Chacune est dirigée par un chef héréditaire – qui peut être ministre ou non.

Créer un personnage issu d'une Maison arallünienne

Avec chaque Maison sont indiquées des pistes pour la création d'un personnage qui en est issu.

Les références à des options sont indiquées comme suit :

- (*) Voir **Aventuriers** pour plus d'informations.
- (**) Voir **Grimoire** pour plus d'informations.

Ez'Arallyn, Maison impériale

- **Dirigeant :** Emi'Hibara Ez'Arallyn, 12 ans. Sa principale particularité est de n'avoir pas encore connu de cauchemar.

La Maison impériale avait autrefois une fonction sacrée, et elle a comporté des prophètes dans sa lignée. Beaucoup succombèrent lors de la prise de la cité de Sotegraen. Ces pertes accentuèrent la tendance à choisir délibérément d'avoir très peu d'enfants. Actuellement, il y a très peu de membres en vie et porteurs du nom. Ce sont des cousins, plus ou moins éloignés de l'impératrice, et ils sont surveillés de près par la Rëdi et le Sësho. Il arrive que l'un ou l'autre, de rang modeste, parvienne à avoir le droit d'étudier à Koleyma ou à obtenir la possibilité d'exercer une activité qui ne menace pas les jeux de pouvoir. Les agents des Ez'Kuroryn les surveillent, pour les protéger, mais aussi pour protéger les maîtres de l'empire : la Yerzar et le Sësho. Si l'impératrice Emi'Hibara venait à succomber, les puissants tenteraient de placer sur le trône le ou la candidate qui leur serait le plus utile. La rigueur morale du Sësho semble limiter les risques qu'il nuise à un membre de la famille impériale, mais dans le climat de tension actuelle, les ambitions s'aiguisent et des calculs compliqués donnent lieu à des complots qui le sont tout autant.

Ez'Hikaryn, Maison des techniciens

- **Dirigeant :** Belaern Ez'Hikaryn, dans la force de l'âge, en poste depuis plus d'une cinquantaine d'années. Sa santé est affectée par les fumées toxiques d'expériences. Plutôt favorable à la Yerzar.

Cette Maison regroupe les corps de métiers liés à l'exploitation minière, à la forge et à l'alchimie. Elle forme des artificiers et des mages guerriers. Elle possède le plus grand nombre d'otages – des gnomes et des dvaergen dont ils s'approprient les savoirs techniques – et d'esclaves.

Les aventuriers issus de cette Maison pourraient être :

- *des otages qui ont adhéré, bon gré mal gré, au dogme de leurs maîtres. Le cas échéant, ils peuvent être originaires de nombreux peuples, y compris surfaciens ;*
- *des individus ayant un historique* d'artisan ou assimilable ;*
- *de classe : lettré*.*

Ez'Sakhyn, Maison des inquisiteurs

- **Dirigeant :** Khiseia Ez'Sakhyn. La cheffe de la Maison est également Yerzar et Rëdi. Cette drow âgée, représentante du mouvement des espérants-nözomüs est en poste depuis longtemps et a eu le temps d'organiser les institutions à sa main.

C'est la Maison des érudits, des ecclésiastiques et des chasseurs de fantômes, de ravageurs du Cauchemar et de fiélons. Les prêtres et médecins étudient la souillure du Chancre et le Cauchemar. Ils sont à l'origine de la création des kegaretas (« souillés »), ainsi que de remèdes pour la corruption temporaire. Ils veillent sur les reliques du dieu Faucon et dirigent les recherches destinées à le ranimer. Leurs inquisiteurs sont sans pitié.

Les aventuriers issus de cette Maison pourraient être :

- *des combattants ouvertement porteurs d'une corruption permanente** ;*
- *des individus ayant un historique* d'acolyte, de médecin, de mystique ou comparable ;*
- *de classe : barbare tueur de mages* ; lettré* ; paladin du Serment du corbeau* ; prêtre du domaine de l'Indicible* ou de l'Étrange*.*





Ez'Nayathyn, Maison des soldats d'élite

- **Dirigeant :** Alurl Ez'Nayathyn est encore jeune, et il a succédé à sa tante. Il aurait reçu le soutien de Khiseia Ez'Sakhyn. Il a des rivaux et des opposants au sein de sa propre Maison.

Ses membres sont des kishiku (« chevaliers ») ; ils forment un corps d'armée très prestigieux et donnent à l'armée du Sësho ses meilleurs officiers. Ils protègent Irkallaë et ses bâtiments importants.

Les aventuriers issus de cette Maison pourraient être :

- *des individus ayant un historique* de notable ou comparable ;*
- *de classe : guerrier ; mage de guerre*.*

Ez'Hararyn, Maison des éclaireurs

- **Dirigeant :** Zhalin Ez'Hararyn est une vieille drow, attachée aux traditions, et très pieuse. Elle soutient l'implication de sa Maison dans le commerce d'esclaves malgré les avertissements de ses agents.

Cette Maison forme des combattants légers, des piégeurs, des explorateurs et des éclaireurs. Ses chasseurs de primes distribuent leurs prises aux autres Maisons ; hors des frontières, on les rencontre sur les marchés aux esclaves. Les éclaireurs ont l'habitude d'aller en territoire étranger et certains sont secrètement affiliés à des zanrolemi. Il y a un conflit de générations dans la Maison Ez'Hararyn entre les plus âgés, qui ne connaissent l'état du monde extérieur que de manière théorique, et les plus jeunes, qui vont sur le terrain et parlent à des non-Arallüniens.

Les aventuriers issus de cette Maison pourraient être :

- *des individus ayant un historique* d'explorateur ou comparable ;*
- *de classe : mage mystificateur* ; rôdeur ; roublard espion*.*

Ez'Oshirasyn, Maison des administrateurs

- **Dirigeant :** Nekales Ez'Oshirasyn est une drow très vieille, et dont beaucoup prédisent la mort prochaine. Avec l'extension de l'empire, elle a placé toute sa famille étendue à des postes d'administrateurs plus ou moins prestigieux, et elle a procédé aussi à de nombreuses adoptions pour faire face aux besoins. Nekales est une fidèle du Sësho.

Ses membres ont en charge le ravitaillement et l'intendance d'Arallün. Ces fonctionnaires sont conseillers, ambassadeurs, enquêteurs ou négociants. Ils dominent les postes de l'administration impériale. Celle-ci est admirée pour sa rigueur, sa flexibilité et son efficacité.

Les aventuriers issus de cette Maison pourraient être :

- *des individus ayant un historique* d'érudit ou comparable ;*
- *de classe : lettré* ; mage mystificateur*.*

Ez'Kuroryn, Maison des espions

- **Dirigeant :** Ulnar Ez'Kuroryn règne dans un climat compliqué. Sa Maison a du mal à être totalement loyale au Sësho comme Ulnar le souhaiterait.

Versée dans les arts de la tromperie et des poisons, cette Maison supervise des opérations d'espionnage ou d'infiltration discrètes et mortelles. Certains membres travaillent pour l'Hoth'Arallün, dans des groupes spécialisés sur les actions coups de poing. Les autres travaillent pour l'empereur. Actuellement, il en est qui obéissent plutôt au Sësho, ou plutôt à la Yerzar.

Les aventuriers issus de cette Maison pourraient être :

- *des individus ayant un historique* d'érudit ou comparable ;*
- *de classe : barde ; roublard ; mage mystificateur*.*

Des alliés aux ambitions contraires

Une campagne centrée sur Arallün peut amener des membres de différentes Maisons à travailler ensemble pour résoudre une énigme insondable ou une affaire politiquement très sensible. Si chaque Maison est spécialisée, et officiellement dévouée à la bonne marche de l'empire, dans les faits les ambitions des Maisons ne recouvrent pas forcément parfaitement les besoins d'Arallün. Ainsi les membres de ce groupe pourraient-ils avoir chacun un objectif caché et propre à leur Maison, tout en devant accomplir la mission officielle.

Les dissensions habituellement discrètes entre les Maisons se sont aggravées avec l'assassinat de l'empereur. Si le crime a pu être commis, c'est en effet aussi grâce au manque de transmission d'informations. Les Ez'Kuroryn avaient connaissance d'un détail qu'ils savaient important, mais ne l'ont pas transmis aux Ez'Nayathyn, qui eux-mêmes tardaient à répondre à des demandes des Ez'Oshirasyn… Chacun voit avant tout les besoins de la Maison, de son aire d'influence, de ses missions propres, sans se soucier du tableau d'ensemble. Une fois que l'on connaît davantage les arcanes du pouvoir arallünien, on perçoit des failles que l'intransigeance des soldats ne peut pas suffire à combler.



Des alliances fragiles ou contraintes

Arallün achète des alliances, des faveurs ou des reliques. Ainsi, elle cherche aujourd'hui à conclure un pacte avec les salamandres (élémentaires de feu de la région d'Askamor) et Ombressoie. En général, Irkallaë envoie des ambassadeurs et leurs escortes armées auprès des localités voisines, pour juger des denrées utiles qu'elles sont en mesure de lui fournir. Puis elle exige un tribut annuel – des ressources, des biens et des otages – en échange de sa protection contre les ravageurs. Beaucoup de cités acceptent, tout autant effrayées par la réputation des drows que fières de contribuer à la défense d'Eana – et parfois soulagées de se débarrasser de citoyens problématiques. Les Arallüniens lancent des raids brutaux contre les mauvais payeurs ou les populations réfractaires. Les nains gardiens les accusent de parfois laisser un nid chancreux prospérer puis de se présenter en tant que sauveurs auprès d'une communauté aux abois, afin d'en prendre le contrôle.

Un échange inéquitable mais une relation sincère

Le système de vassalité mis en place par l'empire drow d'Arallün correspond plus à une forme d'échange inéquitable qu'à une soumission violente. Les drows préfèrent s'assurer de la coopération volontaire de peuplades qui ont accepté de leur jurer fidélité. Par ce biais, les suzerains d'Irkallaë obtiennent ainsi constamment les ressources dont ils ont besoin dans leur guerre incessante contre le Chancre.

En retour, l'empire semble faire preuve d'une réelle volonté de défendre ses vassaux. Si les simples tributaires payent pour éviter des raids arallüniens, les cités et peuples qui décident de prêter allégeance aux drows bénéficient d'une protection permanente. Une garnison sous les ordres d'un ambassadeur d'Arallün, le plus souvent de la maison Ez'Oshirasyn, est alors bâtie dans les cités vassales.

Ces garnisons sont initialement constituées entièrement de drows, mais à mesure que la tutelle d'Arallün est acceptée par la population, des locaux et même des représentants de peuples plus lointains, peuvent se voir affecter aux troupes stationnées dans les territoires périphériques. Ces soldats aguerris ont pour ordre de ne pas se mêler de la politique locale, du moins tant que celle-ci ne remet pas en cause le versement du tribut dû à l'empire.

En cas de fraude, les seigneurs d'Arallün n'hésitent pas à brandir leurs armes contre les mauvais payeurs.

Journal de Niyaz, mercenaire gobeline et informatrice de Kartaçöl

Otages et esclaves

Les étrangers libres sont bien accueillis s'ils ont quelque chose d'utile à offrir à la cité ; des combattants et des ressources ont plus de valeur que la soie, l'or ou des pierres précieuses.

Un *riarün* (« véritable ») est un étranger ou un otage affranchi qui a adopté les codes, les croyances et l'idéal des Arallüniens, et qui s'attache à servir fidèlement une Maison. Il a le rang de citoyen et les drows le traitent comme l'un des leurs. Le trône, les postes ministériels et la direction des Maisons iront toujours à un drow d'Irkallaë, mais il est tout à fait possible qu'un riarün méritant accède à un poste à responsabilités.

Les serviteurs sont aussi nombreux que les citoyens libres. Ils se distinguent en deux catégories.

- **Les otages** remis en tribut sont liés à une Maison pour des durées de dix à vingt ans. Ils sont logés par la Maison qui exploite leurs compétences à son profit. Ils sont bien traités tant qu'ils font preuve d'obéissance aveugle et d'excellence. Leur bonne conduite et leur productivité peuvent donner lieu à des affranchissements anticipés. L'empire attend des serviteurs qu'elle renvoie chez eux qu'ils soient les promoteurs de la cause et des valeurs arallüniennes, et qu'ils aident à maintenir de bons contacts entre les communautés. Mais beaucoup d'anciens otages retournent à Arallün, rejetés par des familles qui ne reconnaissent plus leur proche acculturé.
- **Les esclaves** sont enchaînés à vie à des travaux forcés dans les mines, sur les chantiers ou sur les champs de bataille. Ce sont des criminels, des réprouvés, et des otages réfractaires corvéables et sacrifiables.

Irkallaë, capitale d'Arallün

1. Fort Aveugle
2. Fort des Lances Infinies
3. Fonderie Ez'Hikaryn
4. Grand-place des Lames Brisées
5. Palais inversé des Ez'Sakhyn
6. Manoir des Eaux-Lustrales
7. Palais-temple de la Dernière Étincelle



Irkallaë, capitale d'Arallün

Les couloirs menant à Irkallaë sont protégés par des périls naturels et des pièges, et les entrées de la grotte sont gardées par des portes épaisses. Cernée par des douves de lave et de hautes murailles, la cité est bâtie sur un promontoire en basalte. Irkallaë se décompose en quartiers-terrasses bien défendables et organisés. Chacun possède son propre fort, géré par une Maison, ainsi que les infrastructures nécessaires au quotidien de ses habitants. Ceux-ci ont appris à vivre avec le règlement martial et le rationnement imposés.



Aperçu d'Irkallaë

- **Culture dominante :** drow d'Arallün
- **Langues parlées :** arallünien (dialecte drow), commun des profondeurs, elfique classique
- **Mots-clefs :** capitale d'un état militariste et théocratique
- **Pouvoir :** théoriquement détenu par l'impératrice Emi'Hibara Ez'Arallyn (12 ans) ; en réalité partagé entre la Rëdi et Yerzar Khiseia Ez'Sakhyn et le Sësho Elthar Ez'Oshirasyn
- **Sécurité :** troupes sous la direction de la Rëdi et Yerzar Khiseia Ez'Sakhyn (kegaretas, rampants, Soleil pâle) et du Sësho Elthar Ez'Oshirasyn (Hoth'Arallün)
- **Air :** *glyphes d'air pur*
- **Température :** selon les quartiers 26 à 40 °C grâce aux *glyphes tempratifs*
- **Eau :** rationnement en fonction de la classe sociale ; apports d'eau par citerne ; export des eaux usées par citernes sales
- **Nourriture :** rationnement en fonction de la classe sociale ; apports de nourriture par convois depuis Onderîdh
- **Accès :** voie de Dûrennyn ; peut-être une poignée de petits cercles de téléportation hautement contrôlés et secrets
- **Profondeur :** 2 000 m – au niveau de la chambre magmatique du volcan Askamor

Lieux emblématiques d'Irkallaë

Le fort Aveugle

Situé au plus bas de la cité, ce bâtiment aux murs très épais n'a qu'une issue connue. Quiconque entre en ville est conduit ici, puis isolé en quarantaine dans des appartements partagés par plusieurs personnes d'un même groupe ou d'une même provenance. Interrogatoires et examens médicaux sont imposés par la Maison Ez'Sakhyn afin de prémunir Irkallaë de toute infestation chancreuse.

- **Ravitaillement quotidien.** Le ravitaillement courant de la cité ne peut être soumis à des règles aussi strictes. Il y a tout un espace où les charriots tirés par les lézards de bât entrent et sortent chaque jour. Il est possible, d'autant plus avec des complices, de profiter de l'animation pour se faufiler.
- **L'augmentation de l'attractivité de Dûrennyn.** Des notables ou leurs agents quittent la capitale pour mener des affaires dans la cité des cercles de téléportation qui assurent l'approvisionnement d'Irkallaë. Tous ces gens obtiennent des laissez-passer et ne sont contrôlés que superficiellement à leur retour. La loi martiale décrétée après l'assassinat de l'empereur a durci les contrôles, au point que certains préfèrent rester à Dûrennyn.

Le fort des Lances Infinies

Ce complexe regroupe la grand-salle de la Maison Ez'Nayathyn, le poste de garde, les prisons, et la grande caserne de l'armée arallünienne. Les cris des soldats qui s'entraînent dans les cours y résonnent continuellement.

- **Rumeurs de tunnels.** Les légionnaires parlent à mots couverts de souterrains creusés profondément dans le socle basaltique. Que renferment-ils ? Des passages secrets menant hors de la cité ? Des laboratoires d'essais de nouvelles armes magiques sur des kegaretas transformés en ravageurs ?

La fonderie Ez'Hikaryn

Gérés par la Maison Ez'Hikaryn, la fonderie et ses ateliers sont d'une importance vitale, car ils produisent les armes, les armures, les artefacts, les automates et les explosifs utilisés par l'armée pour combattre les ravageurs. Une statue de Nevalis, l'artificière gnome héroïque, trône au-dessus de la porte d'entrée. Le quartier résidentiel accueille majoritairement des otages et affranchis gnomes et svirfnebelins.

- **Méphites et salamandres.** L'endroit est sujet à une invasion de méphites de lave ayant causé des dégâts mineurs, pour l'instant. Mais le nombre d'élémentaires ne cesse de croître. Quelle en est l'origine ? Y a-t-il un lien avec l'escouade de salamandres surprise à rôder près du lac lavique ?

La grand-place des Lames Brisées

Située au cœur de la cité, cette place close est le théâtre des commémorations et des fêtes. Un haut obélisque d'obsidienne trône en son centre, mémorial pour tous les sacrifices et toutes les pertes endurées par les Arallüniens et leurs alliés pour la sauvegarde d'Eana. Tout autour, sous les arcades du vaste portique, les habitants et les étrangers se donnent rendez-vous pour affaires, pour partager un repas frugal, pour échanger nouvelles et rumeurs.

Le palais inversé des Ez'Sakhyn

Si la Maison Ez'Sakhyn est la plus puissante d'Arallün, vu de l'extérieur, son palais ne permet pas de juger sa richesse ou son influence. Le château principal est austère et banal ; il ne semble occupé que par des religieux zélés. C'est caché en sous-sol que se déploie l'incroyable complexe réservé aux membres de la Maison et à leurs collaborateurs. Plus on s'enfonce, plus la surface de chaque niveau diminue. L'on trouve d'abord les salles d'études et l'hémicycle où les théoriciens de l'Inframonde transmettent leurs savoirs, et où se réunissent les membres du conseil des K'kaysairon, ainsi que les Vigies de l'Abîme ; ensuite, les chapelles et les loges pour les recherches dédiées au Plan Astral ; puis les laboratoires où sont élaborés les remèdes contre la corruption ; et enfin, les cellules où logent des kegaretas entre deux missions et quelques cobayes destinés à de sinistres expériences.



Que contient le dernier niveau ? Seule la Rëdi, dame Khiseia, en a la clef et l'usage pour ses recherches privées.

Le manoir des Eaux-Lustrales

L'eau est une denrée précieuse pour Irkallaë. Les citernes, indépendantes ou reliées entre elles, sont l'objet d'une constante surveillance. Le manoir des Eaux-lustrales abrite les bains publics. Les Arallüniens sont très stricts sur l'hygiène corporelle et les rituels de purification. En petits groupes, familiaux ou amicaux, ils se lavent aux fontaines et se détendent dans les bassins chauffés et les étuves.

Le palais-temple de la Dernière Étincelle

Admiré comme l'une des merveilles de l'Inframonde, le palais noir aux coupoles dorées domine le point culminant de la cité. Il abrite la cour, la garde et l'administration impériales, la résidence du Sësho, de la Rëdi et de l'impératrice. La salle-forte serait remplie de trésors et de reliques sans prix ; certaines familles nobles y entreposeraient les armes, armures et ornements portés par leurs ancêtres. Les salles et les couloirs se succèdent, aux murs nus et austères. Mais qui lève le regard est alors subjugué. Les Arallüniens ont une grande nostalgie du ciel étoilé : les splendides plafonds sont décorés de diamants et de saphirs à la reproduction des cieux nocturnes tant regrettés et désirés.

Figures d'Irkallaë

La Rëdi et Yerzar Khiseia Ez'Sakhyn

La vieille Rëdi a toute autorité sur la cour et le clergé. Surnommée la « dame marieuse », elle organise les unions de la noblesse. Elle conserverait des archives remontant à avant la guerre de l'Aube, reliant certaines Maisons à de prestigieux princes elfes. Khiseia est préceptrice de la jeune impératrice Emi, sur laquelle elle veille jalousement. Grande-prêtresse du dieu Faucon, sa renaissance l'obsède. Elle a secrètement cessé de pratiquer la transe pour recevoir ses visons. Elle caresse l'espoir de retrouver son essence et d'utiliser Emi comme réceptacle incarné, quitte à sacrifier son âme.
Une bourse de diamants récompense tous ceux qui s'acquitteraient pour elle d'une mission de recherche dans le Plan Astral, ou qui lui rapporteraient des artefacts et des informations utiles à la réalisation de son projet fou.

Le Sësho, Elthar Ez'Oshirasyn

Élu à l'unanimité par les six Maisons drows d'Arallün, le seigneur Elthar est au pouvoir depuis près d'un siècle. Sage et vertueux, il met son esprit comptable et acéré au service de la grandeur de son royaume. Il est à l'origine la politique d'expansion d'Arallün. Convaincu de la montée en puissance du Chancre, le haut-intendant prépare son peuple à une nouvelle guerre de l'Aube. Pour combler les besoins en soldats et en ressources, il renforce son armée et la pression sur les communautés tributaires. Signer un pacte de défense avec les nains Gardiens et le royaume d'Ombressoie fait partie de ses préoccupations premières.
Elthar a récemment été très affecté par l'assassinat de son seigneur et meilleur ami, l'empereur Emyskar, attaqué en sa présence et mort dans ses bras. Cet acte de traîtrise l'a rendu paranoïaque et l'a conduit à proclamer l'application de la loi martiale dans la capitale.
N'ayant pas d'enfant lui-même, Elthar a essayé d'être un père de substitution pour la jeune impératrice Emi qui, manipulée par la Rëdi, le rejette durement. Conforté dans son sentiment de culpabilité, le Sësho s'isole dans le travail de gouvernant et ses rêves d'empire inframondien incontesté.

Tiinel Kregal, maître-ingénieur svirfnebelin

Contrairement à sœur Tiina, retournée à Lang Arch Mörkt, Tiinel a décidé de rester à Arallün après la fin de sa période d'otage, convaincu du bien-fondé de la cause arallünienne. Reconnu comme riarün, il co-supervise la maintenance des automates. D'ordinaire, la communauté d'otages svirfnebelins est plutôt docile. Or, depuis peu, Tiinel sait que certains gnomes participent à des activités séditieuses durement punies par la loi, servant d'espions et de messagers. Ils alimenteraient aussi plusieurs caches en armes. Cependant, Tiinel ignore pour qui ou à quelles fins. Il s'est donc mis discrètement en quête des chefs des mutins. Puisqu'il est très écouté par la ministre de la Maison Ez'Hikaryn, il pense pouvoir apaiser les tensions et ainsi désamorcer l'insurrection avant qu'elle ne mène à un massacre.

La menace de la chute de l'empire

Les empires sont plus difficiles à tenir dans l'Inframonde qu'en surface, et celui d'Arallün cumule aujourd'hui de nombreuses fragilités qui donnent à penser que, malgré sa puissance indéniable, il pourrait connaître une crise susceptible de conduire à son effondrement. Les développements ci-après présentent ces facteurs qui peuvent être mis en scène dans une campagne crépusculaire dépeignant le pays au sommet de sa gloire, et dans son délitement. Peut-être les aventuriers auront-ils un rôle déterminant, pour précipiter la chute ou favoriser au contraire une restauration réparatrice.

L'armée au cœur de l'empire

Le principal signe de la puissance d'Arallün est aussi une de ses failles majeures. L'armée compte de très nombreux soldats, et est au centre des préoccupations de l'empire. Cependant, l'Inframonde n'est pas un terrain favorable à ce type d'organisation.

Deux têtes et une confusion grandissante

Il y a deux dirigeants d'armées dans l'empire : le Sësho, et la Yerzar. Depuis longtemps, les limites de leurs prérogatives n'étaient pas claires, mais depuis que la Yerzar est devenue Rëdi, on atteint des sommets de confusion. Des soldats de l'Hoth'Arallün reçoivent des ordres de kegaretas ; des inquisiteurs Ez'Sakhyn ou des chercheurs K'kaysairon réquisitionnent des ressources.

Deux chaînes de commandement, l'une laïque, l'autre religieuse, s'entrechoquent. Les risques sur le terrain sont nombreux : absence de remontée des informations ou de transmission des ordres ; détournement des moyens affectés à une mission ; ordres et contrordre ; dispersions des forces ; oubli de l'envoi de renforts ; mauvaise appréciation des priorités ; gaspillage…

Les choix de la Maison Ez'Nayathyn

La Maison des soldats d'élite place ses membres aux postes d'officiers de l'Hoth'Arallün, et ils sont également largement présents parmi les kegaretas. Impliqués dans les deux grandes forces armées, ils peuvent faire pencher le destin de l'empire. En cas de conflit entre le Sësho et la Rëdi, ils pourraient aussi bien maintenir la cohésion de l'État que précipiter sa chute. Il serait aussi possible d'imaginer une restauration dans laquelle la dynastie régnante serait les Ez'Nayathyn.

Un ravitaillement extrêmement compliqué

Quand un étranger arrive dans l'empire, il est souvent impressionné par l'état des routes principales, des forts et de toutes les infrastructures qui permettent à l'État de fonctionner avec une apparente facilité. Sitôt qu'une crise a lieu, la logistique est grandement mise sous tension. Elle tient bon au début, mais si les problèmes perdurent, les risques sont importants que toute la chaîne rompe.

L'armée en mouvement doit être nourrie, et la logistique du ravitaillement est d'autant plus compliquée qu'il faut traverser les tunnels de l'Inframonde. Il existe bien des caravanes, mais elles voyagent lentement, s'adaptant pour contourner les périls. Si des milliers de soldats combattent, il faut assurer qu'ils aient des vivres, de l'eau, des soins et des munitions. Que l'on utilise des tunnels aménagés ou les rares cercles de téléportation de taille suffisante, tout est compliqué et terriblement lent en période de crise. Sitôt qu'un grain de sable complique l'approvisionnement, des gens sont susceptibles de mourir faute de soin ou d'eau.

Renouvellement des troupes

Quand un nid chancreux peut produire des combattants en quelques jours à quelques mois, il faut une vingtaine d'années pour qu'un drow naisse, soit formé et apte à affronter un ravageur. La différence de rythme de renouvellement des troupes est telle que les Arallüniens ont développé des stratégies palliatives, toutes insuffisantes. Les difficultés auxquelles il faut faire face sont multiples et les solutions manquent encore aux Arallüniens.

- **Kegaretas.** Ces individus corrompus par choix meurent, deviennent de redoutables ladres, ou parfois aussi des princes chancreux. En somme, il y a un risque important qu'ils renforcent les troupes du fléau hideux.
- **Des ladres en devenir.** Les membres de l'ordre des rampants sont des malades de la chancreuse à qui on promet d'être libérés du mal qui les ronge. Ces combattants connaissent l'empire, ses tunnels les plus répugnants, et ils n'ont pas grand-chose à perdre. Ils pourraient se révolter contre leurs maîtres – et cela même sans prendre en considération le risque de leur transformation en ladres.
- **Mutinerie.** Seules la menace et une discipline violente poussent des troupes recrutées sous la contrainte à poursuivre le combat. Les tensions dans les légions du Soleil pâle sont très importantes, et les risques de mutinerie sont considérables. Ils pourraient encore croître en cas d'alliance entre rampants et Soleil pâle.
- **Recrutement forcé.** Les vassaux de l'empire apprécient peu d'envoyer des habitants nombreux dans ces groupes. Si Arallün subissait de fortes pertes et était contrainte de décréter un recrutement massif, toutes les failles à peine visibles deviendraient évidentes. Il pourrait soudain apparaître des refus, dans toutes les cités.
- **Mortalité au combat.** La nature même de l'Inframonde profite aux défenseurs. Pour prendre une cité par la force, il faut au minimum que l'assaillant soit trois fois plus nombreux que le défenseur. Arallün a conçu une armée faite pour aller héroïquement à la mort, même face aux plus répugnants ravageurs. Cette organisation est intimidante, mais pour peu que les adversaires ne se laissent pas prendre à l'image d'invincibilité qui est diffusée, la force du nombre trouve ses limites. Dans un champ de bataille souterrain, de nombreuses circonstances peuvent conduire à des morts en masse : effondrement, inondations, asphyxie, goulots d'étranglement… Il est dès lors possible que l'on passe rapidement d'une armée aux effectifs nombreux à une armée en difficulté.

La fragilité d'Irkallaë

La capitale très peuplée d'Irkallaë est le cœur de l'empire, et elle est étroitement associée à l'image de sa puissance. Or, cette place forte, environnée de lave, est dans une situation précaire due à ses particularités extraordinaires.

- **La dépendance aux glyphes.** L'air et la température d'Irkallaë dépendent de glyphes qui sont mis à rude épreuve par les conditions extrêmes et de la population importante de la cité. Il suffirait qu'une partie seulement des glyphes soient détruits pour que la situation devienne très vite compliquée, voire intenable. Chaque grande Maison a des glyphes bien protégés dans son palais, mais ils ne suffisent pas pour la ville entière. En cas de sabotages ciblés, il faudrait sans doute prendre la décision d'évacuer des quartiers et de faire partir des milliers de personnes en peu de temps pour éviter une hécatombe terrifiante.
- **La fluctuation des laves.** Les rivières et lacs de lave peuvent être longtemps stables, mais leurs changements sont plus brutaux que pour leurs équivalents liquides. La région d'Askamor est sujette aux séismes, et ceux-ci provoquent des effondrements dans des tunnels. Ils contribuent au changement des tracés des courants de lave. Par ailleurs, le magma réagit aux battements du cœur profond d'Eana : pression, gaz, compression, explosions… Pour peu que les éruptions du volcan soient plus importantes, la région pourrait être soumise à des périls d'une extrême puissance. Les défenses de la capitale suffiraient-elles ? Les dirigeants l'assurent, mais tous les experts en arcanes n'en sont pas convaincus.
- **Dépendance au ravitaillement.** La survie dans la capitale d'une grande population dépend du stockage, mais aussi d'un ravitaillement sur une base quotidienne. Si la cité devait être attaquée, l'assaillant pourrait renoncer à prendre la place de force et se contenter de couper la route de Dûrennyn. Dans ces conditions, il ne resterait plus que la magie pour pallier le manque d'eau et de nourriture, mais les sorts de tous les arcanistes de la ville peineront à suffire pour tant d'habitants.

Premier quenayr, dit des Lumières

Dûrennyn, le portail

Établir un cercle de téléportation marchand est une décision difficile pour les communautés à la fois attachées à leur sécurité et à leur enrichissement. Les dirigeants de l'empire d'Arallün ne pouvaient se résoudre à ouvrir leur capitale aux risques que constitue la présence d'un accès majeur en ses murs. Aussi créèrent-ils Dûrennyn. Cette petite cité marchande est une ville nouvelle, bâtie dans le seul but d'accueillir un cercle de téléportation marchand destiné à alimenter Irkallaë en denrées.
Pour rejoindre la capitale, on peut donc choisir entre accomplir tout le trajet à pied, ou aller à Dûrennyn et n'avoir plus qu'une vingtaine de kilomètres à parcourir. Cette distance représente un certain inconfort quand on est habitué à utiliser les cercles de téléportation pour aller directement dans une cité. Il arrive que des notables d'Irkallaë envoient leurs agents traiter des questions à Dûrennyn, ou se déplacent en personne. La petite ville est éloignée des poches magmatiques qui forment une défense naturelle dangereuse. À Dûrennyn, l'air est plus facilement respirable, plus frais, et les habitants moins entassés.



Aperçu de Dûrennyn

- **Culture dominante :** drow d'Arallün
- **Langues parlées :** arallünien (dialecte drow), commun des profondeurs, elfique classique, et beaucoup d'autres
- **Mots-clefs :** ville neuve conçue pour les marchands approvisionnant Irkallaë
- **Pouvoir :** administrateur Pelyn Ez'Oshirasyn
- **Sécurité :** garde locale chargée du maintien de l'ordre au quotidien ; des garnisons de Hoth'Arallün et de troupes sacrées (kegaretas, rampants, Soleil pâle) peuvent intervenir en renfort
- **Air :** passages menant vers Onderîdh
- **Température :** 22 °C
- **Eau :** provient de la surface via Onderîdh sous forme de cascades et de fontaines répandues
- **Nourriture :** apports de nourriture par convois depuis Onderîdh
- **Accès :** tunnels d'aménagement militaires ; grands cercles de téléportation à usage principalement marchand
- **Profondeur :** 1 500 m



Le temple carré

Dûrennyn elle-même est édifiée sur un seul niveau, avec un urbanisme maîtrisé, s'étendant selon un plan en damier. On trouve en son centre un grand temple carré dédié au Faucon Solaire. Il est si haut qu'il touche au plafond de la caverne. Chacune de ses faces est ornée de hautes colonnes, sur autant de niveaux que le bâtiment compte d'étages. Ce monument est à la gloire de l'empire et de son dieu, mais il dégage à mes yeux surtout une aura d'oppression écrasante.

Journal d'Erythéïs Hespéris, marchande et érudite

L'approvisionnement depuis Onderîdh

Les travaux de la ville neuve de Dûrennyn dépassent la seule cité. Les ingénieurs ont considérablement développé aussi le territoire d'Onderîdh. Je n'ai pas pu voir de mes yeux comment il est aménagé, car son accès est strictement contrôlé, et une simple marchande comme moi n'a pas de raison de s'y rendre.
Le plus étonnant pour moi était la différence de profondeur entre les deux localités. Il y a un escalier qui conduit de l'un à l'autre, avec un dénivelé de plus d'un kilomètre. Cependant, au quotidien, les arallüniens se fient ici aussi à la magie. Les K'kaysairon ont conçu un glyphe qui atténue les chutes de tout ce qu'on jette dans un puits ainsi marqué. À Onderîdh, on prépare donc les vivres et on les jette littéralement dans le vide. Ils sont ainsi réceptionnés par les manœuvres qui les répartissent dans les entrepôts à proximité, avant que les transports soient organisés vers Irkallaë ou des forts.

Journal d'Erythéïs Hespéris, marchande et érudite

Onderîdh, les champs nourriciers

Les champs d'Onderîdh sont édifiés sur le terrain d'anciennes communautés bien desservies en eau. Elles se trouvaient approximativement au-dessus de Dûrennyn. Aujourd'hui, les galeries ont été largement réaménagées pour produire de la nourriture en quantité. Jamais il ne serait possible à Irkallaë de survivre avec une population si importante, dans un lieu si hostile, s'il n'y avait des convois de vivres venant la ravitailler.

Visions d'Azaïes

Depuis quelque temps, la rumeur parmi les travailleurs – pauvres roturiers et esclaves – se répand. Velkynbelbol est tombée. Certains commencent à avoir des rêves dans lesquels un nom revient : Azaïes. L'alcitrône et les célestes qui ont rejoint sa cause cherchent à inspirer les songes de ceux qui aspirent à se libérer d'un destin inique.

Aperçu d'Onderîdh

- **Culture dominante :** drow d'Arallün à l'encadrement ; nombreuses minorités parmi les travailleurs
- **Langues parlées :** arallünien (dialecte drow), commun des profondeurs, et d'autres
- **Mots-clefs :** galeries transformées en champs de culture intensive
- **Pouvoir :** administratrice Nekalsa Ez'Oshirasyn
- **Sécurité :** contremaîtres chargés du maintien de l'ordre au quotidien ; un contingent Hoth'Arallün à proximité pour protéger le territoire
- **Air :** végétation de l'Inframonde
- **Température :** 25 °C grâce à des *glyphes tempratifs* ; certaines cavernes à vocation de grenier sont maintenues à 5 °C et une à –10 °C
- **Eau :** provient de la surface sous forme de rivières canalisées
- **Nourriture :** production locale, essentiellement destinée à l'exportation
- **Accès :** escaliers depuis Dûrennyn ; tunnels d'aménagement militaires ; cercles de téléportation de petite taille dans les forts militaires
- **Profondeur** : 300 m



Amunto, la ville-musée

La civilisation d'Arallün n'aurait jamais pu naître à Irkallaë, au milieu des laves souterraines d'Askamor. Son berceau est Amunto, surnommée la ville-musée désormais. Cette cité revêt à présent une importance symbolique, et elle est très peu peuplée. À un moment de son histoire, une impératrice avait même envisagé de l'abandonner totalement, dans une démarche de rupture avec le passé. Si toutes les Maisons nobles ont bien quitté les lieux, des populations pauvres préférèrent rester, attachées à la terre de leurs ancêtres et décidées à la cultiver pour vivre simplement.

Un tunnel militaire relie Dûrennyn à Amunto et une petite garnison est stationnée à l'entrée de la cité antique, abritant également les bureaux du gouverneur. On y trouve quelques modestes auberges et une ambiance tranquille qui tranche avec la plupart des cités de l'empire.

- **La dispense de service dans l'armée.** Un privilège spécial d'Amunto assure depuis des siècles aux habitants de ne pas être appelés à servir dans Hoth'Arallün. C'était une contrepartie offerte aux paysans qui devaient alimenter Irkallaë en vivres, mais aujourd'hui l'essentiel de la nourriture provient d'Onderîdh. Seuls des aliments secs ou en conserve – lacto-fermentés notamment – peuvent faire le voyage depuis Amunto. Deux fois l'an, des convois chargés de cet impôt partent vers Irkallaë. Dans la capitale, certains ont noté que le privilège d'Amunto n'a plus vraiment raison d'être et réfléchissent à remplacer l'impôt en nourriture par un service dans l'armée.
- **Refuge.** On vient s'installer à Amunto pour être en paix. Il y a une forte implantation du zanrolem illégal d'Eläkivi qui prône notamment la libération des esclaves. Certains évadés viennent ici pour se cacher avant la suite de leur voyage.
- **Mémoires anodines.** Le déménagement vers Irkallaë était une opération de grande ampleur et on n'a emporté que ce qui avait de la valeur aux yeux des gens de l'époque. Toutes les archives ne furent ainsi pas emportées, ni tous les objets, meubles, œuvres d'art. On peut venir étudier les esthétiques passées à Amunto, des styles différents de l'austérité monumentale actuelle. Certaines informations qui paraissaient autrefois sans intérêt pourraient avoir acquis désormais une valeur plus importante.

Aperçu d'Amunto

- **Culture dominante :** drow et svirfnebeline
- **Langues parlées :** arallünien (dialecte drow), commun des profondeurs, svirfnebelin
- **Mots-clefs :** ancienne grande ville, envahie de végétation
- **Pouvoir :** gouverneure Niaran Ez'Oshirasyn et conseil d'Amunto (élu par l'ensemble de la population)
- **Sécurité :** guettes
- **Air :** cultures locales
- **Température :** 24 °C
- **Eau :** réservoirs, rivières
- **Nourriture** : production locale
- **Accès :** tunnels d'aménagement militaires ; anciens tunnels
- **Profondeur :** 600 m

Les galeries-quartiers

Quand on visite Amunto, on voit l'histoire des origines d'Arallün se dessiner. Il y avait d'abord une caverne première, avec des ressources en eau. Les bâtiments y sont très resserrés, avec des ruelles étroites et sinueuses. Des plantes grimpantes aux fleurs bioluminescentes poussent un peu partout, et il y a encore des lanternes perpétuelles qui éclairent certaines places.

La caverne était solidement fortifiée à chacune de ses entrées. Avec l'augmentation de la population, et les initiatives des souverains, on aménagea progressivement d'autres cavernes. Pour ne pas empiéter sur les cultures vitales, on creusait des habitations troglodytes, et peu à peu, ces salles bénéficièrent elles aussi de fortifications. Au final c'est un immense réseau en grappe de plusieurs petites villes qui s'étendent.

On voit les anciennes demeures des grandes Maisons d'Arallün, avec les emblèmes de chacune encore lisiblement gravés sur le fronton.

La grande migration vers Irkallaë avait un fondement religieux et politique, et rien ne justifiait d'abandonner une ville. À l'époque, cependant, elle ne présentait pas l'aspect qu'elle a aujourd'hui et elle était, dit-on, un véritable cloaque, foyer d'épidémies, et ravagé qui plus est par des attaques de ladres. Ceux qui avaient fait le choix de rester étaient considérés comme des désespérés – et peut-être aussi des hérétiques. Il fallut du temps pour transformer un dédale infect en un labyrinthe végétal luminescent, mais cela en valait la peine.

Journal d'Erythéïs Hespéris, marchande et érudite



Koleyma l'érudite

Koleyma est une des cités vassales de l'empire arallünien. Plutôt que de risquer les mêmes dévastations que Sotegraen l'insoumise, elle préféra négocier une vassalité obséquieuse. C'est ainsi qu'elle conserva ses hautes tours dentelées et ses archives. On vient dans cette cité pour la beauté des lieux et pour étudier. Beaucoup voient même Koleyma comme une sorte de quartier éloigné d'Irkallaë, sensiblement plus confortable. Derrière les sourires, les habitants ont des secrets dangereux.

Aperçu de Koleyma

Culture dominante : drow cosmopolite
Langues parlées : koleyman (dialecte drow), arallünien (dialecte drow), commun des profondeurs, elfique classique
Mots-clefs : cité des arts et des lettres ; nid d'espions ; meilleur ennemi
Pouvoir : gouverneure Zhanil Ez'Oshirasyn et conseil des Maisons koleymanes
Sécurité : guettes
Air : cultures locales ; il existait, paraît-il, autrefois une maelossa, mais elle aurait disparu ; apport également d'air par les grands tunnels
Température : 23 °C
Eau : aqueducs et réservoirs
Nourriture : production locale et importations de mets prestigieux
Accès : tunnels d'aménagement militaires ; cercles de téléportation publics ; une garnison d'Hoth'Arallün à l'extérieur de la cité
Profondeur : 500 m

Les tours dentelées

L'image de Koleyma est aujourd'hui inévitablement associée aux tours dentelées. Ce sont des édifices omniprésents, de grands bâtiments de coupe circulaire, dont certains rejoignent le plafond de la grotte, évoquant d'immenses piliers stalagmitiques. Quant à la « dentelle de pierre » que l'on vante, il s'agit de sculptures – des gargouilles notamment – qui bordent les fenêtres et soulignent chaque étage. De loin, on dirait une structure entre le chardon et le lamier.
Ces créations architecturales baroques sont une des fiertés de la ville et elles font partie de la vie. Les jeunes parient qu'ils grimperont une « colonne » jusqu'à son sommet par exemple. Avec toutes les prises, l'ascension paraît simple, mais certaines pierres sont anciennes, et dans tous les cas, les sculptures n'ont pas été prévues pour soutenir le poids de grimpeur. Les voleurs le savent, mais ils estiment que le jeu de l'ascension en vaut la chandelle. Les riches habitants se sont adaptés, et certaines gargouilles sont des... gargouilles – comprendre par-là la créature élémentaire qui peut attaquer les intrus.

Journal d'Erythéïs Hespéris, marchande et érudite

La guerre froide des espions

Officiellement, non seulement le conflit entre Arallün et Koleyma est fini, mais n'a jamais eu lieu, et la cité est une perle de l'empire. En réalité, les tensions de coulisses sont récurrentes. On peut réellement douter de l'amitié affichée de la cité tant les Koleymaen sont ambigus et parfois agissent de manière délibérément contraire aux intérêts d'Arallün. Ils s'arrangent néanmoins pour pouvoir toujours apporter un démenti plausible sur leurs actes déloyaux. Les stratégies à ce propos sont évasives.

- **Fausse naïveté.** Cette tactique consiste à prétendre ne pas savoir ou ne pas avoir compris ce qui était en jeu. Étant donné la compartimentation des spécialités au sein des Maisons de l'empire, cette excuse est souvent valable. Par exemple : les Ez'Kuroryn peuvent mener une mission impliquant des agents doubles, dont des sorciers, que les intransigeants inquisiteurs Ez'Sakhyn voudraient éliminer immédiatement, tandis que les soldats Ez'Nayathyn et les administrateurs Ez'Oshirasyn ne sont avertis ni de la traque du sorcier, ni de la mission secrète des espions.
- **Absence de liens directs.** Les Koleymaen réprouvent officiellement un acte, tel que le développement d'un zanro clandestin, mais laissent ses membres agir, voire les financent par des caisses noires. En cas de problème, on se rend compte que les rares liens s'évanouissent, les adresses n'existent pas, les prétendus dirigeants étaient des prête-noms...
- **Agents doubles.** La lutte contre la dissidence et les espions d'ennemis extérieurs est constante pour Arallün. Elle mobilise en premier lieu les Ez'Kuroryn, mais les inquisiteurs Ez'Sakhyn ont également une activité importante pour réprimer tout usage illégal de la magie. Or, il est très rare qu'un zanro clandestin du Voile Écarlate ne soit pas à la fois hostile à l'empire et utilisateur de sorts proscrits. Il y a des espions Ez'Kuroryn chez les Ez'Sakhyn et réciproquement ; mais aussi des agents des deux Maisons dans les zanros clandestins, et inversement... Et tous ces infiltrés, ou individus retournés (par changement de conviction ou suite à des pressions), peuvent apporter des renseignements vrais ou faux, ou mélangés, à un ou plusieurs donneurs d'ordre.

Une contestation politique et mystique

Alors qu'à Irkallaë, les zanrolemi sont interdits, l'accord d'intégration de Koleyma à l'empire les autorise dans la cité érudite. Cela n'empêche pas les membres d'être discrets, car beaucoup de gens se méfient des inquisiteurs Ez'Sakhyn, dont le rigorisme n'a cessé de s'accentuer sous la direction de Kitheia Ez'Sakhyn, cheffe de la Maison. Pour ceux qui trouvent à redire à la tutelle d'Arallün, l'appartenance à un zanro est particulièrement importante, vécue comme un espace de liberté et d'affirmation de soi.
Le zanrolem du Voile Écarlate a une influence anormalement grande à Koleyma. Les érudits contestataires y trouvent à la fois l'appartenance à un groupe secret, et des réponses à tous ceux qui n'en peuvent plus d'entendre des prêches haranos. Plus des prêtres Ez'Sakhyn clament l'horreur du Chancre et la nécessité du sacrifice absolu en l'honneur du dieu Faucon, plus l'étude des mystères du Rouge et du Sublime deviennent attractifs.
Tous les adeptes du zanrolem du Voile Écarlate ne sont pas des criminels ou des sectateurs déments. Il y a des gens en quête de liberté de pensée et des curieux. Cependant, quand des proches sont arrêtés et violemment interrogés, les zanreïmi savent qu'ils sont désormais classés comme ennemis à abattre, et les choix pour eux sont limités. Il ne reste que la clandestinité.

Deuxième quenayr, dit des Martyrs

Fort Hiroë et la passe de Gandoras

Le bastion protégeant l'empire des hordes chancreuses fut bâti, dit-on, au temps de la guerre de l'Aube. Il est le fruit légendaire de la collaboration entre les elfes, les gnomes et les dvaergen. D'immenses statues ont été façonnées dans les parois, à la gloire de chacun des Peuples Piliers ; chaque célèbre héros de la guerre de l'Aube ayant combattu ici aurait gravé son nom sur le socle du colosse lui correspondant. Au plus près du fort, les Arallüniens ont érigé une statue de drow et une autre, sans traits particuliers, dédiée aux soldats d'autres espèces. Des pèlerins viennent depuis Irkallaë pour se recueillir devant ces vestiges considérés comme sacrés.

Des mémoriaux reconstitués

Pour ce dont j'ai pu juger, tout me porte à croire que ce site ne date pas de la guerre de l'Aube. Il doit remonter à la seconde moitié de l'ère des Rois destinés. Je pense très honnêtement que les combattants de ce conflit pratiquement désespéré avaient autre chose à faire que s'arrêter pour graver dignement leur nom… sur le socle de colosses gravés à leur effigie ? Non, tout cela fleure la mise en scène voulue par quelque souverain bâtisseur et féru d'histoire. Peut-être d'ailleurs un dvaerg, car le style de la structure de base ne me paraît pas très drow.

Je ne suis pas la seule à douter de la version officielle présentée par Arallün – toujours très soucieuse d'afficher ses liens avec un passé glorieux. Des questions se posent aussi sur le site de la Faille sans Retour. Il semble s'agir assurément d'une faille profonde et très dangereuse, mais elle pourrait être plus récente. Du côté des érudits dvaergen gardiens, on assure que l'emplacement du site a été perdu. Certaines variantes évoquent un séisme ou une explosion qui l'aurait comblé ou rendu inaccessible. Les sceptiques ajoutent que les survivants des légions perdus n'auraient pas erré dans l'Inframonde s'ils avaient pu repartir des tréfonds par le chemin employé pour descendre.

Journal d'Érythéïs Hespéris, marchande et érudite





Des défenses spectaculaires

Trois donjons superposés s'élèvent le long d'une colossale colonne de pierre, laquelle est cernée par trois murailles en forme d'anneaux. Entièrement amovibles grâce à un mécanisme situé dans le plus haut donjon, elles permettent de piéger des ravageurs dans les lices ; murs jaillissant du sol, automates et pièges les transforment en labyrinthe mortel. Les machines de guerre sont tournées vers l'entrée de la passe de Gandoras qui conduit, au terme d'un très long tunnel, au site présumé de la Faille sans Retour.

Les missions de la garnison

Bien que les défenses de fort Hiroë soient spectaculaires, les assauts massifs du Chancre sur la forteresse sont rares. Au quotidien, le rôle de la garnison est donc avant tout de sécuriser les vastes cavernes qui s'étendent entre le fort et les zones de peuplement de l'empire. Il est également important d'assurer la protection des pèlerins. La route est bien balisée, mais des incidents seraient du plus mauvais effet pour l'image de l'empire.

- **Limiter l'expansion des ravageurs.** Les plus petits ravageurs peuvent se glisser dans le moindre interstice et émerger parfois à des kilomètres de la passe de Gàndoras avant d'achever leur croissance. Parfois, des ravageurs maraudeurs ou éclaireurs parviennent à emprunter de nouveaux chemins, et il est alors crucial pour les légionnaires de localiser et détruire ces passages au plus vite.
- **Une chimère fouisseuse.** Récemment, ces intrusions se font nettement plus régulières et une patrouille a surpris une chimère gémellaire fouisseuse alors qu'elle ouvrait elle-même un passage. Bien que la situation soit toujours sous contrôle, à terme, l'obstruction des galeries menacées risque de ne plus suffire si les points d'entrée se multiplient. De ce fait, certains préconisent de découvrir et détruire le lieu de création des chimères, malgré les risques encourus.

Eltar-Nisshaka et la Faille sans Retour

Le gouffre identifié comme celui de la Faille sans Retour mènerait, dit-on, aux abysses chancreux et au mythique nid originel. Bien que les ravageurs affluent toujours par ici, des éclaireurs d'Arallün et des aventuriers continuent d'emprunter certains passages en surplomb. Au bord de l'abîme se dresse un célèbre mémorial de la guerre de l'Aube : Eltar-Nisshaka, un haut obélisque d'obsidienne émergeant d'un socle carré en marbre noir poli. Ceux qui se rendent dans les profondeurs ont coutume d'abandonner à sa base une dernière lettre, un journal intime, une fine tresse de cheveux ou un objet très personnel. Sur les berges du gouffre, les armes des combattants tombés jadis ont été plantées dans le sol, coiffées de casques ou accolées à des boucliers.

Les archives des sacrifiés

Les personnes en charge de l'entretien du mémorial prélèvent régulièrement une partie des effets personnels abandonnés à la base de l'obélisque pour les entreposer dans des salles troglodytes. Sans ces discrets rangements, le site perdrait beaucoup de sa solennité. Si les mèches de cheveux n'apprendront sans doute pas grand-chose, les journaux et lettres anciens pourraient être des sources d'information précieuses et jusqu'à présent traitées seulement comme de vénérables reliques.

Journal d'Érythéïs Hespéris, marchande et érudite

Les fantômes de la « Veille Éternelle »

Les régions supérieures de la faille sont hantées par une cohorte de « fantômes taciturnes et sévères » – comprendre par là des morts-vivants incorporels. On dit d'eux qu'ils continuent de combattre le Chancre, et on les surnomme « la Veille Éternelle ». Arallün voit en eux une bénédiction du dieu Faucon qui accorderait à ses meilleurs défenseurs la chance de protéger éternellement Eana. Certains évoquent à demi-mot l'existence d'un artefact lieur d'âmes enterré sous l'autel de l'obélisque, mais dont la nature et le nom sont incertains.
L'empire entretient à dessein ces légendes, y voyant un outil de propagande efficace… ou peut-être afin de camoufler la véritable nature de ce phénomène. Des adeptes de Mort ont contesté la politique d'Arallün en la matière. Les abords de la faille leur sont interdits, mais certains se glissent parmi les pèlerins pour enquêter malgré tout, et peut-être trouver une solution pour faire cesser ces apparitions.



Une hantise artificielle ?

Après plusieurs années d'étude et de recoupement, je suis convaincu que l'entêtement des dirigeants d'Arallün à protéger la hantise d'Eltar-Nisshaka n'est qu'une manière de masquer leur incompétence. Le phénomène n'est ni une bénédiction de leur dieu, ni même un stratagème cynique pour lutter contre les ravageurs : c'est une géomagie de Porte des morts *! L'usage de puissantes magies corrompues peut faire apparaître cette géomagie, et beaucoup d'indices concordent en ce qui concerne la faille. Ma thèse est que ce sont les kegaretas qui ont créé ce phénomène. Lorsqu'ils descendent dans le gouffre pour mener leur ultime combat, j'imagine que ceux qui maîtrisent la magie doivent laisser libre cours à tous leurs sombres pouvoirs…*
Et comme Arallün refuse d'admettre la réalité du problème, chaque nouvelle génération de kegaretas rejoint à son tour la faille et aggrave le phénomène. Nous devons agir pour faire cesser ce déni ! Les kegaretas lanceurs de sorts sont un danger partout où ils interviennent, et les zones frappées de ces géomagies risquent de s'étendre !

Lettre de Dierkje, prêtre de Mort clandestin, recherché par les inquisiteurs Ez'Sakhyn

Le vain sacrifice des kegaretas

Les soldats d'élite arallüniens volontairement souillés pour lutter contre le Chancre, les kegaretas, sont craints et respectés à travers tout l'empire, car chacun sait que leurs capacités sont précieuses dans la lutte contre le fléau hideux. Leur tradition de périr volontairement en combattant à Eltar-Nisshaka a fait beaucoup pour leur donner une image de héros tragiques se sacrifiant pour le bien de tous. Lorsqu'un sujet d'Arallün est calomnié ou convaincu d'un crime honteux, rejoindre cet ordre est une manière pour lui de laver son honneur.
Mais hélas, en réalité, lorsque les kegaretas s'enfoncent dans le gouffre pour y mener leur ultime bataille, seule une partie parvient effectivement à mourir au combat. Le Chancre a adapté ses stratégies pour capturer ce type d'adversaires et tirer parti tant de leur adresse que de leur essence. Parmi les sorts peu enviables qui peuvent les attendre figure la transformation en puissants ladres et parfois même en princes !



La stratégie de la Lame Superbe

La princesse chancreuse Anaïdéia connut sa transformation dans la Faille sans Retour. Il semble qu'elle y soit demeurée longtemps avant d'émerger à nouveau. Avant de quitter les lieux, elle s'entoura de nombreux guerriers corrompus, dont elle avait supervisé elle-même la transformation.

Bien que les apparitions récentes de la princesse semblent éloignées de fort Hiroë et d'Eltar-Nisshaka, son influence reste déterminante sur les ravageurs locaux. Elle a laissé derrière elle des lieutenants capables de poursuivre son œuvre et de préparer les nids à un assaut massif. Les forages auxquels sont confrontées les troupes de fort Hiroë ne sont qu'un avant-goût : le moment venu, le puissant empire d'Arallün pourrait se retrouver pris entre un front venant de Sotegraen, où la princesse chancreuse s'établit en secret, et un autre de la Faille.

Le retour des déchus

Mon seigneur,
L'agitation causée par les prêches de Fernid ne doit plus vous troubler, j'y ai mis bon ordre. Je me dois cependant de vous informer de la véracité de l'essentiel de ses discours : même certains vétérans réputés inflexibles semblent avoir succombé à la corruption lors de leur descente dans la Faille sans Retour.
Par bonheur, la crainte d'une transformation massive en princes semble infondée. Les tatouages et amulettes kegaretins permettent bien aux kegaretas de réagir à la corruption comme s'ils bénéficiaient de la faveur d'Éternité, mais à terme, seuls les Élus véritables deviennent princes. Malgré tout, ces kegaretas déchus peuvent devenir des ladres d'une puissance et d'une ingéniosité effrayantes. Je suis incapable de dire s'il s'agit d'un effet pervers des amulettes ou bien le signe de l'influence occulte d'un véritable prince, mais le fait est patent.
Les hantises dans la faille croissent, et nous n'avons pas idée du nombre de kegaretas déchus qui se préparent. Tant que perdure la tradition de leur sacrifice, nous courons le risque de voir les troupes ennemies grandir et se renforcer. Je vous supplie de mettre un terme à cette menace !
Respectueusement, votre dévoué,

Malvanir Dal'Niyerdae, agent Ez'Kuroryn

S'enfoncer dans les profondeurs

La Faille sans Retour est d'une profondeur vertigineuse, mais n'est que la pièce centrale d'un gigantesque réseau de cavernes infestées par le Chancre. Des dizaines de nids y prospèrent et s'entremêlent, partageant informations et réserves nutritives par le biais de nerfs et de vaisseaux. Chacun développe ses propres organes et ses propres cohortes de ravageurs, depuis les avortons grouillant dans les pouponnières jusqu'aux réseaux de sentinelles sensitives surveillant chaque accès. Quiconque arpenterait ces lieux découvrirait un déconcertant labyrinthe de chair et de roc.

S'orienter dans l'infestation

Trouver son chemin dans le dédale corrompu relève de la gageure pour le commun des mortels. Les lanceurs de sorts expérimentés pourraient être tentés d'esquiver ses méandres en volant jusqu'à la profondeur voulue. Pourtant, cette stratégie n'est pas sans dangers. Les gricks, des ravageurs à la silhouette vaguement reptilienne produisant une substance d'aspect cartilagineux, tendent discrètement des fils dans les ombres du gouffre, leur rupture alertant des enlaceurs capables d'agripper des cibles éloignées. Plus bas encore, la présence chancreuse devient si dense que les fils s'amassent jusqu'à constituer des toiles envahies de carnémones, vigies silencieuses reliées aux nids avoisinants.

Dans les tunnels, le moyen d'orientation le plus efficace pourrait être d'entrer en contact avec un nerf chancreux afin d'y puiser de précieuses informations topographiques. Cette méthode n'est cependant pas anodine. Elle nécessite la compréhension du phantasme et expose en retour à l'inspection scrutatrice du Chancre.
Le principal point de repère capable de rompre avec l'uniformité trompeuse des galeries organiques est une immense veine cristalline qui s'enfonce dans la partie ouest, la plus dense de l'infestation. Son image revient fréquemment dans les communications phantasmatiques.

Les dangers du Chancre

Chaque nid dispose de ses propres défenses, lesquelles se juxtaposent parfois les unes aux autres aux limites de leurs territoires, rendant ces lieux particulièrement dangereux.
Beaucoup de ces protections sont similaires à des pièges mécaniques, à ceci près que leur « désamorçage » nécessite plutôt des tests de Sagesse (Survie). Ces chausse-trappes peuvent avoir été installées par des gricks, ou par les germes palpitants qui sont le cœur et l'âme de chaque nid. Dans certains cas, ces pièges peuvent être en réalité des sentinelles immobiles, comparables aux carnémones.

Les ravageurs eux-mêmes sont bien évidemment une menace omniprésente dans l'infestation. Au-delà du grouillement des ouvriers, les nids se tiennent prêts à réagir à une alarme par l'envoi de combattants. Les plus vieux nids sont même gardés par des créatures d'une dangerosité mortelle, telles que des vémacars ancestraux prêts à se mettre en chasse. La très grande taille de ces monstres peut permettre de s'en prémunir en progressant exclusivement dans des galeries étroites, mais ces dernières sont susceptibles de subir de brutales contractions déclenchées par un germe palpitant.

Les ressources des nids

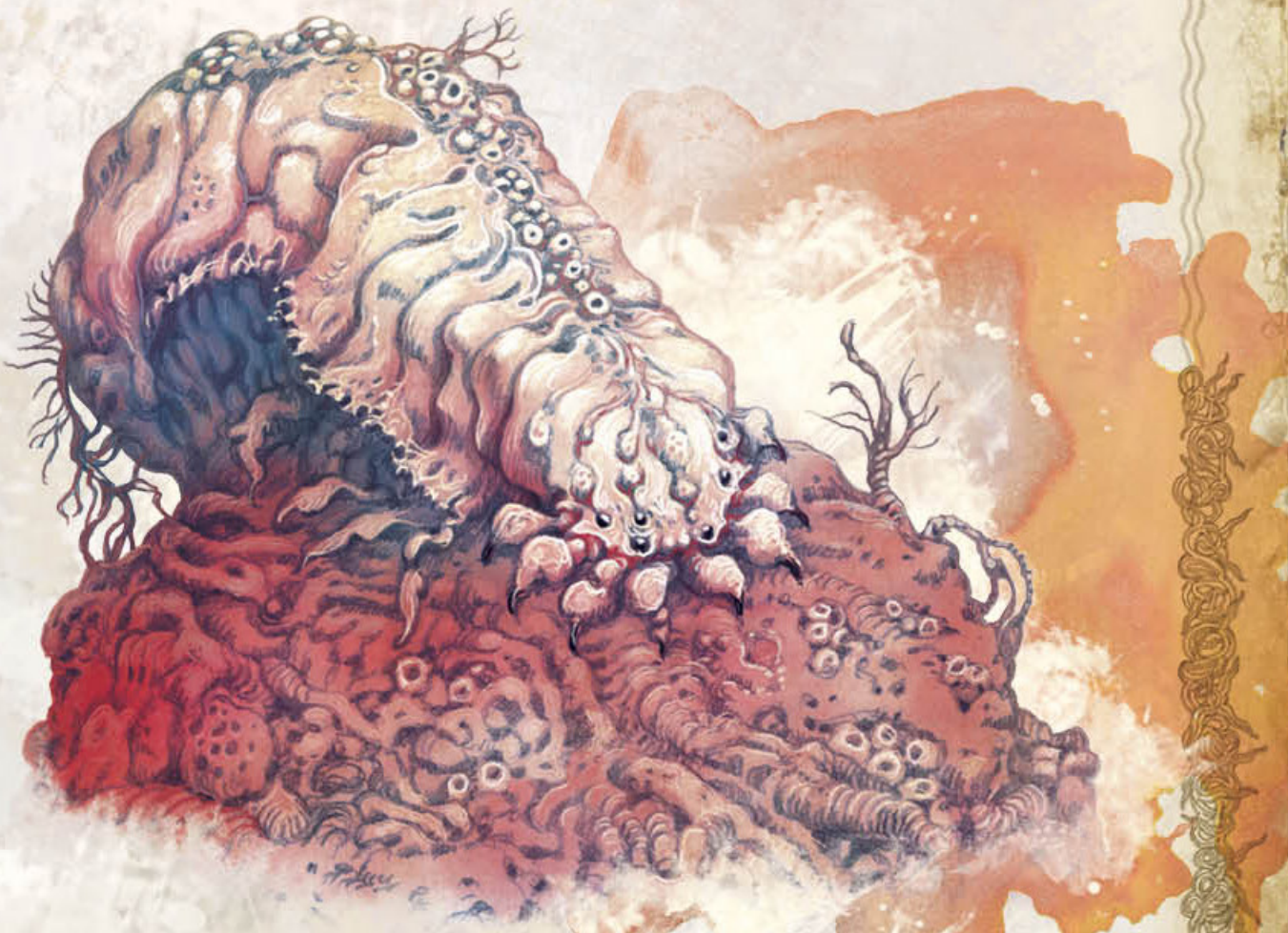
L'ampleur démesurée de l'infestation de la Faille sans Retour donne lieu à des controverses fiévreuses entre érudits, car le mystère demeure sur la source nutritive capable d'alimenter une telle concentration. Voici quelques hypothèses envisagées.

Le nid primordial

Certains soutiennent que la Faille sans Retour se trouve à l'aplomb de la source mythique du fléau hideux. Le nid originel communiquerait avec ceux de la faille et les alimenterait. Si l'emplacement, et même l'existence du nid primordial sont sujets à caution, il demeure possible que l'infestation communique avec l'un des « nids anciens » de l'Inframonde inférieur.

Un approvisionnement magique

D'autres théories évoquent la possibilité d'un parallélisme entre Eana et le Chancre. Tous deux se manifestent à la fois sur le Plan Matériel et sur le Plan Astral, et tous deux influencent directement le vivant. Partant de là, si Eana dispose de maelossas puisant leur énergie dans l'Astral, le Chancre ne pourrait-il en faire de même pour croître au-delà des limites habituelles ? Dans ce cas, découvrir la nature de cette connexion représenterait un bond considérable pour la compréhension du Chancre.
On peut imaginer que les nids chancreux les plus anciens et les plus développés comportent des passages menant soit aux abords de gueules du Cauchemar, soit à l'intérieur même des territoires profonds du Cauchemar, où sont conçus les sombres malmets – les ravageurs de ces contrées.



L'écosystème des tréfonds

Plus prosaïquement, il est connu des érudits que les abords d'un nid chancreux assurent des conditions favorables au développement de la vie dans les grandes profondeurs. Il se pourrait donc que les cavernes inexplorées de l'Inframonde inférieur bénéficient d'une forme de vie adaptée à la prolifération chancreuse, peut-être d'aspect comparable à celle des grands fonds marins. La Faille sans Retour serait un accès à ces abîmes inconnus où une vie nouvelle se développerait en symbiose avec le Chancre ; le nourrissant et dépendant de lui.



- **Jungle sublime.** Des explorateurs pourraient découvrir avec stupeur des jungles sublimes, lumineuses, éclatantes de vie. Il pourrait s'agir du lieu de naissance du « Sublime » sur Eana, le lieu de toutes les expérimentations du Chancre sur le futur du monde. Ces sites splendides – et dangereux à leur manière – sont protégés par le fléau hideux, qui cependant ne pénètre pas ces territoires aux allures de faux refuge.
- **L'évolution d'Eana.** Le monde lui-même évolue, et rien n'empêche de penser que dans les profondeurs les plus exposées pourraient apparaître des formes de vie étonnamment résistantes, immunisées totalement à la corruption du fléau hideux. Ces créatures pourraient avoir un aspect terne et anodin, mais la force qu'elles recèlent serait un formidable message d'espoir.

Le Nympharium

Dans les replis profonds de l'infestation se trouve un nid particulièrement puissant et étendu, dont l'importance est cruciale pour le Chancre. Anaïdéia l'a choisi pour préparer l'invasion qu'elle projette, et en a fait un titanesque incubateur. Le nid est capable de donner naissance à tout ce que le fléau hideux fait de pire, et en premier lieu aux monstruosités hybrides que sont les chimères gémellaires, dont l'horrifiante création par des digestutérus s'opère à partir de créatures vivantes.

Bien que peu versée dans les arts du modelage de ravageurs, la princesse corrompue est consciente de l'importance d'adapter ses troupes à ses besoins stratégiques. Certains kegaretas déchus, d'anciens arcanistes ou alchimistes, ont ainsi été délégués à cette tâche. Ce sont eux qui ont fait du Nympharium ce qu'il est aujourd'hui, sous la direction d'un ladre archimage qui fut autrefois un noble drow.

Ce nid a une structure évoquant une colossale hélice verticale favorisant le déploiement par étages successifs des digestutérus et des couvoirs à avortons dans lesquels s'affairent les ladres sculpte-chairs. Au sommet de cet amas organique boursoufflé trône le germe palpitant, et près de lui s'ouvre l'orifice du digestutérus central, si grand qu'il serait capable d'accueillir un ver pourpre.

Pourquoi se rendre dans la Faille sans Retour ?

La Faille sans Retour est un haut lieu de la présence chancreuse. Malgré la dangerosité extrême d'une exploration de ses entrailles, les raisons qui pourraient pousser à l'organisation d'une telle expédition ne manquent pas.

Les trésors abandonnés

Les restes de héros de la guerre de l'Aube reposeraient encore en ces lieux. Plus récemment, des générations successives de kegaretas sont venues y mourir, et nombreux sont ceux à l'avoir fait armés jusqu'aux dents, voire en possession de puissants objets magiques transmis de génération en génération.
Les rampants, malgré les buts affichés de leur ordre, ne sont plus envoyés récupérer le matériel des kegaretas décédés en ces lieux, car trop peu en revenaient. Le Chancre, quant à lui, n'a généralement que faire d'armes et d'armures, même enchantées.
Par conséquent, des aventuriers suffisamment endurcis pourraient décider de se rendre dans la faille pour faire main basse sur ces trésors, ou bien être missionnés pour s'emparer d'un objet spécifique.

Une menace qu'il n'est pas possible d'ignorer

Le Nympharium et les ravageurs qu'il produit représentent un danger de premier plan pour la sûreté de Fort Hiroë. La nécessité d'une frappe préventive devient chaque jour plus manifeste pour les officiers arallüniens, malgré la dangerosité quasi suicidaire d'une telle entreprise.
Suivre les galeries creusées récemment autour du fort pourrait peut-être permettre d'atteindre plus rapidement les abords du Nympharium pour opérer une attaque éclair. À moins que ce ne soit exactement ce qu'attend le Chancre pour affaiblir la garnison en vue d'un assaut massif ? Dans le doute, faire appel à des auxiliaires aventuriers pourrait paraître le choix le plus prudent aux gradés impériaux… quitte à devoir proposer une récompense exorbitante en cas de réussite.

Un enjeu de maîtrise du territoire

Sur un plus long terme, s'emparer de réseaux de tunnels contrôlés par des ravageurs de la faille est un enjeu crucial dans la guerre d'usure qui oppose l'empire au fléau hideux.
Dans l'Inframonde, le contrôle des routes praticables est d'une importance logistique capitale. Or, la Faille sans Retour est un point central connecté à de nombreuses régions inframondiennes hautes et basses. Priver le Chancre de l'accès à ces routes, voire se les réapproprier, pourrait permettre à Arallün de consolider son emprise sur de vastes territoires, tout en facilitant ses propres déplacements.
Découvrir et explorer des voies utilisées par les ravageurs, même très loin d'Eltar-Nisshaka, pourrait en outre révéler un moyen d'accéder plus facilement aux profondeurs de la faille.

Une expédition de recherche

Mieux connaître la nature du Chancre est toujours un objectif central pour ceux qui s'y confrontent. Si l'infestation de la faille représente un péril immensément plus grand qu'un nid isolé, c'est aussi là que nombre d'érudits spécialisés espèrent pouvoir trouver des réponses à certaines de leurs questions les plus brûlantes.
Vérifier l'existence d'un écosystème vivant en dessous de la faille et pouvoir l'étudier, par exemple, pourrait donner lieu à des percées spectaculaires dans le traitement de la chancreuse.

Troisième quenayr, dit des Échos

La mine de Dayiaëlui

Dayiaëlui exploite le plus important filon de diamants courant sous les Drakenbergen. Source de tensions avec les nains, la mine est indispensable aux drows, car ces pierres sont leur principale monnaie d'échange dans leurs transactions. De nombreux esclaves travaillent dans les galeries. Hélas, suite à une série d'accidents mystérieux, certaines veines prometteuses sont interdites d'accès.

- **L'hypothèse d'un schatz.** Des rumeurs attribuent ces bouleversements à un jeune schatz, ce qui pose un dilemme aux drows qui respectent ces créatures.
- **Une révolte à venir.** Les incidents pourraient n'être que les signes avant-coureurs d'une action de plus grande ampleur.
- **Le souvenir de Sotegraen.** Les traces de l'exploitation des mines par Sotegraen sont discrètes, reléguées à des galeries oubliées. Autrefois, Irkallaë et Sotegraen se disputaient le contrôle de cette région.

Ehreb, la prison oubliée

Le pourtour et le plafond de ce complexe caverneux sont constitués de grands orgues d'obsidienne. Les parois des couloirs, aux aspérités cassantes et tranchantes, renvoient des reflets et des échos déformés par le verre opaque. Certaines salles abritent des amas arcaniques volatils, et d'autres des chapes de ténèbres où semblent naître en abondance les méphites ténébreux.

- **L'antre du Nelygurdiz.** Dans la mythologie harano, le diable Nelygurdiz habite Ehreb. Il y ramène les âmes qu'il a récoltées, peu avant de se rendre dans la Fournaise.
- **Le contrôle des entités.** Des rumeurs affirment que le Sësho aurait l'espoir de former une alliance avec les entités – ou de les soumettre – et financerait des expéditions à cette fin.
- **Portes du Cauchemar.** Des témoignages disent avoir vu des silhouettes irisées se tordre à l'intérieur de la pierre, et entendu des voix mirifiques les supplier de les libérer, leur promettant en récompense pouvoirs faramineux et vérités cachées. Parmi les hypothèses visant à expliquer le phénomène, des érudits évoquent un portail vers le Plan Éthéré ou le Plan Astral – et le cas échéant peut-être vers les régions du Cauchemar. Les soi-disant anges ne seraient que des illusions visant à ouvrir le passage pour des démons ou des malmets du Cauchemar.

Le règne de la matriarche hérétique Noldorae

Noldorae est une matriarche entourée d'une légende noire. Elle vécut dans les années 3100-3500 du calendrier de l'Inframonde (–1900 à –1500 du calendrier franc). Elle est connue en particulier pour la fondation d'une cité depuis perdue : Gothorz. Celle-ci devait se situer à l'est d'Ehreb. Elle aurait été vouée à un culte diaboliste, avant d'être assez rapidement abandonnée. Les causes de cette chute sont troubles, mais impliquent toujours la mort de Noldorae. Certains suggèrent qu'elle aurait réussi à se transformer en « quelque chose », qui rôde dans Ehreb. D'autres pensent que c'est ce qu'elle cherchait à invoquer qui s'y trouve désormais. On parle aussi de lien avec le diable Ntadadiph, ce qui expliquerait pourquoi tant de gens deviennent fous de terreur.

D'après certains, Noldorae serait de la lignée des empereurs d'Arallün, mais ses liens avec la dynastie régnante auraient été dissimulés pour qu'elle ne puisse pas être associée à l'opprobre de son règne. La matriarche aurait été la perdante d'une querelle pour le trône et serait partie avec ses partisans.

Journal d'Erythéïs Hespéris, marchande et érudite



Sotegraen l'anéantie

Quand les négociations sur les conditions d'une reddition ou le montant d'un tribut s'enlisent, il est un mot que les émissaires d'Arallün glissent parfois à leurs interlocuteurs pour accélérer la procédure : Sotegraen. La seule évocation du nom de cette cité-État disparue 200 ans plus tôt suffit généralement à calmer toute velléité d'opposition : les armes se déposent alors et les bourses se délient.

La ville paraît ne plus être que le tombeau de tout un peuple. Quelques érudits et chasseurs de trésors cherchent encore à s'y rendre, à la recherche de savoirs perdus. Si leurs travaux ne sont pas formellement interdits par les autorités de l'empire, ils sont mal vus, surtout lorsqu'ils remettent en question la version officielle des chroniques d'Arallün.

Ces ruines mélancoliques sont aujourd'hui cependant aussi le repaire d'Anaïdéia, princesse chancreuse, dont l'action menace désormais tout le territoire de l'empire. Pour l'heure, elle aménage les lieux discrètement, quitte à laisser des aventuriers traverser la ville en la croyant déserte. Un jeune germe palpitant se développe. Le calme à Sotegraen ne durera plus guère.

Une histoire désormais voilée de légendes

La cité fut fondée par l'Élu d'Éternité svirfnebelin Kortiban Sotegraen, au cours de l'ère des Rois destinés. Il avait un lien si fort à sa cité que la sacralité des souverains après sa mort resta un aspect essentiel pour les habitants. Ses descendants se succédèrent en une dynastie ininterrompue jusqu'à la destruction de la ville.

Les récits sur Sotegraen se partagent entre légende dorée et légende noire. Son histoire est un exemple de la manière dont les mêmes faits peuvent donner lieu à des versions très éloignées les unes des autres.

Des sources pour étudier l'histoire

Trouver des documents sur l'histoire de Sotegraen requiert des efforts pour contourner plus de deux siècles de censure et d'écriture à la gloire de la seule Arallün. Des sources peuvent être étudiées à Maekala, dans la Demeure des Mémoires. Des survivants de la chute de Sotegraen pourraient être parvenus à se cacher, avant de se réfugier là-bas.

Des diplomates

- **Légende dorée.** Sotegraen sut nouer des liens solides et cordiaux avec ses voisins. Fidèle aux idéaux svirfnebelins, elle endossa volontiers un rôle de médiateur et arbitra nombre de différends. Bien qu'aujourd'hui réassignés à d'autres usages, les murs de ses anciennes ambassades existent toujours et témoignent de ce passé. On peut espérer trouver à Sotegraen des rapports ou des informations sur toutes les puissances avec lesquelles elle était en relation. Passer par les ruines peut être déterminé par la volonté de découvrir tout autre chose.
- **Légende noire.** Ces prétendues maisons de paix étaient des nids d'espions, truffés de passages secrets et de caches d'armes. Sotegraen pratiquait une politique opportuniste, en appelant aux valeurs et à la morale quand cela servait ses intérêts. La cité-État s'était fait de nombreux ennemis. Sa chute est due notamment à d'importants retournements d'alliance. Aujourd'hui, certains des descendants de Sotegraen souhaitent savoir précisément qui les a abandonnés et pourquoi. Beaucoup de temps a passé, mais nombre d'espèces de l'Inframonde vivent longtemps, et il y a aujourd'hui encore des traîtres – ou justiciers, selon le point de vue – liés aux événements.

Des maîtres-alchimistes

- **Légende dorée.** Sotegraen a été une nation peu expansionniste et principalement tournée vers le commerce, à commencer par celui de l'alchimie. Pendant des siècles, de grandes quantités de potions ont été élaborées et fabriquées dans son Grand Atelier Alchimique. On assure que tous les prodiges des alchimistes svirfnebelins ne sont que les lointains héritiers de ces recherches autrefois florissantes. Combien de recettes de grande qualité pourrait-on encore redécouvrir ?
- **Légende noire.** Il n'y avait aucune limite à la folie des alchimistes de Sotegraen. Ces gens expérimentaient leurs potions et leurs poudres sur des esclaves qu'ils laissaient périr horriblement. Ils n'hésitaient pas à mener des études sur le Chancre, sans égard pour le risque de corruption. Ils créaient des créatures mutantes, dotées de propriétés des ravageurs.

La ligue et la chute de Sotegraen

- **Légende dorée.** Fort clairvoyante, Sotegraen comprit qu'Arallün était une menace croissante, et que seule la force permettrait de mettre un frein à ses ambitions. Elle entreprit de rallier toutes les cités libres dans une alliance militaire à même de lutter et de l'emporter. Hélas, l'égoïsme et la lâcheté poussèrent ces cités à abandonner très vite leur engagement. Sotegraen dut se défendre seule contre l'agression d'Arallün. Elle supporta un siège cruel de plus d'un an. Enfin, la reine Xelinael décida de se rendre, dans l'espoir de sauver son peuple, mais les ennemis étaient assoiffés de sang et la tuèrent. Indignés par ce crime, les svirfnebelins entrèrent collectivement dans une rage folle. Ils attaquèrent l'ennemi et manquèrent de l'exterminer.
- **Légende noire.** La reine était avide de pouvoir et paranoïaque. Elle prêtait à Arallün des intentions que le pays n'avait pas et le força à entrer dans une course aux armements et à la puissance. Les prétendus alliés de Sotegraen étaient des cités intimidées par divers moyens, dont le chantage et d'autres menaces. Ces vassales versaient un tribut qui était appelé faussement « contribution à la défense de la ligue », mais dont tous les fonds étaient gérés uniquement par Xelinael. Il n'est dès lors pas étonnant que les cités se soient retournées contre leur piètre maîtresse. La calculatrice souveraine avait fanatisé son peuple et elle attaqua Arallün qui se défendit avec succès, jusqu'à faire le siège de Sotegraen. La reine sortit de la ville avec des bombes alchimiques, dans le but de tuer les officiers. Elle fut abattue à temps. Alors que les arallüniens entraient en ville, ils furent accueillis par une population aguerrie, en rage, tandis que toute la cité était piégée. Les combats de ville furent terribles et coûtèrent de nombreuses vies.

Rumeur de survie

Deux cents ans déjà… mais certains continuent de s'obstiner à croire que la reine vit toujours, prisonnière des Arallüniens… Ils imaginent pouvoir unir tous les svirfnebelins sous la bannière de Sotegraen.

À voix basse, dans une auberge de Dûrennyn

La fureur de Sotegraen

La rage svirfnebeline est un phénomène bien connu et documenté, aussi savons-nous que le déclenchement d'un épisode collectif est une éventualité plutôt rare mais bien réelle. Cependant, mes recherches indiquent qu'à l'exception du cas qui nous intéresse, elle n'a jamais concerné plus d'une vingtaine d'individus simultanément. Ce que nous nommons « fureur de Sotegraen » est à ma connaissance un cas unique dans l'Histoire. Mes entrevues avec nos vétérans arallüniens m'ont permis d'en établir les facteurs déclencheurs :

- ***Un siège éprouvant.*** *Les Sotegraenais ont résisté durant une très longue période avant d'envisager de se rendre. Tous les témoignages indiquent qu'ils étaient affamés et psychologiquement fragilisés.*
- ***Une royauté sacrée.*** *Nous pensons que ce cas de rage exceptionnel est le résultat d'un lien sacré qui unissait le dirigeant du royaume avec son peuple depuis les origines. Le traitement réservé à Xelinael aura été vécu comme un véritable blasphème. Le manquement à l'honneur du général Ez'Nayathyn a été à l'origine de cette rage. En refusant toute négociation, en s'attaquant à la reine et son escorte, il a scellé son sort et celui des deux tiers de ses soldats.*

En tout état de cause, ne pouvant certifier qu'un tel événement ne se produira jamais en Maekala, je préconise d'y mener une action préventive et d'y installer une garnison permanente.

Lettre du conseiller Lyatar Ez'Sakhyn au Seshö Elthar Ez'Oshirasyn, peu avant « l'Assaut » sur Maekala

Les Enfants de Kortiban

Fondée par une poignée de survivants au massacre et réduits en esclavage, cette société secrète œuvre à entretenir la mémoire de Sotegraen et à préparer sa vengeance contre Arallün. S'appuyant sur un culte du secret obsessionnel, les Enfants de Kortiban se sont lentement développés, jusqu'à devenir une petite mais redoutable armée de l'ombre, à la hiérarchie opaque et compartimentée.

- **Les Gardiens de la Mémoire.** Cette petite dizaine de vieillards paranoïaques constitue les derniers rescapés de « la fureur de Sotegraen » encore en vie. Profondément marqués dans leur psyché, ils n'en ont que des souvenirs très parcellaires et biaisés. Vivant à la frontière de la folie, ils entretiennent et transmettent aux nouvelles générations une vision fantasmée et utopiste de Sotegraen.
- **Les Assassins alchimiques.** Quelques Enfants de Kortiban sont recrutés et fanatisés dès le plus jeune âge. Persuadés d'appartenir à une élite, ils sont prêts à mourir pour leur cause. Quand les Gardiens de la Mémoire décident de l'élimination d'un ennemi spécifique, il leur arrive d'organiser une cérémonie rituelle, au cours de laquelle un élu est sommé d'avaler « l'ultime potion » avant d'être envoyé vers sa cible. Cette potion alchimique surpuissante a pour effet de décupler les forces de l'assassin, mais conduit à sa mort inéluctable dans les 24 heures. Une telle pratique heurte de front les règles en cours chez les svirfnebelins pour lesquels ce sont les plus âgés qui doivent s'exposer pour protéger les jeunes.
- **Une agitation suspecte.** Les récents actes de sédition au sein de la population gnome d'Irkallaë ne sont que les prémisses d'un plan ourdi de longue date et visant à détruire Arallün de l'intérieur. Bien au fait que Tiinel Kergal cherche à les identifier, les Enfants de Kortiban ont récemment pris la décision d'assassiner le maître-ingénieur.

Le repaire d'Anaïdéia, princesse chancreuse

Ceux qui explorent Sotegraen n'imaginent pas que la ville morte, empruntée de mélancolie, dissimule un nouveau mal qui s'enracine dans les profondeurs des salles autrefois dédiées à l'entretien et au bon fonctionnement de la vie quotidienne.

- **Une présence discrète.** Anaïdéia veille pour le moment à ce que le jeune germe palpitant circonscrive les limites de son territoire aux étages inférieurs. Malgré cette précaution, lorsque les gricks cherchent de la nourriture, ils peuvent être vus par des explorateurs qu'il faut éliminer. Les lynx des profondeurs sont les coupables tout désignés pour ces agressions.
- **La surveillance.** Chaque ravageur est susceptible de rapporter précisément tout ce qu'il a vu et entendu, de sorte qu'Anaïdéia peut s'appuyer sur des espions aux aptitudes très variées.
- **Une stratégie d'essaimage.** La nouvelle reine de Sotegraen veut tirer parti des anciennes voies de commerce de la ville pour y installer plusieurs nids et établir ainsi un puissant réseau chancreux. Éclaireurs et fouisseurs inspectent en permanence les alentours pour découvrir ces tunnels, avec une priorité toute particulière donnée à la recherche de la route vers Nytthlid. L'ancienne paladine voit l'existence de cette place forte dédiée à Forgeron comme une insulte et fait de sa destruction une priorité.
- **Se jouer des Élus d'Éternité.** Parfois, plutôt que de simplement tuer les témoins, il peut arriver à la princesse chancreuse de les capturer et leur infliger la chancreuse. S'ils cèdent à la maladie, ils deviendront des ladres. Elle prend alors plaisir à échafauder avec eux des plans complexes, avant de les renvoyer, avec pour mission de piéger des Élus d'Éternité.



Les cinq cavernes de Sotegraen

1. Antichambre
2. Cœur de la cité
3. Jardin et Grand Atelier Alchimique
4. Ancien quartier étranger
5. Antre d'Anaïdéia

Les cinq cavernes de Sotegraen

L'antichambre

Cette caverne qui mène au cœur de Sotegraen et abrite les défenses de la cité reste impressionnante encore aujourd'hui. On distingue la grande herse et les remparts maçonnés, constellés de meurtrières et de balistes, toujours intacts. Surplombant un à-pic rocheux de vingt mètres de haut, bardé d'arêtes basaltiques aussi saillantes qu'acérées, les portes de la ville n'étaient jadis accessibles que grâce à une plateforme élévatrice, actionnée par de grandes roues, désormais endommagées.

Le cœur de la cité

En forme de dôme, la grotte principale de Sotegraen est vaste mais relativement basse de plafond. Elle est constellée de centaines d'épaisses colonnes stalagmitiques qui, évidées et finement sculptées, servaient d'habitations aux gnomes. La plus grande d'entre elles, en plein centre, abritait les quartiers royaux. Les sotegraenais la considéraient comme sacrée et la nommaient « Pilier des origines ».

Les constructions sont à la taille des svirfnebelins, et en cela, sont plus petites que dans les cités drows ou dvaergen. Il ne s'agit pas simplement d'économiser l'espace en hauteur, mais aussi de pouvoir défendre mieux les lieux. Des escaliers étroits et bas de plafond donnent ainsi un net avantage aux défenseurs de la cité. Lors de l'assaut, des poches de résistance purent ainsi perdurer, et des survivants des affrontements se cacher. Alors qu'à la surface, on peut incendier une ville et tuer de cette manière tous ceux qui s'y terrent, dans l'Inframonde, les moyens « faciles » d'extermination prennent plutôt la forme d'inondations, quand c'est possible, ou de l'usage de gaz toxiques déversés à l'aide de potions alchimiques. Les cités sont conçues souvent pour comprendre des refuges adaptés et des cachettes.

- **Rumeurs de trésors cachés.** Parmi les chasseurs de trésors, on s'étonne de la faiblesse des pillages lors de la chute. Qu'est-il advenu du trésor de Sotegraen ? On s'imagine volontiers qu'il existe des secteurs cachés dans la ville, et qu'ils renferment encore aujourd'hui des merveilles.

- **Quartiers étroits.** Pour les explorateurs en quête d'informations sur l'histoire ou en recherche de trésors, il n'est pas facile de fouiller les couloirs étroits et les pièces basses. Les créatures de taille M ou supérieure doivent avancer à quatre pattes et ramper ou s'agenouiller tout au long du parcours en raison de l'exiguïté de l'espace de combat. Seules les créatures de taille P ou inférieure ne sont pas incommodées.

Le Jardin et le Grand Atelier Alchimique

Cette caverne, jadis tapissée du sol au plafond d'une luxuriante végétation, abrite les restes du Grand Atelier Alchimique. Cette bâtisse aux allures de forteresse accueillait et formait autrefois les plus grands maîtres-alchimistes. Il y a là les traces d'une formidable explosion orchestrée par les défenseurs. Les silhouettes des corps de dizaines de soldats drows, désintégrés sous les effets de la chaleur, sont imprimées sur les parois, telle une sinistre fresque. Plus rien ne pousse dans le Jardin.

- **Un espace fragilisé.** L'explosion a fragilisé la structure de la caverne et du bâtiment. Les risques d'effondrement sont plus importants qu'ailleurs.
- **Rumeurs de présence de morts-vivants.** Les silhouettes des défunts sur les murs ont donné lieu à la rumeur selon laquelle il y aurait des morts-vivants incorporels qui demeurent dans les parois et dans le Plan Éthéré tout proche.
- **Rumeurs de salles cachées.** Aucun chasseur de trésors ne se résout à l'idée selon laquelle tout ce qui existait ici fut irrémédiablement perdu. Les légendes évoquent bien évidemment des salles cachées et des coffres qui auraient résisté aux événements et au temps.

L'ancien quartier étranger

L'ancienne enclave destinée aux étrangers est un ensemble de trois puits aménagés. Chacun est doté d'un long escalier en colimaçon, autrefois doublé de monte-charges, et permettait de se rendre dans des salles, des auberges, des entrepôts. Au moment de la guerre, les étrangers furent incités à partir, et le quartier était, pense-t-on, totalement vide.

Après la chute de la cité, un séisme permit à l'eau de se glisser ici. Peu à peu, une oasis bioluminescente se développa. On trouve dans les anciennes salles et dans les failles des créatures, dont des lynx des profondeurs. Il s'agit des descendants des célèbres lynx de monte de la cavalerie sotegraenaise retournés à l'état sauvage.

L'antre d'Anaïdéia

La princesse chancreuse s'est installée dans les tréfonds de Sotegraen. Les grands entrepôts, les antiques citernes et greniers sont reliés par des tunnels au cœur de la cité et à l'ancien quartier étranger. Les infrastructures de la ville lui offrent un vaste territoire, largement méconnu.

Le degré de développement du repaire d'Anaïdéia

L'état de Sotegraen pourrait évoluer au gré de la campagne, en donnant aux aventuriers l'occasion d'y venir jusqu'à trois fois. Cette répétition permet d'avoir une évolution du lieu et de donner une utilité tactique importante à la curiosité et à l'exploration des lieux à faible niveau, quand ils ne sont pas si dangereux que ça. Voici un exemple de progression.

- **Une exploration à faible niveau.** Les aventuriers sont engagés dans une chasse au trésor relativement classique. Ils découvrent les lieux, affrontent quelques dangers : morts-vivants incorporels, rivaux, sols fragiles, risques d'effondrement… et peut-être une désagréable impression d'être tout le temps observés par quelque chose d'ancien et de puissant qui rôde… Au gré du meneur, la rencontre de gricks ou un aperçu de leurs silhouettes peut donner l'impression d'une menace chancreuse ici ou dans les environs. Anaïdéia donne l'ordre aux gricks qui auraient été vus d'agir d'une manière qui indique que leur nid est ailleurs, dans les réseaux proches de galeries, et qu'ils ne sont là que pour chercher à manger pour leur germe palpitant.
- **Un retour périlleux.** L'expérience des aventuriers à Sotegraen pousse un commanditaire à les solliciter pour retrouver une personne disparue dans les ruines, déterrer un secret enfoui et désormais accessible grâce à une clef particulière, ou bien neutraliser les Enfants de Kortiban. Les fanatiques pourraient avoir des ladres parmi eux, ou avoir vu des choses, mais on peut croire qu'ils essaient de détourner l'attention pour se sauver. Au gré du meneur, un ravageur puissant mais isolé, comme un vémacar, pourrait agir comme si les ruines étaient son terrain de chasse. Si cette mission est clandestine, cela peut compliquer la transmission d'informations sur la présence du Chancre dans la région. La maison Ez'Sakhyn est intolérante et rigide et ne voit pas d'un bon œil qu'on mène des opérations secrètes dans l'empire, aussi noble que puisse en être la motivation.
- **Le fléau hideux dans sa toute-puissance.** La cité de Sotegraen est devenue un nid chancreux majeur. L'infestation est à son niveau maximal. On crée ici des ravageurs puissants qui peuvent être impliqués dans un assaut sur Nytthlid. Les connaissances des lieux que les aventuriers ont pu acquérir par leur curiosité au cours de leurs précédentes visites pourraient les aider à atteindre le cœur du domaine d'Anaïdéia.

Langach

1. Arche sombre
2. Hôtel de la Guilde Adamantine
3. Froids fourneaux
4. Lazaret chancreux



Quatrième quenayr, dit des Liens

Le Schudd

Le Schudd est une région souterraine qui s'étend telle une longue faille en arc de cercle au nord d'Irkallaë. La zone est affectée depuis longtemps par une géomagie de « magie morte ». Il est impossible d'y utiliser la magie ; les ravageurs n'aiment pas y passer ; l'air respirable y est parfois ténu ; et de surcroît, tous les sorts sont frappés d'une puissante *dissipation de la magie*.
Les causes du phénomène sont discutées : est-il naturel, ou est-ce le vestige d'une antique protection ? Une chose est sûre, sa présence a retardé l'expansion d'Arallün dans cette direction. Il a fallu attendre qu'Elthar Ez'Oshirasyn devienne Sësho pour que l'empire s'intéresse de près à ce qui est devenu le quenayr des Liens.
Traverser le Schudd est plus ou moins rapide selon le lieu de passage. Ce peut être l'affaire d'une heure de marche rapide, ou sensiblement plus laborieux.



Langach aux froids fourneaux

Langt Ach Mörkt [prononcer « Langue-Ar-Meurque »] est une ville naine des profondeurs de l'Inframonde, qui doit son nom à la grande arche qui en marque l'entrée. Les étrangers l'appellent parfois simplement Langach. La cité est reliée aux Drakenbergen par le Puits de Dörtharo, mais n'en est pas moins difficile d'accès.
Le site bénéficie d'un accès à des filons d'argent très fournis. Plusieurs explorations anciennes laissent supposer que des filons d'adamantium seraient également très proches. Ces gisements (réels et supposés) attisent la convoitise de la Guilde Adamantine et les tensions frontalières avec l'empire drow d'Arallün. Langt Ach Mörkt est le théâtre de jeux diplomatiques pour le contrôle des ressources, qui pourraient compromettre son existence.

La dernière frontière

Souvent présentée comme le dernier bastion de la civilisation surfacienne, Langt Ach Mörkt est une ville très différente des villes naines comme Dörtharo. Son nom, qui signifie « la longue arche sombre » dans le vieil idiome gardien, fait référence à son ancien statut de porte vers les profondeurs. À l'époque de sa fondation, le clan Ach Mörkt espérait encore pouvoir ouvrir de nombreuses routes vers les richesses des couches basses de l'Inframonde. Les premiers accrochages avec les adorateurs du dieu Faucon ont vite mouché ses ambitions et fait de Langt Ach Mörkt une porte vers nulle part.
Située à la jonction de plusieurs routes souterraines peu profondes, la ville constitue aujourd'hui une halte habituelle pour la plupart des voyageurs décidés à s'enfoncer plus profondément. L'atmosphère y est souvent décrite par ceux de la surface comme pesante, celle d'un lieu perdu, un bout du monde, une ultime frontière ou un bastion face aux ténèbres. La rudesse de la vie sur place et la quasi-autarcie des habitants se combinent à l'absence de lumière solaire, qui use les nerfs de ceux qui n'habitent pas là, les plongeant parfois dans une forme de stupeur proche du rêve éveillé.
Les gens d'ici se cachent à peine d'entretenir divers commerces avec les drows. Comment leur reprocher ? Le clan Ach Mörkt, qui gouverne la cité, a plus de points communs avec ces étranges voisins qu'avec ses lointains cousins de la surface. La menace perpétuelle et commune du Chancre a tôt fait de souder les adversaires de jadis.

Extrait des Contes chuchotés, *de la chroniqueuse dvaerge Heidische Underjordisk*

Se rendre à Langt Ach Mörkt par le Puits de Dörtharo

L'accès vertical par le Puits de Dörtharo permet d'accéder à Langt Ach Mörkt depuis la surface en trois à cinq jours à peine. C'est le chemin le plus rapide et dégagé vers ces profondeurs.
Pratiquer ce chaos de plateformes abandonnées, terrasses et escaliers brisés est risqué, à cause des effondrements de parois, des glissements de terrain et de l'instabilité générale de la zone. Les caravanes naines qui remontent ou descendent dans le Puits régulièrement, pour ravitailler la cité, connaissent bien les passages délicats et sont lourdement armées. Elles recrutent souvent des aventuriers pour leur servir d'escorte.
Pour un groupe de voyageurs, descendre dans le Puits requiert de chercher son chemin parmi les installations en ruine, et d'éviter les ravageurs du Chancre. En effet, le chemin est régulièrement fréquenté par les dangereuses créatures qui assaillent le Verrou de Dörtharo en remontant le long de la galerie. La plupart du temps, les parties basses sont les plus épargnées par la corruption, mais cela n'élimine pas tout danger. On y rencontre ainsi des couvées de manteleurres, qui trouvent ici l'espace pour déployer leurs ailes… et tendre des pièges aux voyageurs.

Des routes peu sûres

Rejoindre Langt Ach Mörkt depuis les strates supérieures est possible d'au moins deux manières. La plus longue consiste à emprunter les anciens dédales miniers. C'est également le chemin le plus sûr, à condition d'avoir une bonne carte ou un guide pour éviter de se perdre. Ces couloirs, creusés jadis par les nains, sont peu fréquentés, en partie abandonnés, et demandent de trouver son chemin à travers des kilomètres de corridors obscurs, de salles en ruine et de couloirs longeant des filons épuisés. Des attaques peuvent survenir à proximité des lacs et rivières souterraines, des petits groupes de simmaïens enténébrés rôdent parfois dans ces couloirs à la recherche de proies esseulées.
L'autre chemin est plus connu. Il s'agit de l'ancienne route de Dörtharo qui reliait autrefois cette ville de la Forteresse, à la jeune Langt Ach Mörkt. Je dis « route », mais pas au sens où l'entendent les bâtisseurs de la surface. C'est un puits, un grand couloir vertical creusé autrefois par un ver pourpre et aménagé de plateformes, monte-charge et escaliers en bois ou en pierre. La route eut ses heures de gloire. On y échangeait principalement bois, vivres, combustibles, armes, contre des biens d'importation comme les métaux et minerais souterrains. Pratiquement toute sa hauteur était creusée d'habitats troglodytes.
La percée des ravageurs du Chancre à mi-hauteur tua les échanges réguliers sur cette artère primordiale, et isola la communauté dvaerge de Langt Ach Mörkt. La vie dut se réinventer différemment.

Extrait des Contes chuchotés, *de la chroniqueuse dvaerge Heidische Underjordisk*

Tensions diplomatiques

Comme la plupart des villes naines, Langt Ach Mörkt se destinait originellement à exploiter et travailler le métal directement sur place. Le retour du Chancre dans le Puits, coupant les approvisionnements, mit fin à cette ambition et les grands fourneaux de la ville refroidirent, réduisant l'activité des trois quarts et la population à quelques centaines d'habitants à peine. Le faste terni de certaines demeures bourgeoises ne fait qu'ajouter à la mélancolie des lieux.

Cette extinction des feux permit pourtant au clan Ach Mörkt de négocier la trêve avec l'empire d'Arallün, avec lequel il était jusqu'ici en conflit larvé. L'absence d'activité minière fut considérée par les drows comme un gage de fin des velléités expansionnistes des nains. Suite à d'âpres négociations, il fut décidé de laisser les quelques filons d'argent déjà exploités au clan Ach Mörkt en échange de la paix et de la promesse de ne pas chercher à percer de nouvelles mines : propriétés de l'empire.

Cette demi-existence ne convient pas à tous les membres du clan. La Guilde Adamantine en particulier, fait pression sur le conseil pour relancer l'activité minière dans les filons interdits… quitte à menacer à paix fragile avec le peuple voisin. L'importation de charbon depuis d'autres contrées souterraines permettrait d'ailleurs de rallumer les fourneaux et les forges sans rétablir de lien avec la surface.

Les exploitations minières

Du temps où Arallün et Langt Ach Mörkt s'opposaient frontalement, un grave incident eu lieu dans la vaste et riche mine de Molk Dar. Des mineurs furent tués et leurs cadavres infestés de spores de veinule des charognes. Ces champignons ont la particularité de redonner un semblant de vie à un cadavre et de se reproduire selon un cycle macabre. La mine, désormais condamnée, est devenue une véritable champignonnière où prolifèrent les espèces de toutes sortes : la veinule des charognes ranime les morts tandis que les thallophytes et criards sauvages prospèrent dans les couloirs moisis jusqu'à la roche. Pour les nains, l'endroit est perdu.

Les accords avec Arallün concernent une dizaine de mines d'argent autour de Langt Ach Mörkt, dont la mine de Molk Dar est la plus vaste. D'après les porte-paroles d'Arallün, laisser Molk Dar aux nains est un signe de bonne volonté. Certains nains soupçonnent et parfois accusent Arallün d'être responsable de la perte de Molk Dar. Si elle ne parvenait pas à reconquérir la mine pour en relancer l'exploitation, la ville de Langt Ach Mörkt perdrait sa dernière véritable source de richesse, et devrait être définitivement abandonnée.

Un plan de reconquête de Molk Dar

Le clan Ach Mörkt peut mandater des aventuriers pour participer à la reconquête de Molk Dar. Le clan a besoin d'en apprendre plus sur l'état des lieux avant d'envisager de les nettoyer entièrement.

- **Les écluses souterraines.** Les champignons prolifèrent grâce aux trois rivières qui irriguent la mine. Autrefois cruciales pour alimenter les mineurs et faire tourner les roues à aubes, celles-ci doivent être fermées une par une pour assécher les lieux. L'accès aux écluses est dangereux, car les veinules infestent la zone. Il faut se frayer un chemin par la force ou en se fondant dans l'ombre. L'humidité pourrait également être contrôlée par l'entremise d'un élémentaire souterrain minéral : le dessiccateur. La créature serait adaptée à la mission, mais est délicate à contrôler.
- **Nettoyage.** Le plus gros des installations minières, en pierre et métaux mangés de rouille, a été colonisé par les champignons. Une fois l'eau coupée, les nains du clan auront besoin d'aide pour regagner les galeries couloir après couloir. Il faut purger le mal pour redonner à Langt Ach Mörkt sa source de richesse principale.

Au service de la Guilde Adamantine

Célèbre à Langt Ach Mörkt pour son travail de l'argent et ses exportations vers la surface, la Guilde Adamantine agit comme une alliance entre familles minières plutôt que comme une industrie unifiée. Elle regroupe les propriétaires des filons proches de la ville et défend leurs intérêts au conseil du clan. Pourtant, ses propres membres sont en concurrence les uns avec les autres, et tous ne se limitent pas aux quelques gisements exploités officiellement.

Leur esprit rebelle et leur cupidité poussent les membres de la Guilde à engager des aventuriers pour diverses missions secrètes, par souci de discrétion. Ces aventuriers peuvent se voir rapidement proposer de participer à l'exploration de filons proches, à l'enrichissement de cartes minières souterraines, voire à l'installation de sites d'excavation clandestins, permettant de récupérer le plus de minerai possible en un minimum de temps avant d'être repéré. La guilde vend des minéraux tant aux surfaciens qu'à des Maisons d'Arallün, mais la difficulté de cheminer avec la marchandise fait de chaque convoi une véritable expédition, et beaucoup se perdent ou sont attaquées en chemin. Ces convois nécessitent une escorte discrète.

L'emploi d'aventuriers mercenaires a bien des avantages pour la Guilde, et en particulier celui de ne pas endosser directement la responsabilité de ces activités clandestines. Si ces missions secrètes venaient à être découvertes, la faute serait rejetée sur les mercenaires étrangers plus facilement que sur des membres du clan.

Lieux emblématiques de Langach

Langt Ach Mörkt est tout entière contenue dans une vaste caverne, percée de trous qui servent d'habitat à de nombreux de ses habitants.

L'arche sombre

L'arche sombre est une impressionnante structure d'un métal inconnu, une ancienne porte qui enjambait autrefois la route principale. Conçue comme un maillage très serré, elle maintient en place un impressionnant squelette de dragon, gueule ouverte.
D'après une légende, Jöln Ach Mörkt était un aventurier parti loin vers l'ouest qui, à son retour, ramena avec lui un chargement de lingots de « verracier ». Il évoqua la découverte de riches cités, semblables à des boules de verre, édifiées sur les fonds océaniques. Personne après lui ne retrouva cependant les routes vers ces lieux devenus légendaires, et le métal fut employé à la construction de l'arche.
L'arche sombre est le lieu de rassemblement du clan Ach Mörkt. C'est là que sont rendus les jugements et les prises les décisions importantes. Les nouveaux arrivés en ville y sont conduits pour que le conseil du clan puisse s'assurer de leurs intentions.

L'hôtel de la Guilde Adamantine

Témoin d'une splendeur passée, l'hôtel de la Guilde Adamantine est le plus grand bâtiment de la ville. Enchâssée dans la falaise, la façade du palais comporte de nombreuses statues édifiées à la gloire des métiers de la mine et de la joaillerie. Sous ses allures d'apparat, la Guilde est également un solide château fort et une place de commerce qui accueille dans son hall les marchands venus faire affaire sous la statue en adamantium du fondateur de la Guilde, Hjülkir Ach Mörkt. Néanmoins, les lieux sont surdimensionnés pour le peu d'activité qui s'y déroule encore.

Les froids fourneaux

Les fourneaux sont considérés comme le cœur des cités naines souterraines : ils permettent de maintenir l'activité minière. On inaugure généralement une nouvelle colonie en y allumant les brasiers… qui ne s'éteignent qu'avec la disparition de la cité. Rien de tel à Langach, qui fait presque figure de ville morte-vivante à cet égard. En effet, les quatre grands fourneaux de Langt Ach Mörkt, sont tous inutilisés aujourd'hui. Leurs grandes structures de métal et de pierre dominent le centre de la ville comme une masse sombre et intimidante plutôt que comme son cœur chaud et battant de jadis. Les travaux de menue fonderie qui ont toujours lieu en ville sont réalisés dans des fours plus petits, situés dans les forges des artisans de la cité.

Le lazaret chancreux

Enroulé dans les restes squelettiques de la queue du dragon se trouve le lazaret chancreux. À la fois prison, mouroir et ghetto, ce quartier maladif est surveillé de près par les guerriers du clan Ach Mörkt qui tâchent d'endiguer toute propagation de la chancreuse. On craint la transformation des malades en ladres, des ravageurs du Chancre à l'allure humanoïde difforme. La fréquentation étroite de créatures souillées est également connue pour être une source de corruption.
Les huttes de pierre et habitats troglodytes qui constituent le lazaret sont organisés en cercle autour d'un grand autel dédié à Mort – que certains implorent de les épargner et d'autres appellent de leurs vœux. Malgré son apparence repoussante, le lazaret est aussi un lieu d'espérance et de rémission, notamment grâce aux efforts du prêtre Lähkar Arch Mörkt.
La plupart des habitants du lazaret sont des nains, des humains ou des svirfnebelins membres du clan Dörtasbald ou de la phalange extérieure de Dörtharo, tombés malades en combattant le Chancre et exilés dans ces tréfonds. Atteints d'une « simple » chancreuse, ils peuvent aller et venir à leur guise dans les limites du quartier, où ils errent généralement jusqu'à leur mort.
On dispose également de cages d'acier surveillées continuellement pour les cas graves. Il s'agit d'Élus d'Éternité qui ont développé des atouts et revers corrompus ; des ladres dont on hésite à reconnaître la transformation ; des malheureux dont les stigmates de la chancreuse sont exceptionnellement effrayants. Malgré les exhortations des prêtres, beaucoup finissent pas céder aux appels du phantasme qui leur parviennent à travers des visions et rêves torturés. Ils deviennent alors des ravageurs ou sont reconnus comme tels, et sont mis à mort par les gardiens.
Les protecteurs du clan sont ici constamment en alerte, mais il leur arrive de ne pas faire le poids contre un accès soudain et brutal de corruption. Le lazaret n'étant pas suffisamment protégé pour accueillir des lanceurs de sorts ou des aventuriers dont la corruption représenterait une menace trop extrême, le clan hésite entre la condamnation à mort et le bannissement le cas échéant.

Figures de Langach

Friedke Ach Mörkt, secrétaire de la Guilde Adamantine

La secrétaire Friedke Ach Mörkt joue un rôle de représentation et de diplomatie pour défendre les intérêts de la Guilde auprès du conseil du clan dont elle est une membre éminente. Elle-même à la tête de plusieurs mines officielles et clandestines, elle cherche à forcer la main du conseil en multipliant les sites d'extraction clandestins. Elle sait que la protection dvaerge ira toujours aux membres du clan, et veut relancer l'exploitation intensive du minerai au risque de provoquer une nouvelle guerre avec les drows. Cette stratégie du coup de force provoque de vives dissensions, notamment avec son cousin Hjalmar Ach Mörkt.

Hjalmar Ach Mörkt, diplomate du conseil

Le doyen du clan Ach Mörkt se nomme Hjalmar ; c'est un nain vénérable, réputé pour sa tempérance et presque complètement aveugle. Hjalmar est à la tête de la relation diplomatique avec la maison Ez'Hikaryn des elfes d'Arallün. Il est l'artisan de la paix entre Langt Ach Mörkt et Arallün. Il défend ardemment l'idée d'une cohabitation pacifique avec ces voisins souterrains et d'une alliance mutuellement profitable contre les attaques du Chancre. Pour prix de cette entente entre les peuples, il a transféré de nombreuses connaissances et expertises de forge militaire dvaerge pour l'amélioration des techniques de la fonderie d'Ez'Hikaryn, à Irkallaë, capitale de l'empire d'Arallün. Pour cette raison, certains le voient comme un lâche, voire un traître.
Mais Hjalmar est vieillissant, et sait que les plus jeunes membres du conseil (à commencer par Friedke et la Guilde Adamantine) jouent les trouble-paix pour forcer le bras de fer avec Arallün. Il n'en demeure pas moins déterminé à entraver ce qu'il considère comme une pure folie et à préserver le statu quo pacifique.

Tiina Kregal, cartographe

Autrefois membre éminente de la communauté nomade des svirfnebelins de Jaandol, Tiina Kregal fut arrachée aux siens par une razzia arallünienne. Elle et son frère Tiinel furent emmenés en esclavage à Irkallaë. Ses talents de cartographe furent exploités par ses ravisseurs, et ce n'est qu'après des années de servitude qu'elle put racheter sa liberté, à elle seule, auprès de sa maîtresse. Privée de foyer, elle s'établit à Langt Ach Mörkt où la Guilde Adamantine lui offrit sa protection en échange de sa connaissance des filons souterrains.

La vénérable cartographe, à la peau aussi parcheminée que ses cartes, est réputée dans tout l'Inframonde comme une fine connaisseuse de la géographie complexe des cavernes. On vient de loin lui acheter ses plans réputés toujours justes. La vieille gnome garde précieusement le secret de sa connaissance. Plusieurs vies n'auraient pas suffi à visiter tous les lieux, y compris très lointains, qu'elle dessine de mémoire… Certains murmurent qu'elle aurait passé un pacte obscur avec des aboleths omniscients et télépathes, tirant de leur savoir ses propres « souvenirs » sur la géographie du dessous. Mais à quel prix ?

Lähkar Ach Mörkt, médecin

Lähkar Ach Mörkt est un prêtre médecin qui consacre sa vie entière à l'étude médicale de la chancreuse. Si aucun remède n'a pour le moment été trouvé, Läkhar n'en demeure pas moins une oreille attentive et un secours pour l'âme des malheureux qui échouent au lazaret. Il est l'un des seuls membres du clan à défendre l'idée de soigner plutôt que de purger le mal.
Si Lähkar Ach Mörkt n'a jamais souffert des affres de la chancreuse, la proximité de la corruption n'est hélas pas sans effet sur lui. Le temps l'a rendu sensible aux visions du phantasme, il développe une corruption permanente sérieuse qui rend peu à peu sa chair décatie (cf. **Grimoire**, chapitre **La corruption : Les revers de la corruption**) – une tare qu'il dissimule tant bien que mal sous des vêtements amples et des essences parfumées importées à prix d'or de la surface.
En tant qu'arpenteur des cauchemars (cf. **Grimoire**, chapitre **La corruption : Atouts offerts par le Chancre**) Lähkar a également pris l'habitude de rejoindre le Plan Astral dans son sommeil. Il vit tiraillé entre l'envie de s'y perdre pour oublier la douleur de sa chair pourrissante, et le désir ardent de trouver le remède au mal qui ronge ses patients et lui-même.



Maekala la paisible

1. Cascade nourricière
2. Naguser Etxeüis, ou maison de la Naguser
3. Demeure des Mémoires
4. Garnison drow
5. Pics résonnants
6. « Élevage » d'infropossums
7. Réserves des alchimistes
8. Cavernes mycéliennes

Maekala la paisible

Paisible bourgade svirfnebeline, Maekala fait partie de l'empire drow d'Arallün qui y a érigé une garnison. C'est un lieu accueillant où il fait bon se reposer avant un voyage dans l'Inframonde, en sécurité dans un confort appréciable. On peut même y rencontrer des voyageurs venus de la surface grâce au réseau de cavernes du Druppelkho.

Aperçu de Maekala



- **Culture dominante :** svirfnebeline exaltée ; influence de l'empire d'Arallün
- **Langues parlées :** commun des profondeurs, dialecte de Maekala, drow, gnome classique (surfacien), svirfnebelin
- **Mots-clefs :** lueurs d'améthyste, paix apparente, amicale pression de l'empire
- **Pouvoir :** la Naguser Juut, héritière du pouvoir traditionnel, et le gouverneur Datsano Ez'Oshirasyn
- **Sécurité :** garnison drow ; guettes maekalanes (en perte d'influence, ne constituent presque plus qu'une fonction de police de proximité) ; les chasse-champis (spécifiquement dans les cavernes mycéliennes)
- **Air :** apport surfacien via le Druppelkho ; cultures locales
- **Température :** 22 °C
- **Eau :** apport surfacien, via le Druppelkho notamment
- **Nourriture :** cultures locales ; récoltes dans les cavernes mycéliennes
- **Accès :** route
- **Profondeur :** 300 m

Sous la protection d'Arallün

Voilà un demi-siècle, Maekala fut frappée par ce qu'elle nomme pudiquement « l'Assaut ». Les pertes furent nombreuses, laissant de nombreux orphelins, parmi lesquels l'actuelle Gardienne de la Mémoire Ostaikaemke. Face à la peur de revivre un tel événement, les svirfnebelins rallièrent l'empire drow d'Arallün. L'installation d'une garnison sous la direction du gouverneur Datsano Ez'Oshirasyn marque autant la soumission offerte que la protection accordée.

- **Tribut de potions.** Les habitants de Maekala versent un tribut composé essentiellement de potions alchimiques à Arallün. Les expéditions ont lieu deux fois par an sous bonne garde. Dans ces moments, la garnison drow est moins nombreuse.
- **Le culte harano.** Une chapelle dédiée au dieu Faucon est édifiée dans la garnison. Le culte est dirigé par l'aumônière Findal Ez'Khalyn. Elle reçoit des demandes depuis la capitale d'assurer un meilleur encadrement religieux de ses ouailles, qui ne doivent par ailleurs pas être corrompus ou influencés par la pensée religieuse hérétique des Maekalans – des adorateurs de la Mère. Si elle ne parvient pas à obtenir des gages de développement de la religion harano (construction de temple, par exemple), elle pourrait recevoir la visite « amicale » de conseillers théologiens des Ez'Sakhyn.
- **Les troubles dans le Druppelkho.** Le proche réseau de cavernes qui mène à la surface est le théâtre de phénomènes inquiétants. Des plantes étranges et des créatures inconnues apparaissent. C'est l'œuvre du Sublime, mais personne ne connaît ici rien à cette menace. Le gouverneur Datsano Ez'Oshirasyn sait que son devoir est de résoudre le mystère. Faut-il le faire selon les règles en vigueur, en appelant à l'aide des inquisiteurs Ez'Sakhyn ?

Rapport sur la situation à Maekala

La culture martiale d'Arallün s'oppose profondément aux traditions pacifiques svirfnebelines, pour qui l'innocence des plus jeunes doit être préservée autant que possible. Ce fossé culturel peut être source d'incompréhensions, voire de tensions : les gnomes des profondeurs voient dans les elfes noirs des êtres brutaux et dominateurs, tandis que les drows imaginent les svirfnebelins comme peureux et faibles.
Il ne s'agit cependant là que de stéréotypes nés d'un manque de contact entre les deux peuples, et qui tendent progressivement à disparaître. Si les habitants de Maekala en sont encore à s'habituer à la présence des drows dans leur ville, ils leur reconnaissent déjà un véritable sens de l'honneur et du devoir méritant un grand respect. Les drows commencent quant à eux à voir dans l'insouciance des plus jeunes le fruit de leurs efforts et sacrifices, et en tirent une grande fierté.

S'il est indéniable que les relations entre les deux peuples pourraient encore dégénérer, les efforts de la Naguser Juut et du gouverneur Datsano Ez'Oshirasyn semblent pour le moment porter leur fruit et prévenir les conflits les plus graves. À cet égard, leurs efforts s'avèrent plus que jamais nécessaires. Si les svirfnebelins venaient à voir dans les drows des pilleurs et des profiteurs, ils deviendraient ennemis à abattre, éveillant la rage qui sommeille en eux, et il ne pourrait en résulter qu'une catastrophe pour les deux peuples.

Extrait du rapport d'Orlengin Ez'Kuroryn, connue à Maekala comme Erengin Ez'Helyn, secrétaire dans la garnison drow

Lieux emblématiques de Maekala

Les entrées dérobées

Maekala compte avant tout sur la discrétion pour se protéger de ses ennemis. C'est pourquoi les chemins d'accès menant à la vaste grotte qui abrite la bourgade sont dissimulés et gardés avec soin. Seuls les habitants – ainsi que leurs nouveaux alliés arallüniens – connaissent les voies d'accès parmi le labyrinthe de tunnels et de grottes qui entourent la cité. Ces entrées permettent également à toute la population de fuir la ville si les défenseurs se trouvaient submergés.

La cascade nourricière

Située au cœur de la grotte principale, la cascade nourricière fournit une eau pure et claire aux habitants de Maekala, ainsi qu'à leurs cultures vivrières. Une large margelle a été édifiée pour canaliser une partie cette eau vers des citernes et subvenir ainsi aux ablutions et besoins des svirfnebelins. Les alentours font office de place centrale, où les habitants se réunissent parfois, notamment pour discuter des grandes décisions à prendre. Un petit marché se tient aux abords de la cascade, offrant aux curieux un large éventail de l'artisanat traditionnel svirfnebelin.
Avant d'arriver dans l'Inframonde, cette eau provient des hauteurs entourant le Clos d'Astrée, région isolée des Drakenbergen connue pour son important cénacle druidique. Une corruption de ses sources pourrait donc mettre en danger la survie de Maekala, car elle priverait ses habitants de leur principal accès à l'eau potable. Si les druides du Cénacle aux Neiges éternelles veillent à l'intégrité des lieux, des rumeurs de morts-vivants pénétrant dans le Clos sont parvenues aux oreilles des Maekalans, qui souhaitent lancer une expédition vers la surface, afin de s'assurer de la situation.
En réalité, le danger véritable provient de l'apparition d'une oasis sublime dans le Druppelkho, un réseau de cavernes parcourues de rivières et sources, dont certaines rejoignent la cascade nourricière.

La difficulté de concilier discrétion et appartenance à un empire

Dans l'ancien temps, les habitants de Maekala contrôlaient leurs frontières et s'assuraient que personne ne connaisse le chemin vers leur cité. Ils vivaient pratiquement en autarcie, ravitaillés par quelques caravanes. Leur obstination aujourd'hui à garder des passages dérobés est un vestige de cette époque. Force est de constater qu'on ne peut pas concilier le secret et l'appartenance à un empire qui envoie des troupes. Arallün aménage ses routes avec soin, pour permettre des déplacements rapides, et installe des relais fortifiés. Les travaux sur le trajet entre Irkallaë et Maekala sont presque achevés.

Journal de Niyaz, mercenaire gobeline et informatrice de Kartaçöl

Le Naguser Etxeüis, ou maison de la Naguser

Le Naguser Etxeüis, ou maison de la Naguser, est la résidence de la dirigeante de Maekala, la Naguser. C'est un large bâtiment de forme ronde à un étage, protégé par une large enceinte de murs épais. Exceptionnelle dans la bourgade, cette protection est censée servir en dernier recours en cas d'invasion, afin que les défenseurs puissent s'y retrancher et retenir l'ennemi durant la fuite de la population. Véritable petite forteresse, elle est bien entretenue, même si les drows d'Arallün s'estiment capables de défendre Maekala par eux-mêmes malgré leurs effectifs réduits.
C'est sur la place devant l'Etxeüis que se réunissent les guettes de la bourgade. Ceux-ci comptent des

svirfnebelins âgés, bien entraînés et équipés avec ce que Maekala a de mieux à offrir. Les visiteurs étrangers sont également tenus de loger dans l'Etxeüis, où ils bénéficient de la célèbre hospitalité svirfnebeline, sous la forme de plats chauds, lits douillets et du maekaxeus, un alcool fort à base de macérat de champignons, capable de faire s'effondrer un colosse.

La Demeure des Mémoires

À la fois temple et grande bibliothèque de Maekala, la Demeure des Mémoires est une véritable merveille. Une grande salle oblongue aux murs ornés d'arabesques exquises forme un écrin pour la statue de la Mère, représentée sous les traits de l'héroïne gnome Neevalis triomphant du Chancre. C'est ici que les svirfnebelins viennent se recueillir et prier la Mère des peuples de l'Inframonde. Une fois tous les seize jours, une grande cérémonie, la Neevalisdanza, y réunit les chefs des familles. Des chants et danses sont donnés autour de la statue de Neevalis, en l'honneur de sa mémoire.
Le reste de cet imposant bâtiment est constitué de salles couvertes du sol au plafond par des tablettes de pierre, qui retracent l'histoire de Maekala et plus largement des svirfnebelins depuis la Guerre de l'Aube. Ostaikaemke, l'actuelle Gardienne de la Mémoire, n'a pas encore pris d'apprentie : elle seule a encore accès au savoir inscrit sur ces pierres dans un gnome ancien et remarquablement hermétique, dont les secrets ne se transmettent que de Gardienne à apprentie.
Obtenir une autorisation pour consulter ces archives est presque impossible, car elles sont considérées comme des salles particulièrement sacrées et réservées aux svirfnebelins. Gare à ceux qui tenteraient de s'introduire dans la Demeure par effraction ! Non seulement ils risquent de ne rien comprendre à leurs lectures, mais de plus, s'ils se faisaient prendre, la peine serait un aller simple pour Irkallaë en tant qu'otage ou esclave, selon leur statut social et leur réputation avant le crime.

La garnison drow

Construction la plus récente de Maekala, dans le style typique d'Arallün, la garnison est l'expression la plus évidente de l'influence des drows sur la bourgade. Les svirfnebelins évitent autant que possible ce bâtiment austère à l'aspect sinistre. C'est là que les tributs payés par la cité sont rassemblés, avant d'être expédiés vers Irkallaë, la capitale de l'empire drow, à chaque relève des troupes.
Constitués principalement de nourriture et de produits alchimiques, ces tributs comprennent occasionnellement des criminels envoyés grossir les rangs des armées ou des esclaves d'Arallün. Cette peine, infligée principalement aux malfaiteurs violents et voleurs de nourriture, est venue remplacer l'exil appliqué antérieurement. Toutefois, la réalité pourrait bien ne pas être aussi simple. Certaines rumeurs tenaces soutiennent que des preuves incriminantes sont soudainement retrouvées dans le domicile des opposants aux drows, afin de les envoyer fort commodément vers la capitale de l'empire. Bien qu'aucun témoignage ne vienne les étayer, ces accusations insidieuses provoquent des troubles croissants.

Les Pics résonnants

Petite annexe à la grotte principale de Maekala, la caverne des Pics résonnants est sans doute l'une des merveilles de l'Inframonde. La vingtaine de colonnes de pierre qui y soutiennent la voûte sont entrelacées de cristaux d'améthyste d'une taille peu commune. Lorsqu'ils sont touchés de la bonne manière, ils se mettent à vrombir et briller légèrement. De très nombreux svirfnebelins, surtout des enfants, viennent s'y amuser, au point qu'une véritable compétition s'est développée au fil du temps. Réussir à composer la plus belle résonnance jamais produite, en tapant légèrement les cristaux avec soin et précision, est un évènement qui vaudrait certainement d'être conservé dans la Demeure des Mémoires, où la partition serait entreposée.

« L'élevage » d'infropossums

Si beaucoup d'habitants de l'Inframonde voient dans les infropossums un véritable fléau, les Maekalans les considèrent au contraire comme un élément indispensable à leur survie. Non seulement ces animaux dévorent les déchets menaçant de souiller les cavernes mycéliennes, mais ils fournissent également la principale source de viande de la cité, et des ressources pour les alchimistes svirfnebelins. Leur placidité naturelle, ainsi que leur capacité à préserver l'âme des morts de l'emprise des nécromanciens en font des créatures appréciées dans Maekala.

Cependant, les animaux sont depuis quelque temps devenus agressifs envers leurs éleveurs alchimistes, sans qu'il soit possible de comprendre pourquoi. Certains suspectent une maladie, voire une corruption chancreuse. Mais en réalité, c'est l'œuvre d'un infropossum sacré, venu au monde à la suite d'un meurtre particulièrement sordide. Cet animal mène ses congénères contre Kortiban, un maître-alchimiste de renom dont le crime échappe encore à la justice de Maekala, en privant un mort d'une cérémonie funéraire, exposant son âme à la non-vie et aux prédations du Cauchemar. Il cherche également à stopper les agissements de la Gardienne de la Mémoire.

Les réserves des alchimistes

Ensemble de bâtiments bas à demi-creusés dans le sol de la grotte principale de Maekala, les réserves des alchimistes servent à la fois d'entrepôts et de lieux d'expérimentation pour les esprits les plus aiguisés de la cité. Bien que n'importe qui puisse venir observer le travail des maîtres à l'œuvre afin de s'instruire, rares sont ceux capables de comprendre le jargon et les gestes des alchimistes. Mais les véritables miracles sont réalisés bien à l'abri des regards indiscrets, dans des caves dissimulées où les maîtres-alchimistes se livrent à leurs expériences privées en préservant leur savoir le plus dangereux.

Depuis que la décision a été prise par la Naguser de prêter allégeance à Arallün en échange de sa protection, les réserves connaissent une activité accrue. Entre les demandes des drows, les besoins de la population et les expériences privées qui s'y livrent, un accident, tel qu'une explosion ou la libération de gaz mortels, risque de survenir à tout moment, ce qui pourrait empêcher les svirfnebelins de verser leur tribut aux drows. Il n'est pas certain que l'empire se montre conciliant, tant il a besoin de la production svirfnebeline pour continuer sa guerre incessante contre le Chancre.

Les cavernes mycéliennes

Vaste complexe de grottes humides envahies de fongus et de champignons en tout genre, les cavernes mycéliennes sont à la fois un danger et le garde-manger de Maekala. Principale source de nourriture de la cité, la population des criards, des thallophytes violettes et des redoutables veinules des charognes est surveillée de près par les svirfnebelins, qui s'assurent qu'elle ne croisse pas au point de menacer les habitants. Pour faire face à cette menace, un corps spécifique de chasseurs, les chasse-champis, a été créé. Ils sont chargés de réduire les créatures invasives et indésirables, une tâche dangereuse et ingrate.

Au quotidien, les chasse-champis doivent arpenter, seuls ou par petits groupes, les tunnels sombres et emplis de spores de ces grottes. Depuis quelques mois, cette tâche est devenue plus ardue, car la population des fongus semble connaître une croissance exceptionnelle, ce qui rend ces êtres étrangement agressifs. La découverte d'un cadavre de svirfnebelin pourrait expliquer ces changements, à moins qu'elle ne soit liée aux rumeurs venant du Clos d'Astrée ou à un chasse-champi renégat.

À Maekala, cette profession a une aura unique au sein de la communauté, qui compte beaucoup sur le fruit de leur travail, bien que rares soient ceux prêts à les rejoindre. Des légendes circulent même sur de prétendus pouvoirs inexpliqués. Certains anciens racontent que les chasseurs vétérans seraient capables de contrôler les fongus par leur volonté, tandis que d'autres mettent en avant l'utilisation de capsules de spores et autres concoctions alchimiques artisanales.

Figures de Maekala

Juut, Naguser de Maekala

En tant que Naguser, la dirigeante de Maekala, Juut a la charge de la protection de son peuple. Cette svirfnebeline âgée de presque trois cents ans est respectée tant pour sa férocité au combat que pour sa bienveillance envers les siens. Juut a décidé de prêter allégeance à Arallün, afin de bénéficier de la protection de l'empire drow contre le Chancre. Si elle tolère avec peine leur arrogance et le lourd tribut qu'ils imposent, elle estime qu'il s'agit là du meilleur moyen de préserver la vie des Maekalans et elle cherche à faire en sorte que cette vassalité nouvelle soit acceptée du mieux possible, espérant ainsi en alléger le joug.

Lorsqu'elle n'est pas occupée à s'assurer que les entrées vers Maekala sont bien protégées, Juut aime passer du temps près de la cascade souterraine qui alimente la bourgade en eau. Là, elle régale les enfants de ses exploits passés, qu'il s'agisse d'étranges aventures à la surface afin d'aider discrètement les druides du Clos d'Astrée ou de retrouver des mercadins égarés dans les environs de Maekala. Souvent, ses contes contiennent avertissements et conseils pour ceux qui souhaitent s'aventurer dans l'Inframonde alentour.

Ostaikaemke, Gardienne de la Mémoire

À la fois archiviste et prêtresse de la Mère des peuples souterrains, Ostaikaemke est une svirfnebeline de soixante ans. D'une apparence distraite et enjouée, elle semble souvent perdue dans ses pensées, et beaucoup se demandent si elle n'est pas trop jeune pour endosser de telles responsabilités. Pourtant, le fait qu'elle ait réussi à se relever après les horreurs de son enfance est un signe d'espoir pour nombre de svirfnebelins ; de plus, sa mémoire incroyable lui a permis d'apprendre l'entièreté de la Mémoire de Maekala en un temps record.
Derrière son apparence innocente, Ostaikaemke est en réalité dévorée par une folie grandissante, séquelle indélébile de son traumatisme juvénile. Elle est persuadée que contre le Chancre, il ne peut y avoir de victoire, et que la seule chance de survie pour Maekala est de se soumettre à cette abomination. Pour le moment, elle agit seule, mais des adeptes du zanrolem du Voile Écarlate pourraient un jour lui faire découvrir le grand dessein du Rouge.
En attendant, Ostaikaemke modifie subtilement le contenu des Mémoires, afin de préparer son peuple à accueillir le maître du Chancre en leur cœur. Elle s'oppose en sous-main à la présence des drows et anime un courant rebelle qui souhaite chasser ces ennemis du Chancre de la bourgade. Elle n'hésitera pas à instrumentaliser l'agressivité des infropossums et à jouer de la culpabilité de Kortiban pour parvenir à ses fins – chasser les drows de sa ville.

Datsano Ez'Oshirasyn, représentant d'Arallün

Datsano Ez'Oshirasyn est arrivé il y a quelques mois à Maekala. Habitué à l'agitation martiale d'Irkallaë, le calme de la bourgade svirfnebeline lui paraît d'un ennui insupportable. Il tente pourtant de s'intégrer au mieux, conscient que de son comportement dépend la pérennité de l'alliance entre son peuple et les gnomes des profondeurs. Sévère, rigoureux et élitiste, il n'en reste pas moins un administrateur profondément intègre, et désireux de prouver à la Naguser Juut et aux siens que l'empire d'Arallün est digne de confiance.
Comme il considère qu'il est de sa responsabilité de protéger les habitants, la rumeur de l'arrivée d'un béhir juvénile dans la région l'a poussé à accroître le nombre de patrouilles, car une telle créature représente une menace qu'il ne peut ignorer. Mais ce faisant, il dégarnit dangereusement Maekala elle-même, et ses troupes s'éloignent chaque jour un peu plus. L'aide d'aventuriers serait grandement appréciée, car il ne souhaite pas demander de renforts à Arallün. Il est même prêt à les introduire auprès de ses supérieurs d'Irkallaë s'ils se montrent efficaces.

Kortiban l'alchimiste

Considéré par beaucoup comme le plus grand prodige que les alchimistes de Maekala aient compté en leur sein, Kortiban est un parti très prometteur pour beaucoup de familles de svirfnebelins et un atout majeur pour Arallün dans sa recherche d'armes contre le Chancre. Âgé de tout juste cent ans, l'alchimiste a bien conscience de sa renommée et en joue auprès des jeunes gnomes des profondeurs, voletant d'une prétendante à une autre.
Mais sous des dehors charmeurs et enjoués, Kortiban est en réalité rongé par la culpabilité. En effet, il doit une grande partie de ses succès à son timide ami Faasipar. Lorsque celui-ci décida il y a quelques mois de cesser leur collaboration occulte pour voler de ses propres ailes, Kortiban succomba à la rage svirfnebeline. Il tua son ami et se débarrassa du cadavre dans les cavernes mycéliennes. Cherchant à se convaincre qu'il a bien agi, il risque à tout moment de s'en prendre avec violence à ceux qui pourraient vouloir en savoir plus sur la disparition de Faasipar. Il s'en faut de peu qu'il tue à nouveau, répandant une trainée sanglante dans la bourgade.
Les drows, qui cherchent à découvrir ce qu'il est advenu de Faasipar, l'inquiètent grandement ; il s'est donc rapproché d'Ostaikaemke et sa faction opposée à la vassalité de Maekala, sans remarquer les infropossums qui semblent le suivre du regard.

Hekateowouter le chasse-champi

Hekateowouter est particulièrement austère pour un svirfnebelin. Il passe son temps dans les cavernes mycéliennes au sud de la ville, car il est assez peu à l'aise en société. Il apprécie le silence des grottes, où les bavards inhalent tant de spores qu'ils sont rapidement forcés de se taire.
Il y a peu, des drows ont affirmé avoir vu une silhouette encapuchonnée menant des hordes de criards contre des caravanes marchandes. Bien que les descriptions soient sommaires, beaucoup ont cru y reconnaître Hekateowouter. Et depuis que ces rumeurs ont commencé à se répandre, le chasse-champi n'a pas été revu à Maekala.



Le Druppelkho aux portes de Maekala

Le Druppelkho est un ensemble de grottes calcaires creusées par l'écoulement des eaux issues de la pluie et de la fonte saisonnière des glaciers. Ses méandres s'étendent sur près d'une dizaine de kilomètres. Ils relient en particulier le site surfacien du Clos d'Astrée dans le sud-est des Drakenbergen à la ville de Maekala. La beauté de ses concrétions masque l'influence insidieuse du Sublime, qui suinte goutte à goutte depuis les tréfonds des montagnes.

Le Clos d'Astrée

Le Clos d'Astrée paraît être une région idyllique des Drakenbergen, une vallée circulaire, protégée du monde par ses montagnes. On y trouve un grand village charmant, Sis-Tanaïs, peuplé essentiellement d'humains et d'elfes et accueillant à la belle saison de nombreux pèlerins. L'activité des habitants, des druides et des pèlerins se concentre à la surface, mais les entrées des grottes, les avens et de nombreuses questions peuvent les inciter à découvrir l'Inframonde.

Un lieu de pèlerinage important

Les membres du Cénacle aux Neiges Éternelles gardent solennellement deux lieux de pèlerinage, considérés avec le plus grand respect :

- **Le cromlech blanc.** Les pierres levées mettent en valeur les ossements d'une créature antique, dont l'aspect évoque un immense dragon. La plupart des surfaciens n'en ont aucune idée, mais le sol du Clos d'Astrée comporte d'autres ossements, qui sont devenus de précieuses dracopales. Ces richesses pourraient faire perdre toute mesure à bien des gens.
- **La tombe de la druidesse Ceuranar.** Cette héroïne de la guerre de l'Aube était réputée pour ses visions qui permirent de se préparer à l'arrivée des ravageurs.

L'influence de Kentigern

Malgré leur isolement, les druides ne sont pas coupés des intrigues du monde. Le vampire Kentigern, seigneur du val de Gleannceò, étend son influence dans la région. Comment ce mort-vivant a-t-il pu obtenir l'appui discret mais réel de certains défenseurs de la nature et du cycle de la vie ?

- Le vampire cherche des alliés dans l'Inframonde, notamment du côté d'Arallün, et une connaissance accrue des souterrains l'intéresse beaucoup. Aurait-il fait céder des druides trop pusillanimes en leur évoquant le risque d'être assailli par de terrifiants drows en garnison à Maekala ? Se poserait-il en rempart contre un mal présumé plus grand ?
- Les dracopales précieuses n'ont pas vraiment de place établie dans le dogme druidique. Les druides, meilleurs connaisseurs du territoire pourraient connaître l'existence de ces ressources et certains les exploiter discrètement. La peur du scandale et un chantage infligé par les agents de Kentigern pourraient les inciter à écouter avec bienveillance ses demandes.

Le cercle des Glaces

Ce mouvement druidique dissident est hostile aux compromissions pacifistes et lâches du Cénacle aux Neiges Éternelles. Les membres sont particulièrement opposés à toute exploitation des dracopales et aux mines en général. On les soupçonne de provoquer l'apparition de bêtes enragées dans la région.
Sont-ils des défenseurs de la nature dans le vrai, avec une intuition du danger du Sublime ? Sont-ils au contraire en passe d'être fascinés par lui ? Sont-ils sur le point de se diviser, sous le coup de terribles révélations ?

Recherches entomologiques

Cher ami de la surface,
Je vous fais par la présente parvenir un spécimen récolté dans le tunnel de Maekala.
Voilà plusieurs années que ces lépidoptères se multiplient autour d'une résurgence de la rivière souterraine, au plus profond de la montagne. Notez les couleurs irisées : elles sont totalement étrangères à ce que nous connaissons dans notre région. Nous nous interrogeons sur leur origine. Pourraient-ils être venus de la surface, charriés par la rivière ? Nos connaissances de la faune qui évolue sous le soleil sont bien minces. Je sollicite l'aide honorable des druides pour nous éclairer sur l'origine de ces insectes.
Que la montagne vous soit favorable.

Lettre de Juut, Naguser de Maekala, aux druides du Clos d'Astrée

La mission des druides

Dans le Clos d'Astrée, le druide halfelin Lepon Bertu a installé sa loge à proximité de l'entrée du tunnel de Maekala. Il aime la quiétude des souterrains qui le rapproche du cœur même d'Eana. L'évolution de la faune souterraine le préoccupe. Il y décèle une forme de dérèglement qu'il ne parvient pas à expliquer. Lepon veut convaincre les druides du Cénacle aux Neiges Éternelles de la nécessité d'une expédition destinée à identifier les causes de cette transformation. Il cherche une équipe expérimentée et s'apprête à lancer des appels au-delà du Clos d'Astrée pour recruter un groupe d'aventuriers rompus aux explorations souterraines.

La contamination par un tertre errant prismatique

Un ravageur du Sublime dans le Clos d'Astrée

Il y a de cela une vingtaine d'années, une masse de terre et de résidus végétaux pénétra dans le Clos d'Astrée. Des papillons luminescents tournoyaient autour d'elle. L'étrange créature était un tertre errant prismatique qui causa de grandes destructions au gré de ses déplacements erratiques. Personne n'avait encore vu un tel être. Ce ravageur du Sublime fut pris pour une créature féerique furieuse. Les druides perdirent du temps à tenter de l'apaiser par des rituels. En fin de compte, ils acceptèrent de chasser l'esprit en colère par la force. Traqué, le tertre prismatique fut repoussé dans la montagne. Acculé, il bascula dans un gouffre insondable provoqué par un séisme magique, et il disparut.

La source de la transformation du Druppelkho

L'histoire aurait pu s'arrêter là. Cependant, le tertre culbuta dans les profondeurs et finit par plonger dans la rivière souterraine qui serpente jusqu'à Maekala. Ni vraiment vivant, ni vraiment mort, le tertre resta coincé dans les boyaux. Depuis vingt ans, il se décompose petit à petit, se transforme, souillant l'eau de la rivière de miasmes sublimes tel un filtre obscène. Sous son influence, le Druppelkho se transforme.
Aujourd'hui, la présence résiduelle du tertre prismatique est méconnue. Après des effondrements, seule l'eau passe là où il se trouve. Pour accéder jusqu'à lui et le détruire véritablement, il faudrait procéder à des excavations au bon endroit, au risque de libérer totalement la créature !

L'inquiétude des druides du Clos d'Astrée

Dans le Clos d'Astrée, les druides n'ont pas oublié l'événement. Il pousse certains à explorer les profondeurs souterraines. Ils se demandent si les réponses aux incidents surfaciens se trouvent là. Pour le moment, ils sont très prudents et n'osent pas parler ouvertement de leurs premières découvertes.

Affronter le tertre prismatique de Druppelkho

Les tertres prismatiques sont des prédateurs somnolents et splendides, capables de se fondre dans l'environnement. Après des années passées au milieu des gravats, on ne voit de ce tertre que quelques papillons qui s'échappent dans les galeries. Ils volettent délicatement et ne présentent aucun danger tant qu'ils ne sont pas en nuée près du tertre.
D'un point de vue technique, la prise du tertre dans la roche peut être traduite par des états préjudiciables qui l'accablent, de moins en moins gênants à mesure que des travaux superficiels ou un effondrement le libèrent.

Événement	Attitude du tertre errant prismatique	État préjudiciable subi par le tertre
Situation de départ, le tertre est inerte.	Le tertre est prisonnier et pratiquement inconscient de son environnement. Des papillons volent ici et là, sans provoquer de problèmes.	**étourdi** + **entravé** + **agrippé**
Quelque chose change autour du tertre, un effondrement accidentel ou des travaux imprudents.	Le tertre commence à pouvoir agir. Les papillons deviennent bien plus nombreux dans les galeries. Des incidents peuvent avoir lieu : visions de territoires de la Haie, passages éphémères vers ces régions du Cauchemar, accidents…	**entravé** + **agrippé**
Les derniers rochers qui maintenaient la créature ont roulé.	Le tertre peut se libérer d'un instant à l'autre. La créature agit pleinement selon son profil.	**agrippé** (DD 15 pour s'extraire)

L'apparition d'une oasis sublime

Si l'eau suinte dans la plupart des galeries, le cours de la rivière souterraine affleure rarement.
Trois exsurgences ont été répertoriées. Ces points de ravitaillement en eau potable sont surveillés pour s'assurer que rien ne vient polluer l'eau qui alimente Maekala.
Autour de ces points d'eau, personne ne peut manquer le ballet des papillons multicolores. Féérique, ce joli tableau masque une autre réalité. Ils transforment la nature progressivement. Les mycedranks cèdent peu à peu la place à des tapis de fougères et de fongus colorés. La faune souterraine recule, inquiète. Les papillons, toujours plus nombreux.

Journal d'Ezrany, patrouilleuse drow



Des visions fantasmagoriques

Après s'être chargée de résidus sublimes, l'eau émerge une première fois dans une grotte nappée de draperies calcaires. Elle ruisselle de bassin en bassin, avant de replonger sous la montagne. L'eau s'illumine de chatoiements multicolores et ses reflets dessinent des motifs sur la roche.
Ceux qui passent du temps dans les grottes peuvent être assaillis de visions qui sont avant tout des songes d'une grande intensité. Ils montrent aux individus ce qu'ils craignent, ce qu'ils espèrent. Par une subtile influence, le Chancre – par des songes, des actions sur le hasard ou des ravageurs – parvient à favoriser la concrétisation de certaines peurs. Les visions deviennent alors des prophéties autoréalisatrices très convaincantes.
Medriane et Nibelbung sont deux exemples de visionnaires. Le meneur détermine quand (et si) ces habitants, jusque-là parfaitement normaux de Maekala, développent leurs perceptions.

Medriane la pythie rêveuse

Medriane, une jeune gnome, est la première à y avoir vu des images du futur. C'était d'abord des visages, puis des scènes fugitives. Une de ses visions lui montra l'effondrement d'une galerie. Son père partait explorer une nouvelle mine le soir même. Aussi courut-elle le retenir. Désemparé face aux sanglots de sa fille, il laissa son équipe partir sans lui. La nouvelle tomba le lendemain : la mine s'était effondrée, ne laissant aucun survivant.

- **Une pythie très consultée.** Medriane devint soudainement célèbre. Depuis, on la consulte pour une naissance, pour un mariage, avant d'entamer un projet minier… Elle passe le plus clair de son temps dans la caverne aux visions. Ses admirateurs sont de plus en plus nombreux. Les gnomes lui apportent offrandes et victuailles en échange de ses prémonitions. On dit même que Juut, la dirigeante de Maekala, vient parfois la consulter en catimini. Et gare à ceux qui médiraient sur la petite prophétesse.
- **Un changement d'attitude.** Ces dernières semaines, les prémonitions de Medriane sont devenues de plus en plus nébuleuses. Parfois, la gnome fixe les lumières tremblotantes durant de longues minutes, comme saisie d'effroi. Les adeptes du zanrolem du Voile Écarlate ont pu entendre parler des visions de Medriane et y voir un signe en lien à leurs croyances. Il leur faut en savoir plus.
- **La méfiance des drows stationnés à Arallün.** Les drows commencent à la voir comme une nuisance, craignant que l'une de ses prémonitions aille à l'encontre de leurs projets. Datsano Ez'Oshirasyn, le représentant d'Arallün, réfléchit à un moyen de faire cesser la fascination pour la prophétesse. Il reste à déterminer la méthode. Des inquisiteurs de la Maison Ez'Sakhyn pourraient venir étudier la situation pour conseiller Datsano Ez'Oshirasyn sur la marche à suivre.

Les visions de Nibelbung

Medriane n'est pas la seule à avoir eu une vision dans les grottes. Nibelbung est un vieux svirfnebelin qui aime la solitude des tunnels. Lors de l'une de ses expéditions, il a trébuché et chuté dans une cuvette d'eau. Ne sachant pas nager, il a sombré et perdu connaissance. C'est alors qu'il a été submergé par des visions de Maekala dévastée par les drows d'Arallün. Les gnomes massacrés gisaient dans les rues, la Demeure des Mémoires était en ruines… Il a repris connaissance dans la grotte, sans savoir comment il avait pu regagner le bord.

- **Le complot des vieillards.** Nibelbung est convaincu que cette vision au seuil de la mort est réelle. Il en a parlé à son cousin Goribold, toujours aussi impétueux malgré ses trois cents ans. Charismatique, celui-ci a rallié plusieurs autres anciens. Ceux-ci sont prêts à tout pour préserver le futur des jeunes svirfnebelins de la cité. Ce gang de vieillards ourdit un plan pour se débarrasser du drow Datsano. Ils ont volé du matériel dans les réserves des alchimistes et ont monté un laboratoire clandestin dans une grotte isolée. Ils s'y retrouvent pour concocter une potion destinée à amplifier la rage svirfnebeline. Ils comptent l'absorber lors de la prochaine visite de dignitaires d'Arallün à Maekala.

La tombe de Ceuranar la druidesse de la guerre de l'Aube

La tombe de la druidesse visionnaire se situe assez près de la surface, dans le Druppelkho. Les pèlerins en général ne descendent que dans la première trentaine de mètres de grotte, sans se risquer parmi les tunnels mystérieux de l'Inframonde.

Beaucoup croient à tort que Ceuranar bénéficiait de visions du futur. Elle ne faisait que recevoir des alarmes du présent de l'Eana d'alors. La divination permet de connaître un événement déjà en cours de préparation, mais pas son issue. Elle est affaire de probabilité, et permet d'accéder à des informations autrement inconnues.

Le développement de l'oasis sublime provoque des visions que l'on prend facilement pour des avertissements provenant du futur. Si des pèlerins surfaciens commençaient eux aussi à avoir des visions, elles sèmeraient certainement le trouble et la confusion. On risquerait de prendre les effets du Sublime pour un don d'Eana ou de la druidesse.

Les dracopales

Dans les Drakenbergen gisent les fossiles d'immenses créatures d'allure draconique. Au fil des millénaires, leurs os se sont transformés en dracopales. Selon les régions, l'accès aux filons est plus ou moins difficile. Il faut parfois remonter les boyaux submergés, s'écorcher sur des concrétions acérées et franchir des gouffres sans fonds. Alors seulement, on peut admirer les dômes luisants des dracopales…

- **Gisements inexploités.** Les territoires sous le Clos d'Astrée, et plus précisément le Druppelkho, recèlent des gisements importants,

mais méconnus. Ces gemmes ont de la valeur aussi bien à la surface que dans l'Inframonde.

- **Dracopales-portails.** Sous l'influence de l'oasis sublime qui se développe dans le Druppelkho et de sa géomagie particulière, les filons de dracopales ouvrent parfois des portails éphémères. Les dracopales irisées mènent vers des domaines hagjaens, et les dracopales sombres vers des territoires malmets – deux aspects de territoires du Cauchemar.

La pierre d'Ozanatje

Il y a des années, Ozanatje a ramené une dracopale. Elle est la seule survivante de son expédition. C'est une femme brisée qui vit dans une caverne du Druppelkho, pas loin de Maekala. On dit qu'elle passe son temps à regarder la pierre en marmonnant des mots indistincts. Elle vient de temps en temps en ville et survit grâce à la charité. Certains l'ont entendu dire que les pierres noires sont des portes, mais quand on lui demande vers où, elle prend peur.

Quelques mots échangés près d'une fontaine à Maekala

L'apparition d'un dragonnet sublime

Plusieurs témoignages laissent entendre qu'une créature exubérante arpente le tunnel. Folâtre, elle s'amuse au détriment des voyageurs qu'elle croise avant de disparaitre. Elle joue avec eux sans jamais chercher à leur faire de mal. Les rapports restent rares. Les svirfnebelins penchent pour une mante obscure juvénile. Ostaikemke, la gardienne de la mémoire, n'a aucun doute sur sa nature draconique.

- **Croissance accélérée.** Les derniers témoignages laissent entendre que la créature grandit. Les drows pourraient bientôt envisager de monter une expédition pour la chasser ou la capturer avant qu'elle ne devienne une menace ingérable.
- **L'origine du dragonnet.** Le dragonnet sublime est né dans les galeries où la dracopale est abondante. Il a un lien avec les joyeux et déments territoires de l'Envers et peut entraîner ceux qui le suivent vers des portails éphémères – peut-être même a-t-il la capacité de favoriser leur apparition.

Témoin d'un vol de dragonnet

Je jure que je l'ai vu. Après une journée à taper la veine, j'avais rempli un beau chariot de quartz.
J'allais m'envoyer une lampée de Triple Sécot quand un mouvement près du gouffre a attiré mon attention. J'ai posé ma boutanche et je me suis approché. Une tête effilée comme un cristal dépassait du bord. J'ai cru que mon chargement se faisait la malle. Elle me fixait, avec un œil rond et luisant. J'avais vraiment besoin de mon Triple Sécot pour me remettre les idées en place. Puis elle a déployé ses ailes. C'était comme un de ces fichus papillons. Des couleurs, des paillettes, un chatoiement qui m'a donné mal au crâne... J'ai pris mes jambes à mon cou quand la bête a plongé sur moi. Elle pensait à me béqueter, mais on ne m'attrape pas comme ça. J'ai plongé et elle n'a fait que me frôler. Puis elle s'est posée. Ça la faisait marrer de me voir péter de trouille. Elle a pris une grande inspiration et a soufflé dans le tunnel. Je me suis soudain retrouvé au milieu d'une jungle multicolore.
Cette fois, c'en était trop. La bouteille de Triple Sécot était coincée dans une liane. Je l'ai attrapée et je l'ai vidée d'un cul sec. Mais notez bien : je n'avais rien bu avant.

Garmazin, dvaerg retrouvé inconscient dans un tunnel au milieu de plantes mortes

Les fleurs de calcaire sublimes

Le Druppelkho est réputé pour la beauté de ses concrétions calcaires. La salle du Récif se situe à mi-distance de Maekala et du Clos d'Astrée. C'est la parfaite conjonction entre le monde minéral des profondeurs et le monde de la surface. Le suintement de l'eau mêlé à des formes de vie minuscules touchées par le Sublime se fige en de magnifiques drapés, ponctués de fleurs minérales.

- **Des sculptures sublimes.** Ragn Ursulin, un mercadin humain installé à Maekala, y a vu une opportunité. À l'aide de quelques ouvriers, il prélève ces sculptures naturelles pour les proposer comme objets décoratifs ou bijoux. Il rencontre un franc succès sur les marchés de l'Inframonde. Cependant, ces objets ne sont pas inertes. Les créatures infinitésimales qui ont permis ces sculptures naturelles restent actives. Tous ceux qui les portent sont exposés à la sublimation.
- **Des ventes à Kleinekruis.** Un contact de Ragn a acheté plusieurs pièces, les emmenant à Kleinekruis, et de là, les vendra dans la Cité Franche. Pour développer cette opportunité, Ragn travaille d'arrache-pied pour collecter les plus belles fleurs de calcaire.

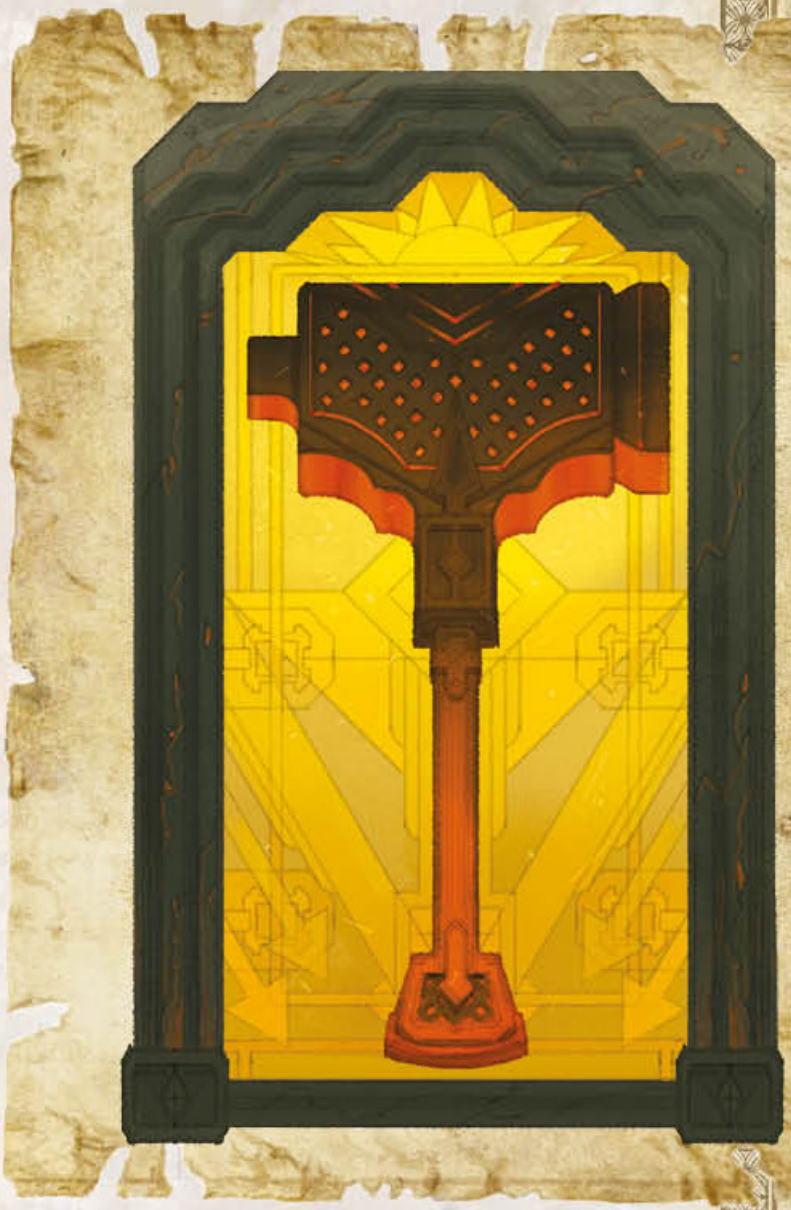


Nytthlid, la forteresse sacrée

1. Porte fortifiée
2. Camp auxiliaire
3. Deuxième enceinte
4. Grand bastion
5. Temple de Verndari
6. Galeries périphériques

Nytthlid, la forteresse sacrée

Nytthlid est une forteresse dvaerge très récente qui a bénéficié d'efforts conséquents de la part de sa maison mère, la cité surfacienne de Dörtharo. Cette fondation, inspirée de visions, est particulièrement soutenue par le clergé de Forgeron-Verndari. Il s'agit d'un avant-poste militaire, et non d'une ville vouée à exploiter d'éventuelles ressources minières. Gardée par des troupes bien formées – la cohorte Nytthlid –, la citadelle est établie dans une caverne dont tous les murs sont consolidés et les portes blindées. Tout ici anticipe une bataille terrible dont personne n'ose deviner l'issue.



La mission de Verndari

Le choix de la place de Nytthlid n'est pas dû au hasard : il a été guidé par la divination de prêtres de Verndari, dont Isleifur, qui demeure désormais au fort. D'après eux, la création de la forteresse permettra de protéger le monde contre un nouveau surgissement massif du Chancre. En l'honneur du dieu, un temple accueille des reliques précieuses. Cependant, les phalangistes savent que la divination qui a motivé la construction du fort ne leur garantit pas la gloire et encore moins la survie.

- **Une mobilisation générale.** Les révélations de Verndari ne datent que de quelques années, mais l'omniprésence du culte dans les clans dvaergen leur a conféré un grand pouvoir mobilisateur. Un conseil des clans fut convoqué, à l'issue duquel nombreux furent ceux qui soutinrent l'appel du dieu.
- **L'arrivée de nouveaux combattants.** Aujourd'hui encore, les adeptes de Verndari continuent de proposer aux amis des clans de rejoindre la lutte. Une lettre de recommandation d'un clan ou d'un temple majeur permet d'être accepté dans la cohorte Nytthlid. Pour ceux qui ne peuvent ou ne veulent pas rejoindre ces troupes d'élite, soutenir l'effort de guerre est possible en tant que mercenaire auxiliaire, ou en rejoignant la phalange extérieure de Dörtharo. Les troupes de Dörtharo sont en effet primordiales dans la sécurisation des arrières de Nytthlid et sont réputées pour former les nouveaux combattants.
- **Des surfaciens dans l'Inframonde.** Les surfaciens bénéficient d'un a priori positif. S'ils se présentent comme volontaires, même pour un engagement temporaire, ils peuvent recevoir des missions et deviennent auxiliaires. Durant la période où ils sont en service, les auxiliaires explorent et cartographient, patrouillent, escortent… Il s'agit de mieux connaître les territoires souterrains et en savoir plus sur tous les dangers.
- **Venir en aide aux souterraniens.** Bien que le fort ne se destine pas à protéger les populations de l'Inframonde, les dvaergen ne peuvent pas se résoudre à laisser un drame avoir lieu s'ils peuvent l'empêcher sans mettre leur mission en péril. Les appels à l'aide de caravanes en détresse ou de réfugiés, ou d'autres situations encore, peuvent devenir des commencements d'aventures.

Le sens de la divination

Il n'est pas possible de voir l'avenir, mais des entités dotées de très vastes connaissances sont capables de voir une menace et de chercher, à l'instar d'un joueur d'échecs, à placer leurs pièces de manière à former une ligne de défense. Le message que les prêtres ont reçu est en effet ambigu et dangereux : les célestes cherchent à éliminer coup sur coup un ensemble de menaces qui risquent d'atteindre un stade critique.

- **Dérives d'Arallün.** Bien qu'officiellement dédié à la lutte contre le Chancre, Arallün a des méthodes qui nourrissent le fléau hideux. C'est le cas des kegaretas, qui se corrompent volontairement et deviennent parfois de puissants ladres. Par ailleurs, la volonté obsessionnelle de libérer le Faucon Solaire, englouti par le Chancre, pourrait mener à des catastrophes.
- **Délires d'Ombressoie.** Outre le fléau hideux, il faut désormais aussi se méfier du Sublime. Une cité entière s'est laissé séduire et la menace croît. Par un curieux hasard, cet épicentre du Sublime est en conflit de plus en plus marqué avec Arallün. Serait-il possible d'abattre plusieurs menaces coup sur coup ?
- **Anaïdéia.** La princesse chancreuse Anaïdéia est obnubilée par sa haine de Forgeron et de son clergé. En installant une forteresse sous Dörtharo, en y déposant des reliques et en y appelant des prêtres de Forgeron, le but est d'attirer la menace en un unique lieu où les combattants ont une certaine expérience du Chancre et donc de meilleures chances d'en réchapper.



L'organisation militaire de Nytthlid

La cohorte Nytthlid se divise en trois phalanges aux fonctions clairement définies :

- **Heligenfalang, la phalange sacrée.** Troupe de choc de Nytthlid aux phalangistes lourdement armés et armurés. Ce corps d'élite s'appuie fortement sur les Éveillés en son sein, en particulier les prêtres et les paladins. Bien qu'elle se spécialise dans la défense de la forteresse, la phalange est constamment sollicitée pour protéger les bâtisseurs lors de travaux défensifs au-delà de caverne principale.
- **Falskafalang, la phalange balistaire.** Les ingénieurs, servants d'engins de siège, mais aussi bâtisseurs et logisticiens sont réunis dans cette phalange. Le renforcement des défenses de Nytthlid est l'affaire des balistaires. Ils se chargent également de l'acheminement du ravitaillement depuis la surface, dont le fort est entièrement dépendant.
- **Mörkskonfalang, la phalange chasseresse.** Les éclaireurs, sentinelles, chasseurs et cartographes de la garnison exercent au sein de cette phalange. La capacité de ses membres à survivre dans l'Inframonde et à traquer les ravageurs jusque dans leurs repaires suscite l'admiration. Pour les missions lointaines, il est courant pour cette phalange de faire appel à des aventuriers, afin de ne pas risquer de dégarnir trop durablement les défenses de Nytthlid.

La défiance entre Nytthlid et Arallün

Arallün n'apprécie pas l'installation de la place forte dvaerge, la percevant comme une menace pour son influence dans la région. Une délégation fut envoyée pour inviter Nytthlid à devenir vassale de l'empire. La générale Fhraga s'est montrée très ferme : tant mieux si les drows traquent le Chancre, mais les dvaergen n'ont pas besoin de chaperon, et ils n'accepteront certainement pas de devenir vassaux d'une impératrice qu'ils ne reconnaissent pas. Les tensions n'ont pas dégénéré en conflit ouvert, mais tout le monde est sur ses gardes.

- **La crainte de sabotages.** On s'inquiète de trahisons et de manœuvres douteuses. Arallün a une armée puissante, mais aussi

des services de renseignement efficaces, parfaitement capables d'orchestrer des sabotages d'ampleur. Les principaux contacts avec les peuples de l'Inframonde découlent du passage de quelques mercadins qui s'affichent neutres. Ils sont très utiles pour compléter le ravitaillement de la forteresse et obtenir des informations sur les dernières nouvelles souterraniennes. Cependant, on ne sait jamais s'ils sont vraiment ce qu'ils prétendent, et il y a sûrement des espions à la solde d'Arallün parmi eux.

Une forteresse défendue par des moyens magiques et sacrés

Fhraga, la commandante du fort, est déterminée à faire de Nytthlid un ouvrage défensif redoutable. Elle a des connaissances en architecture et en mirafaction suffisantes pour avoir une idée précise de la manière dont elle pourrait tirer profit de la visite de membres de la guilde des bâtisseurs.

Au gré du meneur, la création de défenses magiques peut être plus ou moins avancée. Si Nytthlid peut avoir eu le temps de développer tout ce qui est possible, sa résistance à l'assaut d'Anaïdéia sera plus simple, mais il faudra aussi se demander pourquoi la princesse chancreuse tarde à agir alors que la présence des reliques de Forgeron l'attire. Ses propres préparatifs de la chute d'Arallün la retardent-ils ?

Voici un aperçu des pistes envisagées pour améliorer les défenses de Nytthlid avant la grande bataille à laquelle tout le monde se prépare.

- **Rassembler des objets magiques.** Il s'agit de collecter des objets magiques qui seront intégrés aux défenses du fort, afin d'être utilisés à la fois comme pièges, protections et moyens de communication ou d'alarme.
- **Balistes de la forge de Kratær.** On espère acheter (ou obtenir la donation) de terribles balistes enchantées créées à la forge vive de Kratær. Les négociations, puis la fabrication et le transport prendront du temps.
- **Sanctifier le fort.** Il est envisagé d'utiliser de manière étendue la puissance du sort *sanctification*. Ce serait un atout, dans la mesure où le sortilège peut interdire l'accès de sa zone aux ravageurs tant qu'il n'est pas dissipé.
- **Les avant-postes de remparts divins.** Des *sanctifications* peuvent être utilisées pour établir de nouveaux avant-postes hors des murs de Nytthlid. Ces tentatives de *sanctification* lointaines sont risquées. Durant les longues heures d'efforts qu'exige l'incantation, il faut protéger le lanceur de sorts. La perte d'un prêtre expérimenté représenterait un lourd contrecoup pour Nytthlid.

Lieux emblématiques de Nytthlid

Le camp auxiliaire

Le camp auxiliaire tient plus d'un faubourg en dur à destination des visiteurs que d'un campement. On y trouve quelques commerçants et une auberge où les officiers phalangistes viennent recruter des mercenaires selon les besoins du moment.

On peut croiser ici des émissaires, des explorateurs et des érudits surfaciens. Ils profitent de la protection du fort pour mener leurs affaires. Quand ils quittent la sécurité des lieux pour aller dans les Niyerdae, ils s'assurent d'avoir une escorte suffisante.

Le grand bastion

Si la caverne entière est fortifiée, le grand bastion est comme une citadelle dans la citadelle. L'architecture du grand bastion en impose par son austérité. L'aménagement est fonctionnel, sans le moindre luxe.

C'est là que se concentrent tous les lieux d'importance stratégique et les plus fortes défenses, en conséquence de quoi son accès est strictement limité. On craint surtout l'espionnage. Seuls les personnels munis d'une autorisation peuvent entrer. Cela concerne tous les gradés attachés à Nytthlid, et parfois d'autres personnes qui se sont distinguées.

Le hall aux cartes

C'est dans cette grande salle de réunion du bastion que la générale tient conseil en petit comité. Son nom lui vient des dizaines de cartes d'aspects divers qui couvrent ses murs et ses tables. Être reçu ici est une marque de confiance et les cartes sont une possession d'une grande valeur.

Afin d'étoffer ces ressources stratégiques, la phalange chasseresse et des auxiliaires sont régulièrement affectés à des missions de cartographie au long cours, ou à la vérification de la persistance d'anciens périls, comme le terrain de chasse d'un béhir.



Le temple de Verndari

Le temple de Verndari à Nytthlid est inspiré du sanctuaire d'Askamor. Situé dans l'enceinte du grand bastion, son foyer est le cœur battant de la forteresse. Les phalangistes et quelques invités de confiance se réunissent ici pour prier et chanter. Les temps forts de la communauté sont toujours marqués par une cérémonie au temple. Le feu perpétuel qui y brûle consume les dépouilles des défunts, emportant leurs âmes jusqu'au domaine divin de Verndari.

La bénédiction de la forge sacrée

Le même feu sacré bénit les armes, les auréolant d'une splendide radiance qui inflige des blessures terribles aux ravageurs. À l'issue d'un service dédié à Verndari, les communiants peuvent faire bénir leur arsenal. Ce faisant, il acquiert pendant 24 heures la propriété **tueuse de ravageur**. Si l'arme était déjà magique, elle acquiert seulement les dégâts supplémentaires contre les ravageurs. Si l'arme était déjà tueuse de ravageur de manière permanente, rien ne se passe.

Les galeries périphériques et le puits d'aération

Le grand bastion donne accès à un réseau de galeries qui serpentent le long des parois de la caverne. Il s'agit de l'unique accès à des échauguettes taillées dans le roc, dardant leurs meurtrières vers l'intérieur de la grotte. De là, les armes de siège et les arbalétriers ont une ligne de vue idéale, transformant le souterrain entier en un piège mortel.

Le grand puits d'aération et ses tunnels attenants sont également accessibles par ici, bien que les galeries d'entretien n'aient pas encore été percées jusqu'à la surface, du fait de la distance considérable que cela représente. Le puits alimente en outre deux immenses citernes. Récemment, l'excavation des galeries d'entretien a dû être interrompue, car une veine de quartz dont se nourrissait un xorn a été atteinte. La créature, bien connue des mineurs dvaergen, pourrait réagir agressivement au percement d'un nouveau tunnel à travers son garde-manger.

Le mystère du grand puits

Ces culs bénis dvaergen sont pas nets, si tu veux mon avis. Leurs curés racontent que Forgeron les aurait guidés jusqu'à la grotte et que par miracle le coin était défendable, aéré et par-dessus le marché inoccupé. C'est déjà difficile à croire, mais en fait ça va au-delà : cette cave, j'y suis passé v'là une dizaine d'années environ, et je peux te garantir que le puits n'était pas là. C'est ni une faille naturelle élargie, ni une vieille relique oubliée, c'est du tout neuf ! Et tu sais aussi bien que moi qu'on creuse pas à la main en quelques mois une aération aussi profonde. Alors soit les miracles de Forgeron ressemblent fort au passage d'un ver pourpre particulièrement accommodant, soit ça cache quelque chose de gros, et j'aimerais bien savoir quoi !

Harramke, prospectrice svirfnebeline de retour de Nytthlid

Figures de Nytthlid

Isleifur, le prêtre aux yeux rouges

Isleifur est l'un des devins qui reçurent les messages sacrés ayant mené à la fondation de Nytthlid. Son surnom lui vient de sa difficulté à retenir ses larmes quand il songe à sa mission, ou qu'il voit de valeureux combattants tomber. Il est déterminé et restera au temple quoi qu'il arrive, mais son inflexibilité est aussi marquée par sa conscience du destin tragique qui risque d'attendre la plupart des gens autour de lui. Il sait que ce qui adviendra sera marqué du sceau de l'action d'Élus d'Éternité, mais il ignore comment cela se passera. Sera-t-il nécessaire de sacrifier toutes les personnes dans la forteresse ou bien ces inconnus seront-ils des sauveurs qui allègeront le fardeau des défenseurs ?
Dans l'attente de l'inéluctable crise, Isleifur se prépare. Il fait tout pour aider les habitants du fort à rester sereins malgré les épreuves, à garder la foi dans le salut divin. Mais sauver les âmes ne suffit pas : l'avenir du monde (et peut-être le sien !) sera bien meilleur si les Élus d'Éternité sont en mesure d'agir efficacement. Isleifur rassemble des informations, il essaie de réfléchir à toutes les possibilités pour le grand moment qu'il attend avec un mélange de nervosité et d'impatience anxieuse.

Fhraga, la générale impassible

Cumulant les responsabilités de générale et de capitaine de la phalange balistaire, cette vénérable dvaerge est réputée avoir vu plus d'hivers que la Cité Franche. C'est une mage de guerre, une érudite et une spécialiste de mirafaction militaire. Elle fut autrefois formée à Dörtharo et compte Brinhilde Dörtasbald parmi ses amies proches.
Fhraga sut rendre possible la fondation du fort dont elle continue inlassablement à renforcer les défenses. Elle place dans sa mission à Nytthlid l'ultime espoir d'une postérité glorieuse. Elle ne néglige aucun moyen d'accomplir la mission confiée par le conseil des clans et va même au-delà. Elle est prête à tous les sacrifices au service de son but.

Grimgald, le chroniqueur intrigant

Grimgald est un barde, conteur et hagiographe dvaerg au service du patriarche Blürin Stalfelt. Ce statut lui procure une influence importante, car une part substantielle des ressources de fort Nytthlid proviennent des Stalfelt.
Au quotidien, Grimgald n'apparait que comme un troubadour plaisant, à l'humour noir subtil et jamais à court d'anecdotes croustillantes. Le soir, il distrait souvent la garnison de chants et de contes épiques à la mode dvaerge.
Son rôle officiel est de rédiger les chroniques glorieuses de la forteresse, ce dont il profite pour s'informer des faits et gestes de chacun, et distiller discrètement son influence. Le barde s'intéresse particulièrement aux mercadins et aux aventuriers de passage, voyant en eux des informateurs, voire des agents de premier choix.

Hlevang Jahrnskar l'arpenteur

Petit-fils du patriarche du clan Fer-Gelé de Nogigora, Hlevang est le capitaine de la phalange chasseresse. Chaleureux et modeste malgré son ascendance, le combattant a su se faire aimer dans la garnison, bien que son manque d'autorité lui soit parfois reproché.
Par le passé, son opposition aux menaces de l'Inframonde et son lien avec la nature l'auraient conduit à fréquenter les schatz, ces colossaux serpents élémentaires protégeant la surface. Hlevang ne fanfaronne cependant jamais sur ses liens avec ces majestueuses créatures. Il semble même frappé de tristesse lorsque le sujet est évoqué en sa présence…
À Nytthlid, Hlevang reste un homme de terrain. Sa connaissance des cavernes l'amène à transmettre des renseignements stratégiques aux membres d'une expédition de phalangistes ou d'auxiliaires. Son ouverture d'esprit en fait également un émissaire de choix pour les populations voisines.
Le capitaine Jahrnskar s'inquiète de l'attitude cassante de Fhraga envers les drows et du risque d'une escalade des tensions qui ferait le jeu du Chancre. Il cherche des alliés partageant sa vision et capables de l'aider à calmer le jeu, ce qui le place en opposition des ambitions des Stalfelt sur le statut de Langach.

Ombressoie la sublime

Ombressoie est une matriarchie drow située sous la Cyrillane, réputée notamment pour sa soie et ses armures de qualité. Sa capitale est Agiarany et son territoire est parsemé de places fortes tenues par des Maisons nobles. Dirigés par le Cénacle des Matriarches, les Ombressoyeux adorent Aranyëlissa la Grande Tisseuse – une puissante drider considérée comme l'incarnation d'une déesse du Destin.

La nouveauté du Sublime

Les driders sont des ravageurs sublimes, une incarnation particulière du Chancre, encore largement méconnue (cf. **Créatures : Inframonde**, chapitre **Sublime disloquant**). Quand ils rencontrent une telle créature, la plupart des gens les confondent souvent avec des fées. Contrairement aux monstres créés dans les nids chancreux, les sublimes peuvent paraître amicaux.



Une divinité locale

La Grande Tisseuse est une divinité locale, propre à Ombressoie. Cette déesse du Destin n'est honorée que par les habitants de cette région. Elle est parfois prise pour une variante locale de Xonim, mais si tel est le cas, cette religion a connu de grandes déviations par rapport à ses origines.

Une inconcevable religion corrompue

Si des érudits s'intéressaient à ces croyances avec toutes les informations, ils ne pourraient qu'être choqués de l'existence d'une religion centrée sur un ravageur du Sublime – soit une création du Chancre. Aucune divinité véritable ne se compromet avec cette entité. Dès lors, deux explications sont envisageables.

- **Un syncrétisme compliqué.** Dans cette lecture, la religion locale était originairement vouée à Nulnyrë en tant que Mère Noire, et elle a été influencée progressivement par des idées proches – sinon issues – du zanrolem du Voile Écarlate. Il en a résulté un syncrétisme original.
- **Une fiction religieuse.** Toutes les célébrations sacrées de la Grande Tisseuse sont en réalité des cultes voués indirectement au Chancre. Les adeptes n'en ont probablement pas conscience. On peut aussi imaginer que certains, qui profitent de l'organisation religieuse de la société (les huit grandes Maisons en particulier), ne puissent pas supporter la remise en question de ce qui fonde leur pouvoir et leur prestige. Les incroyants et les rationalistes risquent d'être tués pour protéger l'harmonie de la société – même si elle se maintient au prix du mensonge, des illusions et d'un pacte dissimulé avec l'ennemi par excellence.
- **Une antique divinité dévorée par le Chancre.** Les érudits spécialistes du sujet sont pratiquement certains que le Chancre a absorbé des divinités apparues durant l'ère des Rois destinés. Il serait possible d'imaginer que l'une de celles-ci a trouvé à s'exprimer de manière ténue et assourdie. Dans ce cas, la religion d'Ombressoie, bien que largement compromise par ses liens avec le Chancre, pourrait comporter une parcelle de sacré « authentique ».

Les sources de magie divine

La véritable nature de la religion d'Ombressoie a des implications sur la magie divine. Le meneur choisit le détail en fonction de la tonalité de sa campagne.

- **Aucun sort divin.** Selon cette lecture, il ne peut exister de lanceur de sorts divin sans un lien véritable avec une divinité. Les prêtres d'Ombressoie n'ont dès lors pas de tels pouvoirs. Ils pourraient à la place disposer de sorts corrompus ou sublimes, ou de sorcier.
- **Force de la conviction.** Pour certains paladins, la religion occupe une place importante, mais ils n'ont pas besoin d'une divinité pour manifester des sorts : la force de leur serment suffit. Il serait dès lors envisageable que des croyants d'Ombressoie, à défaut d'un soutien divin véritable, puissent acquérir des aptitudes proches de celles des paladins.
- **La corruption du divin.** Le Chancre s'insinue dans les courants de la magie et a corrompu de nombreux sorts de transmutation, nécromancie et enchantement. Pourquoi ne parviendrait-il pas à devenir une source de magie divine, créant ses propres élus ? Un tel événement serait un temps fort terrible, signalant une acquisition de puissance extrême. Dans cette hypothèse, il existe des lanceurs de sort divins, mais tous leurs sorts sont liés au Sublime et leurs utilisateurs sont voués tôt ou tard à changer de nature.
- **Une rare étincelle divine.** Dans l'hypothèse où une déesse absorbée subsisterait, il serait imaginable qu'elle parvienne exceptionnellement à conférer des pouvoirs divins. Ses élus seraient très rares et leur apparition serait chargée de sens. Celui ou celle qui bénéficierait d'un lien à la divinité serait à la fois un héros prédestiné et une cible pour le Chancre.
- **Don détourné.** Dans cette lecture, Xonim offre des sorts divins à de rares élus, par bienveillance pour ceux qui honorent la Mère. Elle pourrait aussi le faire en choisissant des individus qui sont susceptibles de remettre en question la situation à Ombressoie. Un prêtre ou une prêtresse, éduqué dans la foi de la Déesse du Destin, découvrirait alors peu à peu que son élection est le don d'une divinité différente qui cherche à lui faire déconstruire le clergé qui a formé ce croyant.

L'au-delà

La vérité métaphysique a également des implications sur le sort des âmes. Qu'advient-il des ombressoyeux ?

- **Retour parmi le commun.** Les âmes des Ombressoyeux se rendent dans le Plan Éthéré, et de là cherchent un chemin vers le Plan Astral. En l'absence de domaine divin de leur déesse, ils peuvent se rendre dans le domaine de Mort, qui est le moins discriminant.
- **Réincarnation.** Dans cette hypothèse, les rituels liés au destin ont des effets. Les âmes des morts renaissent presque toujours dans la société d'Ombressoie. Les individus ont parfois des bribes de souvenir de leur existence passée, et ces réminiscences les poussent à retrouver les êtres qu'ils aimaient – ou combattre d'anciens ennemis. Ces événements nourrissent la foi dans le destin et une forme de fatalisme romantique.
- **Immortalité sublime.** Le Sublime est voué à être éternel. Par nature, il est un présent perpétuel. Les créatures transcendées pourraient donc tout simplement viser l'immortalité, le corps et l'âme liés pour toujours dans une forme en mouvement de mutations et transformations merveilleuses. Dans le cas d'une influence du dogme par le Voile Écarlate, de telles promesses de paradis pourraient avoir été annoncées par des visionnaires ou des prêcheurs.

La société d'Ombressoie

Très indépendante, cette société ambivalente repose sur le strict respect des traditions considérées comme garantes de son unité et de sa prospérité. Les Ombressoyeux défendent leur douceur de vivre et protègent si bien leurs secrets que les étrangers les voient comme cordiaux, raffinés, pacifiques et hédonistes. L'harmonie et la volupté sont effectivement au cœur de la philosophie de vie ombressoyeuse. Mais cette culture peut être aussi très violente. Par exemple, les Ombressoyeux pratiquent des sacrifices et leurs redoutables guerriers sont soutenus au combat par des driders sacrés, les aranyas.

Les Ombressoyeux apprécient leur tranquillité, mais reconnaissent que l'autarcie a ses limites quand il s'agit de vivre dans le luxe et l'émulation intellectuelle. Le royaume s'ouvre donc au commerce, tant avec des souterraniens qu'avec des surfaciens. Les drows trouvent un certain charme à la présence d'étrangers, source inépuisable de curiosité et de nouveautés, mais ils ne tolèrent pas qu'on les bouscule dans leurs habitudes et leurs croyances ni qu'on s'ingère dans leurs affaires. Il est demandé aux allochtones d'être aussi polis et discrets que possible.

Chaque matriarche s'engage à prendre un certain nombre de visiteurs sous sa protection et met à leur disposition des guides-interprètes silkaranaë, voire des gardes. Les étrangers ayant été acceptés à la capitale doivent tous loger dans un quartier fortifié qui leur est dédié ; ils ne peuvent circuler en ville que sous escorte surveillée. S'ils ne sont jamais maltraités ni ouvertement discriminés, on ne les encourage pas non plus à rester. Toute personne troublant la paix risque l'enfermement, l'exil ou bien pire encore.



Neuf que l'on dit Huit

Si on compte attentivement, il y a neuf grandes Maisons actuellement et non huit. Pourtant, les Ombressoyeux ont l'habitude de dire « les Huit » pour parler de leurs dirigeants. Les Maisons Ez'Noufarayn et Ez'Mirvaryn sont en réalité issues de la division d'une plus ancienne Maison. L'affaire semble avoir fait alors grand bruit et le cénacle n'a su trancher entre les deux. Les deux sœurs ennemies se partagent leur place au cénacle, en alternance, ce qui ne manque pas de donner lieu à des intrigues.

Journal d'Érythéïs Hespéris, marchande et érudite



Les huit Maisons

Ez'Noufarayn et Ez'Mirvaryn les rivales cultivatrices

Ez'Noufarayn et Ez'Mirvaryn sont des Maisons rivales d'éleveurs et cultivateurs. Elles nourrissent la cité depuis leurs places fortes dans les gorges Soyeuses. Autrefois, elles comptaient parmi leurs membres des druides et rôdeurs accomplis. Elles furent ébranlées par de violentes querelles intestines, ponctuées d'assassinats et de dispa-ritions. Tous les liens avec les cercles druidiques sont coupés et les membres de la Maison sont désormais hostiles envers ceux qui honorent Eana. Il y a des raisons de penser que tout cela est lié au secret de l'abondance anormale des gorges Soyeuses.

Ez'Metaxyn la tisserande

Ez'Metaxyn a un monopole sur la soie d'araignée, et elle contrôle ce commerce depuis l'élevage jusqu'à la fabrication de produits finis – vêtements raffinés et armures légères. La Maison se fait livrer les criminels condamnés à mort qui seront jetés en pâture aux tisseuses. La hausse de la demande en soie par les marchands étrangers crée des tensions. Comment trouver assez de nourriture pour les araignées ?

Ez'Yperfanyn la forgeronne

Ez'Yperfanyn exploite quelques mines et entretient des contacts avec des négociants surfaciens. Ses armes sont de très bonne facture et sa verrerie noire se vend à prix d'or.

Ez'Semnotitayn la maîtresse des liqueurs

Ez'Semnotitayn se distingue par son talent sans égal pour la fabrication de remèdes, de poisons et de drogues. Ses productions sont limitées par le Cénacle aux besoins d'Ombressoie. Mais il doit bien exister un trafic parallèle illégal…

Ez'Adsipyn la combattante

L'armée d'Ez'Adsipyn veille sur les frontières et les voies. Ses bastions servent de relais aux voyageurs. Frappée jadis d'une malédiction qui imposait à ses matrones d'engendrer majoritairement des garçons, cette Maison a su en tirer parti en formant de nombreux guerriers polyvalents et disciplinés. Ses mercenaires sont très convoités.

Ez'Myitikosyn l'arcaniste

Discrète, Ez'Myitikosyn vit recluse aux abords du labyrinthe cristallin. Ses puissants lanceurs de sorts, héritiers de Nulnyrë, préfèrent l'étude de la magie et des mystères de l'univers à la vie citadine.

Ez'Katharotyn l'administratrice

Ez'Katharotyn forme avec rigueur les classes intellectuelles d'Ombressoie et domine les postes administratifs de la capitale. Le Cénacle commissionne souvent ses membres pour enquêter ou négocier en son nom.

Ez'Anotasyn la gardienne du temple

Ez'Anotasyn entretient et approvisionne le temple. Elle s'enorgueillit aussi d'avoir eu le plus grand nombre de matriarches transformées en Aranyëlissa et se vante d'engendrer les plus belles matrones. Traditionaliste, cette Maison est la plus réfractaire aux étrangers et forme les silkaranaë chargées de les escorter partout.

Extrait des notes de Mëruem Dal'Irkallaë

Les matriarches et le Cénacle

Au moment de sa désignation, la matriarche est la mère qui, au sein d'une Maison, a eu le plus de filles. Siégeant à vie au Cénacle, elle jouit de fonctions et de privilèges quasiment royaux. Conservatrice de la mémoire et des traditions d'Ombressoie, vivant la plupart du temps recluse dans son manoir, elle est presque inaccessible aux étrangers. Elle a le devoir de transcrire l'histoire de sa Maison et de sa famille sur d'immenses tapisseries en soie exposées dans son gynécée. Chaque matriarche retranscrit les lois sacrées et les oracles sur des alyssids (des petites cordelettes dont les nœuds sont codés) conservés au palais du Cénacle.

En tant que hautes prêtresses de la Grande Tisseuse, les matriarches président aux célébrations et aux mystères sacrés, exécutent sa volonté et rendent publics ses augures. Tous les soixante-quatre ans, le Cénacle élit la matriarche qui va être sacrifiée à la Déesse du Destin – la matriarche et la drider fusionnent pour créer une nouvelle Aranyëlissa à la force et la sagesse accrues. Cette cérémonie est l'occasion de festivités joyeuses et fastueuses : des danses et processions embellissent les rues, des banquets et des orgies raffinés sont organisés.

Exception faite des Maisons Ez'Noufarayn et Ez'Mirvaryn, les conflits entre matriarches sont rares ; elles ne sont rivales que pendant la courte période précédant l'élection de la prochaine Aranyëlissa. Elles savent faire front lorsque leur royaume est menacé dans ses frontières ou ses valeurs.

Les matrones et la plèbe

Les filles d'une matriarche sont les « matrones ». Réunies en conclave, elles co-dirigent la Maison et exécutent la volonté de leur mère, malgré leurs rivalités pour la supplanter. Les complots se soldent parfois par des assassinats pour tenter d'affaiblir une rivale. Prenant en compte cette réalité courante, mais tentant de la juguler dans ses pires manifestations, la loi locale punit les meurtres d'enfants avec une extrême sévérité.
À la mort d'une matrone, sa fille qui a le plus d'héritières prend sa succession. Chaque matrone dirige sa propre famille de sang ; les descendants forment la plèbe. En temps de guerre, les plébéiens valides renforcent l'armée. Il arrive qu'une plébéienne, qui s'est distinguée par un acte héroïque ou de grande loyauté, ou excellant dans son art, soit adoptée et promue matrone par sa matriarche. Du fait des pressions sociales qui leur sont imposées, les Ombressoyeuses qui choisissent une autre voie que le mariage et la maternité sont fréquemment poussées à l'exil.

La place des hommes

Les unions au sein de la plèbe sont monogames, la polyandrie étant un privilège des matriarches et des matrones. Les époux de celles-ci occupent des postes clefs : éducateurs des enfants, conseillers, intendants, officiers de commandement, maîtres-espions ou assassins, etc. Les hommes célibataires sont réputés charmeurs et romantiques, mais ils sont prêts à tout abandonner pour rejoindre l'andron du Cénacle et ainsi valoriser l'honneur de leur Maison.
Les princes-reproducteurs passent leurs derniers jours dans le luxe, attendant tour à tour leur union avec la matriarche. Le couple reste ensemble jusqu'à confirmation de la grossesse. Puis la matriarche dévore son compagnon au cours d'une cruelle cérémonie, pour transmettre sa force vitale à leur futur enfant et s'assurer une bonne gestation – la naissance d'une fille donnant lieu à de grandes réjouissances au sein d'une Maison. Ce cannibalisme rituel a aussi lieu lorsqu'une matrone devient matriarche, après avoir vaincu sa mère en duel dans l'arène du temple.

Les ordres servants

Certaines drows remarquées pour leur beauté et leurs talents précoces sont formées par la Maison Ez'Anotasyn, quelle que soit leur Maison d'origine, à devenir des silkaranaë (voluptueuses). Ces bardes et artistes pluridisciplinaires servent leur matriarche d'origine en tant que confidentes, espionnes, conseillères et messagères. Certaines divertissent les princes-reproducteurs, mais la plupart servent de guide-interprète aux étrangers. Incarnation de la politesse et de la grâce, elles jouissent d'une totale liberté de mouvement et de parole. Manquer de respect ou brutaliser une silkarana est sévèrement puni.
Les aranynaïs *(ou vertueuses) ont choisi de quitter le service de leur matriarche pour celui de la Grande Tisseuse. Vivant recluses, elles assistent les hautes prêtresses dans les rituels de divination, dansent et chantent aux fêtes et défilés religieux, divertissent les templiers, etc.*
Les templiers aranyvalkors *(valeureux) défendent principalement le temple. Ils encadrent la garde de la capitale et commandent les régiments de conscrits plébéiens. Se battant à deux lames, ils sont entraînés à tuer les* daimoneskiars *(ravageurs). L'ordre est exclusivement masculin, réunissant célibataires, veufs et même criminels repentis. Ils renoncent à tout héritage et mariage. Pour devenir un valeureux, il faut vaincre en duel un drider aranya dans l'arène sacrée.*
Tandis que les matriarches et Aranyëlissa observent la toile du Destin, les yfantiskiors *(tisseurs de l'ombre) manipulent celle de la réalité. Experts dans les magies d'évocation et d'illusion enseignées par la Maison Ez'Myitikosyn, les yfantiskiors sont aussi entraînés à combattre les ravageurs. Il est rare de les croiser à la capitale ; lorsqu'ils quittent leur domaine, c'est pour partir à l'aventure ou traquer les horreurs du Cauchemar et ses adeptes.*

Extrait des notes de Mëruem Dal'Irkallaë



La cité sainte d'Agiarany

1. Palais du Cénacle
2. Temple de la Toile du Destin
3. Quartiers citadins et ghetto fortifié
4. Caryatide
5. Étincelle
6. Prison d'Agiakàla
7. Nécropole



La cité sainte d'Agiarany

La capitale d'Ombressoie est le lieu le plus peuplé de la région. Elle est toujours en activité, d'une intensité plus ou moins soutenue au gré des circonstances. Les grandes célébrations et réjouissances y sont fréquentes. À l'image des villes elenionnes dont le souvenir l'inspire, Agiarany est d'une grande propreté et d'une beauté à couper le souffle. L'architecture épurée copie, transforme ou épouse des éléments naturels : les tours ressemblent à des stalactites, les anciens gours servent de terrasses et de bassins d'ornement, les murailles incluent des chaînes de concrétions. Les portes, les balcons et les colonnades sont décorés de motifs de toiles en stuc. Les pièces des habitations sont rondes telles des tanières d'arachnides, éclairées par des cristaux luminescents ou des artefacts gnomiques disposés dans des alcôves.

Les Maisons Ez'Katharotyn et Ez'Anotasyn y ayant chacune leur manoir principal, ce sont leurs conclaves des matrones qui régissent la vie civile dans la capitale, tiraillée entre ouverture sur le monde et protection des secrets et des traditions.

Aperçu d'Agiarany

- **Culture dominante :** drow d'Ombressoie
- **Langues parlées :** commun de l'Inframonde, elfique classique, ombressoyeux (dialecte d'Agiarany)
- **Mots-clefs :** hédonistes progressivement corrompus par le Sublime
- **Pouvoir :** Cénacle des matriarches
- **Sécurité :** soldats Ez'Adsipyn
- **Air :** provient de la surface
- **Température :** 25 °C
- **Eau :** rivière Eluï Lampei et eaux de ruissellement depuis la surface
- **Nourriture :** cultures abondantes et collectes dans les gorges Soyeuses
- **Accès :** route le long de la rivière Eluï Lampei, et quelques tunnels
- **Profondeur :** 300 m

Une perfection douteuse

À Agiarany, il est très difficile de garder la notion du temps. Chacun va et vit selon son propre rythme et ses désirs. C'est un piège pour les âmes et les cœurs sensibles. Tout est disponible en abondance ; créer, vivre et aimer sont si facile ! Il faut une volonté de fer pour résister aux délices que la ville offre. Est-ce une manière de nous faire oublier, à nous autres étrangers, toute cette surveillance et ces contraintes imposées ? Je me demande… Quel enfer se cache derrière cette illusion de havre luxuriant ? Si tout est si doux et si tranquille ici, pourquoi autant d'habiles guerriers et de hauts murs ? Quels tourments hurlent sous ce doux vernis de paix séculaire ? Il y a quelque chose de pourri au royaume d'Ombres-soie. Mais quoi ?

Extrait des notes de Mëruem Dal'Irkallaë

Lieux emblématiques d'Agiarany

Le palais du Cénacle

Surplombant la cité, ce vaste complexe regroupe les manoirs secondaires des matriarches, la salle du Cénacle, le cloître des silkaranaë, l'andron, et les archives. Les différents bâtiments sont agrémentés de jardins intérieurs et de salons fastueux. Les plafonds sont incrustés de cristaux colorés qui plongent les lieux dans une ambiance feutrée et féérique. Les escaliers et couloirs sont étroits et tortueux, ornés de voilages créant le sentiment d'évoluer dans un labyrinthe onirique. Sous de fins rideaux, des banquettes suspendues se balancent au gré de la mélodie des harpes, garnies de coussins soyeux où s'alanguir.

Le Temple de la Toile du Destin

Une longue avenue bordée de statues représentant de célèbres matriarches relie le palais au temple situé à l'autre bout de la cité. Derrière la haute enceinte et les murs épais sont rassemblés l'arène sacrée où se déroulent les spectacles religieux et les combats rituels, les quartiers des templiers et des aranyas, ainsi que les jardins des driders et la cella où vit Aranyëlissa. L'influence du Sublime est ici assez forte, mais tout est fait pour que cela reste secret ; les personnes touchées par le Chancre sont secrètement offertes en sacrifice aux driders et à leur reine.

Les quartiers citadins et le ghetto fortifié

Les Ombressoyeux logent dans des immeubles ou des manoirs creusés dans des stalactites, entourés de boutiques, d'ateliers, de jardins, de places dédiées aux spectacles artistiques, de salons de jeux, de bains publics, de tavernes, etc. Les commerces tenus par des autochtones refusent de servir les étrangers non accompagnés par leur guide silkarana.
Le « ghetto » est séparé des autres quartiers par de hauts murs, et ses portes sont surveillées par la garde, mais il est aussi bien entretenu que le reste de la cité. Les propriétaires des auberges et des maisons louées doivent tenir un cahier recensant les allées et venues de leurs clients. Malgré de tels dispositifs, de mystérieuses disparitions surviennent parfois. Des aventuriers ont constitué une milice pour protéger les résidents du ghetto ; des frictions avec la garde citadine, qui refuse cette initiative, ont souvent lieu dans les rues au moment de festivités.

La Caryatide

Tel est le nom de la taverne du ghetto la plus courue, où tous les surfaciens aiment se retrouver. Elle est tenue par une ancienne silkarana prénommée T'Lynsie ; son personnel est composé d'humains et de hobgobelins. L'intérieur, très éclairé et plaqué de boiseries, a été meublé et décoré pour ressembler à une auberge cossue de la Cité Franche. Ressourcement garanti !

L'Étincelle

Cet hôtel particulier abrite le consulat d'Arallün. L'ambassadeur Mëruem loge au dernier étage. Les paliers inférieurs accueillent serviteurs, soldats et assistants. On trouve au rez-de-chaussée les bureaux et les salles de réception. Le sous-sol est devenu un sanctuaire : la salle principale est dédiée au dieu Faucon disparu et une alcôve latérale est consacrée aux sept grandes divinités. Unique lieu de culte syncrétique de la capitale, il a déjà subi des tentatives de vandalisme de la part d'Ombressoyeux traditionalistes.

La prison d'Agiakàla

Le puits vertical d'Agiakàla a été creusé par un ver pourpre. Un escalier en spirale dessert les cellules ; taillé dans la roche, il relie l'entrée supérieure aux profondeurs et le parcours sinueux des pas perdus. Par économie de ressources, l'emprisonnement à vie n'est pas envisagé, remplacé par l'exil. Agiakàla est une prison-monastère, en l'honneur de la déesse du Destin, mère de chance et de rédemption. Les délinquants sont encouragés à s'élever moralement et spirituellement, via la pratique quotidienne et obligatoire de la prière et de la méditation. Si le fouet est autorisé contre les réfractaires, la torture est interdite. Les gardiens sont des driders aranyas, respectés comme des guides mystiques – mais ils peuvent dévorer vivants les coupables de tentatives d'évasion.

La nécropole

Les grottes mortuaires offrent le spectacle de centaines de momies enveloppées de bandelettes blanches en soie, suspendues par les pieds à différentes hauteurs au plafond rocheux. De grandes banderoles sont tendues entre les stalactites, peintes d'incantations protectrices, de prières à la déesse du Destin, de poèmes lyriques et d'hymnes glorifiant les huit Maisons. L'acoustique des cavernes de la nécropole étant exceptionnelle, les silkaranaë s'y produisent en concert, les auditeurs s'asseyant sur des tapis disposés au sol ou sur des gradins naturels.
Le cénotaphe de Nulnyrë trône dans une alcôve dont l'entrée est flanquée de deux caryatides monumentales. Surmonté par un gisant elfique de marbre noir, le sarcophage renfermerait des objets personnels de l'héroïne. Selon des légendes locales, on y trouverait le secret mystique de l'origine des drows.

Le culte de Nulnyrë

Les Ombressoyeux affirment être les descendants de Nulnyrë, célèbre héroïne de la guerre de l'Aube. Cette magicienne était la première à étudier la nature même du Chancre. Elle serait sans doute horrifiée de découvrir qu'un peuple qui se déclare son héritier est sur le point de sombrer entièrement sous la coupe du Sublime. Certains à Agiarany, influencés par des voyageurs d'Arallün, commencent à avoir conscience du problème. Pour eux, Nulnyrë ne doit pas seulement être une idole de l'ancien temps, mais un modèle pour le temps présent – contre des traditions corrompues.

Journal anonyme

Figures d'Agiarany

Matriarche Albàaràny Ez'Metaxyn

Albàaràny, matriarche de la maison Ez'Metaxyn, est favorable à l'ouverture au monde de la surface et aux étrangers. Elle espère que de solides contacts commerciaux et amicaux extérieurs permettront à Ombressoie de rester libre. Or, le renouveau d'Aranyëlissa approche et Albàaràny est favorite pour être élue. Si cela arrive, Ombressoie pourrait connaître un changement radical. Mais depuis quelque temps, rien ne va plus ! D'odieux sabotages ont touché sa principale magnanerie, freinant la production de soie et la confection des tenues cérémonielles.
Si Albàaràny ne parvient pas à tenir ses engagements auprès du temple, elle ne remportera pas le vote du Cénacle. Qui cherche sa perte ? Des agents d'Arallün, la matriarche de la Maison Ez'Noufarayn, ou l'une de ses matrones ?

Makhaï Ez'Adsipyn

Makhaï est un templier aranyvalkor, capitaine de la garde. Sa sœur, la matrone Mathaïs, est accusée d'avoir fait assassiner les jeunes jumelles de sa rivale. Dans l'attente de son procès, elle est détenue dans la prison d'Agiakàla. Si elle est reconnue coupable, Mathaïs sera exécutée et tous ses proches, supposés complices, seront condamnés à l'exil. Makhaï, en passe de devenir commandant, refuse de tout perdre. Puisqu'il ne peut pas enquêter lui-même, il est prêt à payer toute personne qui l'aiderait à innocenter sa sœur – quitte à maquiller la vérité si nécessaire. Avoir la confiance et le soutien d'un officier résidant au sanctuaire de la Grande Tisseuse serait un atout indéniablement précieux.

Samynwa, silkarana de la Maison Ez'Katharotyn

Melessë, fille d'une aventurière humaine et d'un Ombressoyeux, Samynwa a été adoptée par la matriarche Himéra. Elle a eu pour première mission d'escorter un duo d'aventuriers des Drakenbergen, avec lesquels elle a sympathisé. Mais ses amis ont disparu dans des circonstances troubles, lors de solennités religieuses. Les gardes suggèrent qu'ils se sont perdus dans la foule et ont quitté la cité en douce. La silkarana n'y croit pas et pense à un enlèvement.
Mais Himéra tarde à lancer une enquête officielle ; serait-elle impliquée dans ces disparitions ? Y aurait-il un rapport avec ces serviteurs du temple qui furètent dans le quartier des étrangers ? Samynwa veut retrouver ses amis, quitte à défier ou trahir sa matriarche ; qui pourrait l'aider ?

Mëruem Dal'Irkallaë, ambassadeur d'Arallün

Ce tieffelin d'ascendance drow a été abandonné à la naissance. Déposé dans son berceau près du fleuve Eluï Lampei, il a été recueilli par une patrouille arallünienne. Grandissant à Irkallaë, capitale d'Arallün, il a brillé dans ses études et a été promu ambassadeur par le Sësho. Mëruem a pour mission délicate de faire signer au Cénacle un pacte de vassalité envers l'empire d'Arallün. Mais les matriarches craignent de perdre leur indépendance et leurs traditions ; elles refusent aussi d'envoyer leur peuple au combat contre le Chancre. Mëruem est dans une impasse diplomatique.
Il pourrait être un mécène et un protecteur de choix pour ceux qui l'aideront en secret à faire plier les inflexibles prêtresses. Cependant, gagner sa confiance est difficile, à moins de l'aider à découvrir l'identité de ses géniteurs.

Hylias Ez'Myitikosyn

La belle Hylias vit dans une luxueuse demeure, entourée d'une véritable cour d'admirateurs. Les fêtes qu'elle organise réunissent les élites de la cité et même des personnalités étrangères ; c'est le meilleur endroit pour se faire des contacts influents ou approcher une sommité. Hylias connaît de nombreux ragots, trafics et secrets impliquant des matrones pourtant réputées irréprochables ; les chantages qu'elle exerce lui permettent de maintenir son train de vie fastueux. Curieuse et éclectique, la drow est toujours en quête de beauté et de nouveauté. Elle aime flâner du côté de la nécropole ou boire un verre à la Caryatide pour rencontrer de nouvelles personnes. À ceux qui s'en montrent dignes, elle sert de précieuse garante auprès de l'ordre des yfantiskiors.

Alicante « le Citadin »

Cet humain d'âge mûr est un lettré de la Cité Franche, prétendant étudier la culture ombressoyeuse. Mais c'était aussi un assassin du Cercle de Sel, venu sous couverture pour éliminer le « Rasoir de la Bourbasse », un meurtrier récidiviste qu'il avait poursuivi jusqu'à Lymnipogéïa avant Agiarany. Sa mission accomplie, Alicante est resté pour se

reposer de sa traque. Après quinze ans, il est le plus ancien résident du quartier des étrangers. Il vit en couple avec T'Lynsie, sa guide silkarana qui tient aujourd'hui la taverne de la Caryatide. Le Citadin est un fin connaisseur des us et coutumes d'Ombressoie. Il conseille aimablement les nouveaux venus. Il connaît les moindres recoins de la capitale. Il sait éviter la garde, dont il s'est attiré la sympathie, jouant l'érudit distrait et naïf. En échange d'un permis de séjour infini, il détourne les yeux sur certains faits louches du ghetto.

Mais Alicante n'a pas oublié toutes ses valeurs ; il aidera ceux dont la cause est noble. Appréciant sa vie à Agiarany, l'ancien assassin hésitera à s'engager s'il devait s'exposer à la mort ou l'exil.

La rivière Eluï Lampei

L'Eluï Lampei coule depuis les Drakenbergen au nord. Son cours s'infléchit un peu vers l'est, comme s'il contournait Agiarany, avant de se diviser. Une partie des flots rejoint les gorges Soyeuses. À l'origine, le cours n'était praticable que sur des très petites portions. Aujourd'hui, il est aménagé pour permettre de circuler en bateau à fond plat sur près d'une centaine de kilomètres. Cette section est un axe de communication contrôlé par la Maison Ez'Adsipyn, qui organise son action depuis le pont troglodyte fortifié de Fanaria.

Certains puits de Cyrillane sont si profonds qu'ils atteignent l'Eluï Lampei et ses affluents souterrains. Ils apportent tantôt la lumière du soleil, tantôt la pluie, et exercent une influence sur le vent des alentours. Découvrant la présence de peuples souterrains, des surfaciens ont même creusé des escaliers et tunnels qui leur permettent de commercer discrètement. Ils se montrent souvent intéressés par la soie d'araignée, aussi belle que solide, et utile pour de très nombreux usages.

En cas de fortes précipitations dans les montagnes, le niveau de la rivière croît et elle inonde plusieurs tunnels proches. La Maison Ez'Adsipyn a aménagé des refuges afin de protéger ses gens et les voyageurs. Les aqueducs qui apportent l'eau potable à la capitale Agiarany sont soigneusement contrôlés grâce à une succession d'écluses. Il ne faudrait pas que la ville fût victime de flots incontrôlés ! Certains proposent désormais de relier Agiarany aux sources des gorges Soyeuses qui paraissent moins violentes et plus pures, mais une telle décision ne serait-elle pas plus dangereuse encore ?

Les fantômes de l'Eluï Lampei

Bordant Ombressoie au nord et à l'est, cette rivière souterraine est réputée hantée. Des légendes décrivent des fantômes errant sur les berges et des feux-follets dansant sur les eaux sombres et traîtresses. L'écume, dit-on, crépiterait de la lueur bleutée du Plan Éthéré.

Plus prosaïquement, les arcanistes estiment qu'une géomagie de porte des morts occupe une partie du territoire. L'une des causes envisagées est la destruction d'un ancien temple de Mort à la suite d'un puissant séisme ayant provoqué une variation du cours de la rivière. Situés à la limite nord des terres d'Ombressoie, ces vestiges envahis par les eaux toisent tristement les navigants. Pour l'instant, la situation géomagique paraît stable, mais la zone pourrait croître suite à l'utilisation de sorts de nécromancie ou à des morts aussi nombreuses que brutales.

Journal d'Érythéïs Hespéris, marchande et érudite

Les gorges Soyeuses

Formant un croissant au sud d'Ombressoie, ces cavernes sont désormais sous l'influence grandissante du Sublime. La végétation y est luxuriante et la faune abondante, au point qu'elles pourraient suffire amplement à nourrir les drows des environs. Les gours sont leurs bassins d'aquaculture. Algues, olms et méduses filtrent l'eau douce. Ces lieux enchanteurs ne sont pas sans danger, car une telle profusion de ressources attire des convoitises et des prédateurs (bêtes et ravageurs sublimes) qui font des anfractuosités rocheuses leur repaire.



Rivalité et compromis entre Maisons

Quatre Maisons se partagent ces vastes terres, chacune dépendant des gorges Soyeuses pour assurer sa prospérité et, de fait, asseoir son autorité : Ez'Metaxyn y possède des magnaneries, Ez'Mirvaryn et Ez'Noufarayn de nombreuses fermes et bassins de culture, et Ez'Semnotitayn des laboratoires. La dangerosité des lieux a poussé ces Maisons rivales à se regrouper pour offrir un front uni, selon le respect tacite d'une règle simple : nul ne doit chercher à accaparer les trésors de ses voisines.

L'exception demeure toujours Ez'Mirvaryn et Ez'Noufarayn, dont l'origine commune prête à conflit latent. Ce dernier est toutefois plus nuancé dans les gorges que partout ailleurs : certaines fermes emploient des membres des deux Maisons et en usent à des fins politiques. Que l'on assène des reproches à l'une des Maisons, et elles se réclameront de l'autre. Que l'on cherche à étouffer leur voix et elles se rangeront systématiquement sous la bannière de la Maison qui occupe le huitième siège au conseil d'Ombressoie, malgré les tensions politiques qui découlent de ces revirements réguliers.

Entrée surveillée

L'accès aux gorges Soyeuses est soigneusement contrôlé. Un vaste entrepôt en jouxte les portes, accueillant la préparation des convois en partance pour Ombressoie. L'organisation conjointe de ces caravanes permet d'en limiter le nombre et de simplifier la surveillance des accès. Les portes sont en permanence gardées par des ressortissants des différentes Maisons impliquées dans l'exploitation des gorges Soyeuses, selon une rotation scrupuleusement suivie.

Les étrangers sont proscrits en ces lieux, car on sait, sans oser se l'avouer, que la prospérité sublime n'est pas naturelle, et qu'elle pourrait bien être dangereuse, ou pire encore, désignée par quelques illuminés trop bien-pensants comme un ennemi à abattre. Cette défiance s'étend même aux autres Maisons d'Ombressoie, dont l'ingérence envahissante est accueillie d'un très mauvais œil. Ce qui n'empêche ni la Maison Ez'Adsipyn de décréter unilatéralement que la surveillance des portes devrait lui revenir de droit, ni la Maison Ez'Myitikosyn de chercher à s'inviter dans les gorges au motif – avéré ou non – d'y traquer des fugitifs.

Périls

Nul ne fait jamais mystère des innombrables prédateurs peuplant les gorges, mais les mythes sont toujours en deçà de la réalité. Les récits drows ont la faiblesse de chercher à doter le Sublime d'une certaine vraisemblance, là où il s'accommode de toutes ses incohérences, de sa végétation ivre des flux de l'Abîme à ses créatures dont les cycles de vie ne semblent suivre aucune régulation logique.

Ces cavernes appartiennent aux driders brutaux, à leur cohorte d'araignées transcendées – ces aranilles en nuées qui gravitent autour d'eux –, aux chaceklains – fauves reptiliens ravis de se prélasser dans les gours –, et aux engeances callithriennes – boursouflures végétales tentaculaires qui comblent les moindres vides entre feuilles, roches, eaux et toiles.

Contre ces hordes de ravageurs, les différentes Maisons ont mis en place de multiples mesures : tours de garde, grottes fortifiées pour préserver les fermes, laboratoires et magnaneries, et innombrables mises en garde. Les habitants des gorges sont d'autant plus prompts à souligner la dangerosité des prédateurs et la menace de la Petite Tisseuse, une araignée légendaire se repaissant des intrus, que ces excuses leur permettent de ne pas avoir à répondre des disparitions inopinées et de ne pas s'attarder sur l'autre versant de la dangerosité des gorges : l'imprégnation sublime.

Légende de la Petite Tisseuse

Prenez garde, car les gorges Soyeuses abritent la Petite Tisseuse. Selon la légende, cette matrone indélicate aurait cherché à se substituer à sa rivale le jour de sa transformation en Aranyëlissa et aurait été punie par la Grande Tisseuse, transformée en araignée géante, privée à jamais de la reconnaissance de ses pairs et reniée par sa Maison. La rumeur en fait volontiers une ancienne drow de la Maison Ez'Metaxyn, ce dont les intéressés ne s'offusquent nullement, bien qu'ils précisent toujours avoir « adopté » la Petite Tisseuse après sa malédiction, ne désirant nullement cautionner son crime. La légende raconte qu'ils l'auraient apaisée par des offrandes, lui livrant les individus les plus faibles de leur Maison et tout intrus s'égarant dans ces cavernes.

La Petite Tisseuse continuerait à chasser les humanoïdes égarés. Les malheureux finiraient dans d'énormes cocons. En être sauvé ne serait qu'un piètre soulagement : l'expérience changerait les gens, altérerait leur mémoire et leur psyché, ne leur laissant bien souvent pas d'autre destinée que de se rendre en cure au temple d'Agiarany et d'y espérer guérison.

Derrière ce conte effrayant se cache un cruel avertissement : celui qui perce le mystère des gorges Soyeuses est assuré d'en revenir changé, mais pas nécessairement de vivre assez longtemps pour répandre ce savoir.

Sublimation dans les gorges

De plus en plus de Maisons de la région comptent des membres affectés par des mutations sublimes. Quand elles deviennent trop visibles, on emmène discrètement ces gens « en cure » au temple d'Agiarany, et l'on efface tout indice compromettant.

L'imprégnation sublime n'est une surprise pour aucune des Maisons œuvrant dans les gorges. Conscientes qu'elle est le revers non négociable de leur prospérité, ces Maisons agissent avec prudence et cherchent à limiter les incidents en amont. Leurs stratégies de recrutement sont rarement innocentes et trahissent des modes opératoires radicalement opposés.

- **Naïveté.** Certains nobles usent à loisir du sens du devoir et la dévotion que chacun doit à sa Maison. De nombreuses petites mains – ouvriers, artisans ou laborantins – se sont ainsi vu enrôler par de beaux discours, convaincues que la sublimation ne pouvait pas être dangereuse, car on les en aurait *forcément* avertis, le cas échéant.
- **Orgueil.** D'autres nobles sont pleinement lucides quant aux périls du Sublime, mais considèrent que la richesse et la réputation de leurs Maisons justifient pleinement les sacrifices encourus, exhortant leurs serviteurs à l'obéissance, recourant si nécessaire à la coercition.
- **Soif de découverte.** La Maison Ez'Semnotitayn, notamment, cherche à éveiller chez ses ressortissants une sensibilité au Sublime. Cette Maison prône l'ambition, l'audace, et la prise de risque pour ses membres, considérant que seules des recrues volontaires pourront *sublimer* les travaux de leur Maison. Une matrone aurait déjà accepté d'introduire des étrangers dans les gorges, pour peu qu'elle ait pu être assurée de la sublimation préalable des concernés.

Ces disparités créent bien souvent des tensions politiques entre les Maisons. Si les matriarches s'accordent généralement sur la nécessité de ne pas faire de vague et d'éliminer les moutons noirs, les incidents sont réguliers.

- Un savant fou de Ez'Semnotitayn, prêt à clamer à qui veut l'entendre la vérité du Sublime, a été envoyé trouver le repos au temple d'Agiarany et ne s'y serait jamais rendu. La matriarche de sa Maison est prête à débourser une somme déraisonnable pourvu que l'égaré soit éliminé ou lui soit rendu – en toute discrétion, bien sûr.
- Une ferme d'allégeance Ez'Noufarayn revendique la nature inoffensive du Sublime, s'éloignant des zones protégées par ses pairs. Leur raisonnement semble plausible, car nul n'attaque leurs gours hors des zones protégées, mais toutes leurs « précautions » reposent sur un imbroglio mystique des plus inquiétants. La nature sublime de ces habitants est la seule chose qui les protège des monstres environnants, ceux-ci leur préférant des proies plus ordinaires.
- Une magnanerie de Ez'Metaxyn s'est dotée d'ouvriers extraordinaires, mi-drow, mi-araignée, que l'illustre Maison présente tour à tour comme driders ou aranyas, selon l'hypothèse la moins susceptible de fâcher ses interlocuteurs. Ce mystère n'est pas au goût d'Ombressoie, qui aimerait bien fait lumière sur cette curieuse affaire.

Lieux emblématiques des gorges Soyeuses

L'entrepôt

Dans cette immense caverne aux allures de grenier, des rouleaux de soie côtoient des tonneaux, des caisses et des amphores dans un agencement parfaitement réfléchi. Les rivalités entre Maisons poussent l'intendance à un degré de minutie peu égalé à Ombressoie, qui rend toute contestation ultérieure impossible.

En raison de l'implication de la Maison Ez'Semnotitayn, officiellement pour la préciosité de ses préparations alchimiques, officieusement pour son travers à sous-estimer la dangerosité du Sublime, il est scrupuleusement interdit de déballer la moindre marchandise au sein de l'entrepôt, qu'il s'agisse d'ouvrir une caisse ou de desceller un fût.

Le dôme

La structure du dôme a disparu depuis longtemps ensevelie sous une végétation envahissante. Son arrondi parfait laisse entrevoir des trouées par lesquelles dégoulinent lianes, corolles colorées et larges feuilles striées d'écarlates. Les dalles de pierre du dôme sont parfaitement lisses, polies à dessein plus que par l'usure des pas. La moindre irrégularité condense l'humidité ambiante et l'eau qui dégoutte de la végétation alentour, et la flaque ainsi formée ne tarde pas à héberger une nouvelle efflorescence sublime.

Cet édifice insolite abrite toutes les activités que les quatre Maisons des gorges peuvent se permettre d'y placer en sécurité : magnanerie, laboratoire, fumage des poissons, préparations des champignons. Les rivalités y sont moins prégnantes qu'ailleurs, eu égard aux ressources nécessaires

pour maintenir la sécurité des lieux face aux créatures sublimes. L'espionnage d'une autre Maison y est toutefois sévèrement sanctionné.

- **Laboratoire central.** Seul endroit de l'Inframonde où la Maison Ez'Semnotitayn semble lutter avec zèle contre l'infiltration du Sublime, laquelle pourrait compromettre ses expériences. Le laboratoire est très entretenu – et bien surveillé. Les couloirs du laboratoire sont régulièrement balayés, alimentant une cuve de compost qu'utilise volontiers la Maison Ez'Mirvaryn, sauf lorsque ce dernier se rempote de sa propre initiative par des rhizomes indisciplinés. Les missions menées au sein du laboratoire central visent à la mise au point de nouvelles potions susceptibles d'être vendues, ou à la compréhension fondamentale du Sublime. Seule une aile du laboratoire est ouverte au « public », elle s'intéresse à la sublimation sous toutes ses formes et toute créature porteuse de sublimation manifeste y fera l'objet d'un examen minutieux, consigné dans ses archives.
- **Atelier de la tisserande.** La Maison Ez'Metaxyn possède d'autres ateliers, mais celui hébergé au sein du dôme produit la soie la plus fine des gorges. Ce tissu de grande qualité peut même se targuer, dans ses échantillons les plus précieux, d'être exempt de toute sublimation. Cette prouesse nécessite le recours à une manne d'ouvriers hautement qualifiés en perpétuel renouvellement. La maison Ez'Metaxyn aurait pressé sa consœur Ez'Semnotitayn de produire un remède susceptible de ralentir la sublimation de ses gens, à n'importe quel prix.
- **Comptoir des fermes.** La sublimation touche également la nourriture issue des gorges Soyeuses. Deux tendances vivaces s'affrontent. La première clame que le sort des habitants des gorges est déjà scellé : ils finiront sublimés. Les ressources les plus « saines » doivent donc être exportées, et les plus atteintes, consommées sur place. La seconde considère qu'il est impératif de retarder la sublimation des habitants des gorges, et que les retombées d'une alimentation partiellement sublimée auront sûrement moins de conséquences à Ombressoie ou ailleurs, diluée par d'autres sources.
  Ce choix revient au noble ayant la mainmise sur le comptoir et à la Maison dont il se revendique. Cette fonction étant attribuée par les Maisons Ez'Mirvaryn et Ez'Noufarayn, les allégeances de l'heureux élu ne devraient pas susciter de surprise, mais ce poste se monnaye, et il est arrivé qu'il échoue à un Ez'Metaxyn. Depuis, la maison Ez'Semnotitayn rêve de s'en emparer…





Les fermes

Sous l'égide des Maisons Ez'Mirvaryn et Ez'Noufarayn se trouvent des galeries ponctuées d'innombrables bassins d'aquaculture. En dépit du travail harassant exigé, l'ambiance est sereine et détendue. Des consignes strictes viennent encadrer les journées, imposant des pauses régulières. Sans cela, il arrive que des ouvriers perdent toute notion du temps et s'égarent dans les gorges. Il en revient parfois, après des délais des plus aléatoires. Ils sont alors convaincus d'être partis le jour même alors qu'ils manquent à l'appel depuis des mois.

Le laboratoire abandonné

Projet délirant d'une noble de Ez'Semnotitayn, persuadée que la lâcheté de ses pairs la freinait dans ses travaux, un laboratoire des gorges est devenu une ruine avalée par la végétation. Selon sa fondatrice, le seul moyen de comprendre le Sublime était de s'y fondre corps et âme. Une expérience avortée a accru la croissance des callithriens dans ce secteur, provoquant la destruction du laboratoire ainsi que celle de magnaneries attenantes. Ce gâchis monumental a achevé de convaincre les Maisons de coopérer et permis de poser les premières dalles du dôme.
La flore a gagné le moindre interstice, recouvrant toute surface. Seule la forme insolite de cette végétation permet de deviner l'emplacement des murs. Sous les lianes et les rhizomes, les instruments et les outils demeurent intacts, mais non moins empreints de l'influence du Sublime.

Terres éraflées

La progression est difficile dans ces cavernes escarpées. La flore rampante semble protester contre toute escapade. Des graines collantes, des ronces, des filaments de soie et des bourgeons bubonneux se liguent pour entraver les pas et obstruer la vue des voyageurs inconscients. Au hasard de ces recoins sauvages seraient dissimulés des conduits étroits permettant de gagner l'Inframonde, pour peu qu'on veuille véritablement quitter une contrée si fabuleuse. Seuls les driders et les chaceklains gardent ces accès-là, mais la plupart des voyageurs sensés jugeraient plus conciliants les ressortissants des Maisons d'Ombressoie, même dans leurs mauvais jours.

Les grottes Sablonneuses

L'Eluï Lampei traverse un chapelet de vastes cavernes en voûte, tapissées d'un sable fin et noir d'où émergent parfois de hautes termitières bordées d'une végétation bioluminescente. Des fossiles géants de créatures d'avant la Chute des Voyageurs affleurent sur les parois ou jaillissent des sablons immobiles, qui cachent les tanières d'araignées géantes. Certaines grottes latérales humides abritent des colonies de champignons comestibles. La Maison Ez'Yperfanyn y exploite le sable pour son verre ; la Maison Ez'Metaxyn y récolte de la soie d'araignées sauvages.

Le labyrinthe Cristallin

Le labyrinthe Cristallin, dont l'entrée est gardée par le palais de la Maison Ez'Myitikosyn, constitue la frontière est d'Ombressoie, réputée infranchissable. De nombreux cristaux aux proportions exceptionnelles et aux arêtes tranchantes y poussent chaotiquement. Dans les tons de rose ou violet, irisés d'inclusions vertes et or, ils irradient de lumière. Les périls ne manquent pas ! Quelques cristaux ont la propriété d'absorber la magie. D'autres dévient les sorts vers une cible autre que celle à laquelle ils étaient destinés. À proximité de certaines druses couleur saphir, l'espace et le temps ne vont plus de pair, occasionnant aléatoirement des malus ou des bonus de vitesse, de lenteur, d'initiative, voire des passages forcés dans l'éther. Les yfantiskiors achèvent leur formation par une épreuve de survie dans le labyrinthe Cristallin ; ils prendraient un malin plaisir à y envoyer ceux qui perturbent leur retraite studieuse.

Merveilles et blasphèmes

De la corruption répugnante des nids chancreux à la grâce déliquescente du Sublime, le Chancre est le creuset d'une créativité insoupçonnée. À l'image de l'entité qui les a inspirés, ses trésors sont des merveilles ambiguës au parfum doux-amer, dont la magie exceptionnelle ou une nécessité mensongère camoufle les épines. Certains érudits voient dans ces blasphèmes l'incarnation d'une épreuve, telle une main tendue qu'il serait de bon ton de repousser, avant qu'elle ne se referme sur votre gorge.

Vous découvrirez ici aussi bien des objets qui sont utilisés pour lutter contre le Chancre que d'autres qui favorisent sa propagation. Ces derniers peuvent être portés par des ladres, des princes chancreux ou des individus corrompus qui considèrent que la fin justifie les moyens.

- **Blasphèmes.** Comprenez comment le Chancre affecte les choses, et peut dissimuler une insidieuse corruption sous de formidables promesses.
- **Merveilles de la guerre de l'Aube.** Découvrez les trésors d'un passé révolu, entre fascination, nostalgie et effroi. Les objets de cette ère sombre sont marqués par leur histoire, qu'il s'agisse de destinée tragique ou de malédiction. Collectionneurs et chasseurs de trésors sont à leur recherche.
- **Merveilles des gardiens de l'Inframonde.** Ceux qui dédient leur vie à la lutte contre le Chancre ont créé des objets puissants et ingénieux pour les épauler dans leur âpre tâche.
- **Sombres merveilles chancreuses.** Le spectre de la corruption n'est pas toujours une retenue suffisante pour renoncer à s'emparer de ces terribles objets, que la main qui s'en saisit désire y succomber ou retourner contre le fléau hideux le fer de ses propres armes.
- **Fascinantes merveilles du Sublime.** La menace du Sublime est insidieuse, et bien insuffisante à détourner les regards non avertis de ses trésors. Rares sont les objets connus à mieux mériter le titre de « merveilles ». Le Sublime ne laisse jamais indifférent.



Blasphèmes

Les blasphèmes sont des objets magiques dangereux. Les avantages qu'ils offrent ne vont jamais sans une terrible contrepartie, et ils rendent leurs utilisateurs vulnérables à l'influence du fléau hideux, du Sublime, ou du Cauchemar.



Nature des blasphèmes

Tout objet magique peut en théorie avoir des caractéristiques de blasphème, mais ceux produisant des effets assimilables à des sorts d'enchantement, de nécromancie ou de transmutation y sont particulièrement sujets. De façon générale, toute merveille portant atteinte à l'intégrité du corps, de l'esprit ou de l'âme d'une créature risque de tomber sous l'influence du Chancre, et donc de devenir un blasphème.
En dépit de leur nature souvent malsaine, les objets magiques créés par des démons ou des diables ou qui leur sont associés ne peuvent constituer des blasphèmes, puisque la nature de ces créatures est incompatible avec celle du Chancre. Bien sûr, cela ne rend pas ces merveilles inoffensives, les tractations avec les fiélons recelant leur propre lot de dangers…

Reconnaître un blasphème

Parfois, la nature d'un blasphème est évidente : apparence viscérale, suintement d'un liquide s'apparentant à des fluides chancreux, flétrissement de la nature environnante ou effarouchement de la vie animale proche, impression d'angoisse ou de malaise au toucher, etc. Dans d'autres cas, elle peut être plus difficile à déceler, ne pouvant se discerner qu'à l'aide du sort *identification* ou en utilisant l'objet.

Des limites à l'investigation magique

Si vous utilisez cette option, de rares blasphèmes résistent aux sorts de divination, ces derniers ne révélant aucune propriété anormale. Seule l'observation des effets permet de découvrir la nature de ces objets magiques, alors même qu'ils ont commencé à répandre leurs effets délétères.

Élaboration d'un blasphème

L'apparition d'un blasphème peut être fortuite ou intentionnelle. Certains de ces objets sont devenus célèbres et sont au cœur de récits tragiques chantés par les bardes. Voici quelques conditions de création d'un blasphème connues.

- **Princes du Chancre.** Certains princes du Chancre ont une affinité avec l'artisanat et la création. Les blasphèmes qu'ils créent sont utilisés par eux, ou confiés à de puissants ladres – des ravageurs issus de la transformation de malades de la chancreuse.
- **Sectateurs.** Beaucoup redoutent que des sectateurs soient une source importante de blasphèmes, même si cela se produit en réalité assez rarement. Bien qu'encore pleinement humanoïdes, ces individus sont des maléfacteurs totalement corrompus qui dévouent leur création d'objets magiques maléfiques à favoriser le Chancre, bien que cela se produise en réalité assez rarement. Dans leur folie, les individus de ce type s'arrangent pour que des aventuriers tombent « par hasard » sur un objet magique, ou s'en voient vendre un pour un prix dérisoire.
- **Corruption de mirafacteur.** La création d'objets magiques est un procédé délicat possédant une forte composante spirituelle. De la sorte, si l'esprit du mirafacteur est perturbé par de puissantes émotions négatives, par la folie ou par l'influence directe d'agents du Cauchemar, le processus de création peut être vicié, résultant en un blasphème, parfois sans que rien dans l'apparence ou les effets de l'objet ne le laisse imaginer.
- **Sur le chemin de la déchéance.** Des blasphèmes peuvent aussi naître de la maléfaction progressive d'effets personnels (cf. Encyclopédie, **Annexe : Objets magiques dans le monde d'Eana, Porter des objets magiques : La mirafaction progressive des effets personnels**), si l'aventurier est un individu tourmenté, en proie à la folie ou très fréquemment au contact de ravageurs.
- **Érosion chancreuse.** Un objet magique, abandonné durant des siècles dans un territoire infesté par le Chancre court le risque d'être progressivement investi par lui et de devenir un blasphème.

Utiliser un blasphème

L'utilisation d'un blasphème n'est jamais anodine, et **expose à la corruption ou à la sublimation**, selon la nature de l'objet.

Un blasphème sans affinité

À chaque fois que vous utilisez un blasphème qui n'impose pas l'affinité, vous devez réussir un JS Constitution ou Charisme (à votre convenance) DD 15 sous peine de subir 1 point de corruption ou de sublimation temporaire.

Un blasphème avec affinité

Lorsque vous tentez de nouer l'affinité pour la première fois avec un blasphème, vous prenez conscience de son lien au Chancre. Vous devez alors faire un choix :

- **Accueillir le Chancre.** Vous nouez l'affinité en accueillant consciemment le Chancre et ce faisant vous gagnez 1 point de corruption ou de sublimation permanente.
- **Rejeter le Chancre.** Votre tentative de nouer l'affinité échoue et vous devez par ailleurs réussir un JS Constitution DD 15 sous peine de subir 1 niveau de **fatigue** et de perdre la moitié (arrondi au supérieur) des dés de vie de votre réserve jusqu'à votre prochain repos long.

Assimiler un blasphème n'imposant pas l'affinité

L'utilisateur d'un blasphème n'imposant pas l'affinité peut décider de subir une corruption (ou sublimation) permanente, mais limitée, plutôt que de risquer une corruption (ou sublimation) temporaire à chaque usage. On dit de l'utilisateur qu'il « accueille le Chancre » ou « assimile le blasphème ».

Pour assimiler un blasphème, il faut l'avoir utilisé au moins une fois normalement, puis consacrer un repos court à cette assimilation. Les effets suivants s'appliquent :

- L'utilisateur du blasphème subit 1 point de corruption (ou sublimation) permanente.
- L'utilisateur du blasphème n'effectue plus de JS contre la corruption (ou sublimation) lorsqu'il utilise le blasphème considéré.
- Dans le cas d'une potion ou d'un consommable, assimiler le blasphème permet d'utiliser d'autres objets du même type sans avoir à effectuer de JS contre la corruption (ou sublimation). Par exemple si on assimile une *graine d'abri*, on peut utiliser d'autres *graines d'abri* sans plus d'effet.

La jauge de sujétion au Chancre

La corruption amène une transformation progressive d'un individu en ravageur (cf. **Grimoire**, chapitre **La corruption**). Chaque personnage dispose d'une jauge qui permet d'évaluer l'état de sa sujétion au Chancre. On fait le total des points de sublimation (S) et corruption (C). La corruption-sublimation « permanente » (case noircie) est très difficile à ôter ; la corruption-sublimation « temporaire » (case cochée) se résorbe plus aisément.

Dès qu'un aventurier a 1 point de corruption permanente, il est susceptible de développer, avec l'accord du meneur, un atout et un revers de corruption-sublimation. Leur puissance dépend du total de sujétion au Chancre (corruption et sublimation, permanente et temporaire). Les effets de la corruption comme de la sublimation sont variés, en lien à la folie, au Cauchemar, à la dégénérescence du corps, à l'attraction des ravageurs, etc. La déchéance est protéiforme, mêlant puissance et horreur.

Progression de la sujétion au Chancre

Sujétion au Chancre	Nombre de points
Mineur	○○○○○
Sérieuse	○○○○○
Grave	○○○○○
Critique	○○○○○
Métamorphose	Toutes les cases cochées ou remplies

Aura de corruption ou de sublimation

Les blasphèmes ont une aura de corruption ou de sublimation. Lorsqu'il s'agit de calculer les effets de l'influence du Chancre, on fait le total de la corruption et de la sublimation. Cette jauge commune est nommée « sujétion au Chancre ». Un aventurier peut exprimer des aptitudes chancreuses de l'une ou l'autre forme selon qu'il a des points permanents de corruption ou de sublimation dans cette jauge. Une fois qu'un aventurier s'est engagé dans une voie par la manifestation d'aptitudes chancreuses d'un genre particulier, il ne peut en changer. L'aura des blasphèmes s'applique à leur porteur, mais uniquement durant le temps où il les porte ou transporte. Si le porteur a développé des atouts et revers chancreux, ceux-ci deviennent plus puissants. La simple aura d'un blasphème ne suffit pas à développer des atouts et revers chancreux. Si le porteur possède plusieurs blasphèmes, leurs auras de corruption se cumulent.

Une augmentation de la sujétion au Chancre du porteur

L'aura d'un blasphème augmente la jauge de corruption-sublimation du porteur, et lui offre les atouts et désavantages chancreux de niveau élevé, mais sans provoquer de métamorphose. Il y a donc pour les aventuriers en quête de puissance une véritable tentation d'utiliser ces équipements dangereux.

Aura de corruption ou de sublimation d'un blasphème

Rareté du blasphème	Aura de corruption ou de sublimation
Courant	+1
Assez rare	+2
Rare	+3
Rarissime	+4
Légendaire	+5

Erin a 3 points de corruption permanente, 10 points de corruption temporaire, soit une sujétion grave. Elle a un atout (Arcanes de la corruption) et un désavantage chancreux (Folie rampante) de ce niveau.
Quand Erin s'équipe de blasphèmes ayant une aura de corruption +9, son total de corruption passe à 22. Un tel score cependant ne la transforme pas en princesse chancreuse, mais lui confère malgré tout des aptitudes chancreuses plus puissantes (équivalentes à une sujétion critique).
Suite à un concours de circonstances, Simsoc, un fidèle ami d'Erin, doit transporter les blasphèmes de l'aventurière corrompue. Simsoc n'a aucun point de corruption permanente, et par conséquent, aucun atout ni revers chancreux. Bien que transportant un équipement ayant une aura de corruption +9, Simsoc ne développe pas d'atout ni de revers chancreux.
Greimnir est un voleur. Il dérobe les précieux blasphèmes transportés par Simsoc. Greimnir non plus n'avait pas de points de corruption permanente. En revanche, il décide d'assimiler deux blasphèmes. Ce faisant, il acquiert 2 points de corruption permanente. Il peut désormais développer des atouts et revers chancreux. En ajoutant l'aura de corruption +9, sa sujétion au Chancre est passée en quelques heures d'aucune à une sujétion grave. Lorsque Simsoc retrouve Greimnir le voleur, ce n'est plus du tout la même personne !

Les effets des consommables blasphématoires

L'aura de corruption d'un objet consommable (potion par exemple) s'applique quand il est utilisé, et elle dure aussi longtemps que l'effet dudit consommable fait effet (minimum 1 minute).
Si la consommation d'une potion induit une corruption temporaire, la durée de celle-ci obéit aux règles sur la corruption et les moyens de s'en libérer.

Le harcèlement du Cauchemar

Tous les humanoïdes rêvent pendant leur sommeil, ce qui les expose à l'influence du Cauchemar. C'est pour cette raison que les elfes ont développé l'usage de la transe, en une tentative de se préserver de tels dangers oniriques.

Lorsqu'un individu rêve, son âme se transporte dans le Plan Astral et rejoint son île onirique – un territoire qui est le reflet de sa personnalité dans ses multiples dimensions. L'usage d'un blasphème rend l'individu plus sensible à l'influence pernicieuse du Cauchemar, ce qui se traduit par une île onirique plus exposée à ses ravageurs. Ce territoire est alors plus « poreux », permettant à des intrus malveillants de s'y insinuer plus aisément. Dans les cas les plus graves, l'île onirique peut même faire l'effet d'une véritable balise, attirant les ravageurs à elle. Le rêveur court alors de graves risques d'être harcelé par les messagers du Cauchemar et de voir son île parasitée, voire entièrement engloutie.

Quelles sont les conséquences de l'usage d'un blasphème pour un elfe ?

Si vous utilisez cette option, l'usage de blasphèmes peut avoir des effets perturbants et effrayants sur les elfes. La transe est une pratique méditative qui requiert une sérénité d'esprit pour être exercée, et l'influence d'un blasphème empêche sa bonne pratique, imposant un ou plusieurs désagréments :

- L'elfe requiert un temps de transe supplémentaire pour pouvoir bénéficier des effets d'un repos long.
- L'elfe requiert un environnement calme pour pratiquer la transe. Dans les cas les plus extrêmes, cela peut aller jusqu'à la nécessité d'une quiétude absolue, sans bruits, contacts ou odeurs susceptibles de perturber l'elfe.
- L'elfe a besoin de toucher, entendre, sentir, etc. une chose particulière pour pratiquer la transe. Cela peut aller de quelque chose de bénin qui pourra très aisément être satisfait (sentir des fleurs, entendre des voix humanoïdes, garder une arme en main, etc.) à des conditions extrêmes qui compliqueront grandement la pratique de la transe (sentir un parfum très rare, entendre des cris d'agonie, garder les mains immergées dans des fluides chancreux, etc.).
- L'elfe parle ou bouge pendant sa transe, comme s'il était atteint de somnambulisme, allant de marmonnements indistincts à des cris assourdissants. Il pourra même aller jusqu'à s'éloigner s'il n'est pas retenu… tout en sachant que le faire risquerait fort de le sortir de sa transe. De telles perturbations corseront les haltes des aventuriers, voire rendront tout repos impossible pour eux.



Merveilles de la guerre de l'Aube

La guerre de l'Aube est l'un des événements historiques les plus célèbres, tout particulièrement au Cyfandir. De nombreuses légendes et récits évoquent les hauts faits d'antan, le courage de héros tragiques qui ne faillit jamais, même dans les situations les plus désespérées. Ces combattants disparurent dans l'Inframonde et leurs reliques merveilleuses sont recherchées depuis des siècles. Certaines sommeillent désormais dans les salles aux trésors de puissants personnages, d'autres reposent dans des mausolées, mais beaucoup restent encore sur les sites hantés de batailles terribles.

Un enjeu pour Arallün

Se voulant la figure de proue de la lutte contre le Chancre, Arallün s'investit dans la recherche de merveilles antiques avec la passion qui la caractérise. Trafics, intrigues, faux et usage de faux, charlatanisme, chasses au trésor échevelées se succèdent sur fond de sentiment d'urgence et de menace imminente. Les agents de l'empire collectent les rumeurs et sont prêts à beaucoup d'efforts pour s'approprier ces biens.

La plupart des découvertes donnent lieu à des annonces publiques, prétexte à célébrer l'empire. On confie parfois la possession (temporaire) de merveilles à des héros lors de cérémonies qui rappellent à tous la grandeur du régime. Toutes les découvertes ne sont pas rendues publiques. L'empire découvre régulièrement des blasphèmes qu'il met en lieu sûr, avant de parfois les confier à certains combattants d'élite corrompus. Les objets susceptibles d'avoir un lien avec le Cauchemar et le dieu Faucon disparu font l'objet d'un intérêt obsessionnel, pour ne pas dire fanatique. Ces recherches cependant sont discrètes et leurs résultats ne sont révélés qu'à quelques occasions sensationnelles.



Arc du serment

Arme (arc long), rarissime (affinité requise)

Chaque fois que vous encochez une flèche sur la corde de cet arc magique, l'arme murmure en elfique dans votre esprit : « Abats tes ennemis ». Lorsque vous l'utilisez pour effectuer une attaque à distance, vous pouvez prononcer la formule suivante : « Une mort rapide ». La cible de votre attaque devient alors votre ennemi juré jusqu'à ce qu'elle meure ou que le jour se lève sept fois. Vous ne pouvez pas avoir plus d'un tel ennemi juré à la fois. Quand votre ennemi juré meurt, vous devez attendre l'aube pour en désigner un nouveau.

Lorsque vous effectuez une attaque à distance avec cette arme magique contre votre ennemi juré, vous bénéficiez d'un avantage au jet d'attaque correspondant. Par ailleurs, votre cible ne tire aucun bénéfice des abris qui ne sont pas totaux, et la portée étendue ne vous impose pas de désavantage. Si votre attaque touche, votre ennemi juré subit 3d6 dégâts perforants supplémentaires.

Tant que votre ennemi juré est en vie, vous subissez un désavantage aux jets d'attaque effectués avec d'autres armes.

Localisation des arcs du serment

Des arcs du serment ornés d'améthyste-helinqivren font souvent partie des trésors des maisons drows les plus anciennes. Ces armes prestigieuses sont portées par les héritiers qui accèdent au trône. À l'occasion, ils montrent publiquement leur habileté au tir.

Rapport de Londerkyn Ez'Sakhyn, agent de la maison inquisitrice d'Arallün

Armure de vulnérabilité

Armure (harnois), rare (affinité requise), blasphème (aura de corruption +3)

Tant que vous portez cette armure, vous bénéficiez d'une résistance à l'un des types de dégâts suivants : contondants, perforants ou tranchants. Le meneur en choisit le type ou le détermine au hasard.

Malédiction. Cette armure est maudite, un fait dévoilé quand le sort *identification* est lancé dessus ou quand vous nouez une affinité avec elle. Nouer une affinité avec cette armure vous maudit jusqu'à ce que vous soyez ciblé par le sort *délivrance des malédictions* ou quelque autre magie similaire. Retirer l'armure ne permet pas de lever la malédiction. Aussi longtemps que vous êtes maudit, vous êtes vulnérable à deux des trois types de dégâts associés à l'armure (ceux pour lesquels vous ne bénéficiez pas d'une résistance).

Armure d'invulnérabilité

Armure (harnois), légendaire (affinité requise)

Vous bénéficiez d'une résistance aux dégâts non magiques tant que vous portez cette armure. Par ailleurs, vous pouvez au prix d'une action vous immuniser contre les dégâts non magiques pendant 10 minutes ou jusqu'à ce que vous ne portiez plus cette armure. Une fois cette action spéciale utilisée, vous devez attendre l'aube pour y recourir de nouveau.

Localisation des armures d'invulnérabilité et de vulnérabilité

Il semble n'y avoir jamais eu plus d'une dizaine d'armures d'invulnérabilité. La majorité fut portée par des dvaergen ; les autres furent confiées à des elfes, des melessës et une tieffeline. Nous n'avons pas identifié avec certitude les noms de tous les porteurs. Plusieurs tombèrent au combat.

Pour ce qui est des armures de vulnérabilité, nous pensons qu'elles sont le résultat de l'influence du Chancre sur une armure d'invulnérabilité. Nous recommandons la plus grande prudence lors de la découverte de ces antiquités, tant il est difficile de les distinguer. Ces dangers ne font pas reculer pour autant certains mercadins qui n'ont que peu de scrupules à faire passer un objet maudit pour un trésor véritable.

Rapport de Londerkyn Ez'Sakhyn, agent de la maison inquisitrice d'Arallün

Localisation du bouclier d'Umbën

Umbën était un héros elfe, connu pour avoir défendu des tunnels dans des situations désespérées. Il détenait un bouclier enchanté d'une grande puissance, capable de repousser ses ennemis avec une onde de tonnerre.
Il périt en couvrant la retraite de ses compagnons. Son bouclier fut englouti par les ravageurs et fut longtemps perdu. Il semble pourtant avoir été retrouvé dans des circonstances troubles. Une piste mène à Sulien, un mercadin de Velkynbelbol.

Rapport de Londerkyn Ez'Sakhyn, agent de la maison inquisitrice d'Arallün



Bouclier cible

Armure (bouclier), rare (affinité requise), blasphème (aura de corruption +3)

Tant que vous maniez ce bouclier, vous bénéficiez d'une résistance aux dégâts des attaques d'arme à distance.

Malédiction. Ce bouclier est maudit. Nouer une affinité avec cet objet vous maudit jusqu'à ce que vous soyez ciblé par le sort *délivrance des malédictions* ou quelque autre magie similaire. Retirer le bouclier ne permet pas de lever la malédiction. Chaque fois qu'une attaque d'arme à distance est censée viser une cible située dans un rayon de 3 m de vous, la malédiction fait que vous êtes ciblé par l'attaque à la place.




Bracelets de lien du cœur

Objet merveilleux, assez rare (affinité requise)

Ces bracelets fonctionnent toujours par paire et peuvent adopter des aspects variés selon les civilisations. Dans certaines cultures, les époux ou les amants en portent pour marquer le lien qui les unit. Ils peuvent aussi être utilisés par des gardes du corps ou un parent soucieux du sort de son enfant.

Tant que les deux bracelets sont portés et que leurs créatures porteuses maintiennent l'affinité avec eux, chacune bénéficie des effets suivants :

- Chacune des créatures porteuses peut localiser l'autre dans un rayon de 300 m. Les frontières éthérées et l'Interdit de Mort mettent cet effet en échec.
- Chacune des créatures porteuses sait intuitivement quel est l'état de santé de l'autre : blessure, état préjudiciable, maladie, etc. En particulier, chacune des créatures porteuses sait si sa partenaire subit des dégâts.
- Tant que les deux créatures sont dans le même plan et portent toutes les deux les bracelets, l'une (ici nommée A) peut protéger sa partenaire (ici nommée B) en endossant une partie ou la totalité des dégâts subis par celle-ci. Au prix d'une réaction, lorsque B subit des dégâts, A peut choisir de subir une partie ou la totalité des dégâts à la place de B. La quantité de dégâts transférés est laissée à l'appréciation de A. Cette action est irrémédiable et ne peut être mise en échec. Il n'y a pas de limite à la quantité de dégâts qui peuvent être ainsi transférés. Une créature porteuse peut donc choisir volontairement de mourir pour protéger l'autre créature porteuse, et cette dernière ne peut l'en empêcher.

Localisation des bracelets de lien du cœur

Les bracelets de lien du cœur furent créés durant la guerre de l'Aube. La légende romantique se mêle aux traditions et les bardes offrent ces merveilles à de nombreux couples. L'art de les créer n'a pas disparu et il existe des bracelets bien plus récents. Ils sont parfois pris à tort pour des antiquités de bien plus grande valeur. Des charlatans essaient de s'en procurer et de les altérer pour leur donner un aspect plus ancien.

Rapport de Londerkyn Ez'Sakhyn, agent de la maison inquisitrice d'Arallün

Cape de protection

Objet merveilleux, assez rare (affinité requise)

Vous bénéficiez d'un bonus de +1 à la CA et aux jets de sauvegarde tant que vous portez cette cape.

Localisation des capes de protection

Les capes de protection étaient une spécialité des gnomes. Ils ont pu en confier à d'autres compagnons d'armes, quand bien même elles étaient trop courtes pour les protéger du froid. Le procédé d'enchantement n'a pas été perdu, mais reste aujourd'hui encore un art essentiellement détenu par les svirfnebelins exaltés. Les voyageurs aisés de passage à Kleinekruis ne se privent pas d'en acquérir.

Je crains en revanche qu'il soit difficile d'en retrouver qui datent de la guerre de l'Aube. Même les objets magiques subissent les assauts du temps, et les moins puissamment enchantés sont les premiers à se dégrader. Certains chercheurs pensent avoir retrouvé d'antiques capes de protection réduites à l'état de tissu élimé, dont on devine tout juste les motifs.

Rapport de Londerkyn Ez'Sakhyn, agent de la maison inquisitrice d'Arallün

Fourreau de rappel

Objet merveilleux, assez rare

Malgré son nom, un *fourreau de rappel* a comme propriété de changer de forme pour s'adapter à toute arme qui y est rangée : sac d'arc, courroie de cuir pour lance, porte-hache, etc. Lorsqu'une arme est rangée dans un *fourreau de rappel*, il s'accorde à celle-ci. Prononcer le mot de commande au prix d'une action téléporte instantanément l'arme dans le fourreau si elle se trouve dans le même plan d'existence.

Localisation du fourreau de rappel et d'Amaurëa l'épée de justice

Asëamordo l'épéiste périt avant la séparation de la Faille sans Retour. Il est inhumé avec son épée de justice, Amaurëa, et le fourreau de rappel de cette dernière, dans une région surfacienne nommée Gleannceò. Deux pistes sont envisagées pour obtenir ces trésors. Il pourrait être possible d'enquêter discrètement sur place et découvrir le tombeau par nos moyens. Nous pourrions aussi nouer des relations avec le maître de la région, le seigneur vampire Kentigern. D'après nos informations, il n'a que faire de ces reliques. En revanche, il semble intéressé à l'idée de pouvoir conquérir des territoires en s'aidant des ressources de l'Inframonde.

Rapport de Londerkyn Ez'Sakhyn, agent de la maison inquisitrice d'Arallün

Lanterne ancienne

Objet merveilleux, rarissime

Cette lanterne ouvragée d'un blanc éclatant est ornée de motifs floraux et ne requiert pas de combustible, s'allumant au moyen d'une phrase de commande – généralement une prière ou un credo – au prix d'une action. Elle répand une lumière vive dans un rayon de 12 m et une lumière faible sur 12 m de plus.

La lanterne dispose de 3 charges. Tant que vous la tenez, vous pouvez, au prix d'une action, dépenser 1 de ses charges. Elle émet alors pendant 5 rounds une clarté d'une couleur différente. Les propriétés suivantes s'appliquent dans la zone éclairée par la lumière vive :

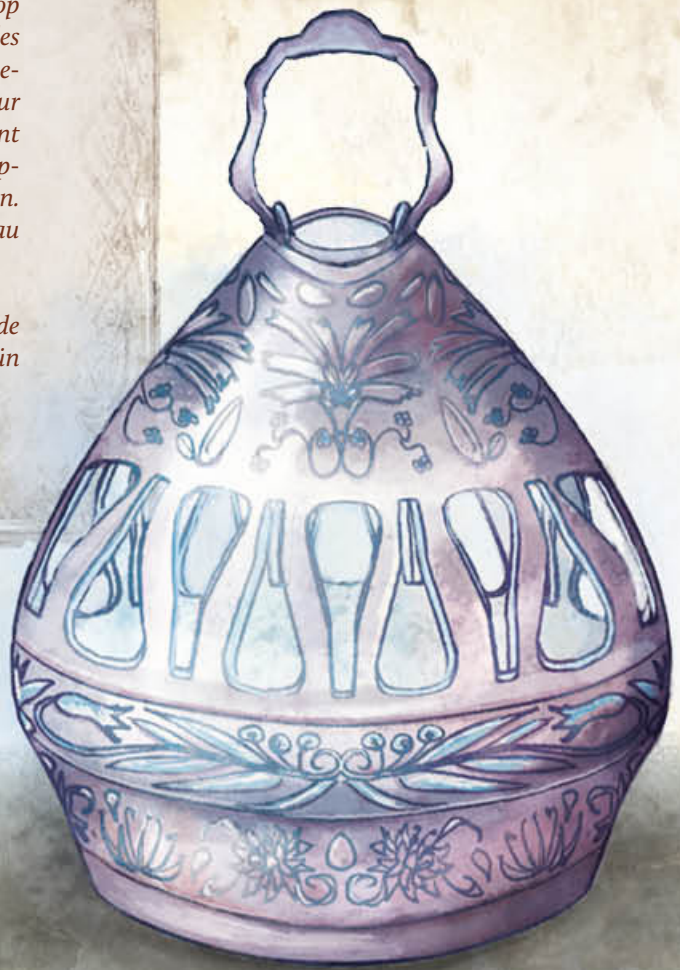
- Toute créature y bénéficie de l'avantage aux jets de sauvegarde contre la folie et à tout jet de sauvegarde contre un effet entraînant l'acquisition de points de corruption ou de sublimation.
- Tout ravageur y subit un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de sauvegarde.

La lanterne récupère chaque jour 1d3 charges dépensées, à l'aube.

Localisation de lanternes anciennes

Les lanternes dites anciennes sont des reliques relativement aisées à trouver – plus rarement en bon état. Celles qui sont utilisables sont très rares. Plusieurs fondateurs en avaient et elles se sont transmises au fil des générations. Par ailleurs, les fouilles ont permis d'en découvrir, certaines trop abîmées pour fonctionner. Ces merveilles étaient l'œuvre de gnomes. Certains svirfnebelins exaltés mènent des recherches pour recréer ce type de mirafaction, mais évitent d'en faire part aux personnes qu'ils soupçonnent être des ressortissants d'Arallün. Ils semblent craindre de devenir otages au service de l'empire.

Rapport de Londerkyn Ez'Sakhyn, agent de la maison inquisitrice d'Arallün





Talisman de frappe fatidique

Objet merveilleux, assez rare (affinité requise)

Cette petite plaque gravée de symboles se porte en collier, liée au bras, ou simplement glissée dans un repli de vêtement. Elle dispose de 3 charges. Vous pouvez dépenser une charge pour relancer un dé lancé lors d'un jet de dégâts. Vous devez conserver le nouveau résultat, même s'il est inférieur au précédent. Chaque jour à l'aube, le talisman récupère toutes les charges dépensées.



Trouve-souillure

Objet merveilleux, rare, blasphème (aura de corruption +3)

Cet objet prend la forme sinistre d'une main d'humanoïde momifiée. Au moyen d'un mot de commande prononcé au prix d'une action, le *trouve-souillure* se met à pointer en direction de la créature la plus proche dans un rayon de 300 m possédant au moins 6 points de corruption ou de sublimation, ou le type **ravageur**. L'objet magique pointe constamment en direction de la créature la plus proche, et change d'orientation en cas de déplacement ou si une autre créature correspondant aux critères de détection susmentionnés se fait plus proche. Les frontières éthérées et l'Interdit de Mort mettent cet effet en échec.

Il est possible pour l'utilisateur d'exclure des créatures du rayon de recherche du *trouve-souillure* au moment de son activation, à condition que l'utilisateur ait directement vu la créature concernée au moins une fois. Enfin, au moyen d'un mot de commande prononcé au prix d'une action, l'utilisateur peut faire cesser l'effet du *trouve-souillure*, qui redevient inerte.

Localisation du talisman de frappe fatidique et du trouve-souillure

Finnboga était une dvaerge aux talents ambivalents. Les kegaretas la célèbrent à juste titre comme l'une de leurs modèles. Cette guerrière sacrée accepta d'être corrompue par le Chancre pour mieux lutter contre lui. La légende lui attribue la possession de deux reliques : le talisman de frappe fatidique et le trouve-souillure.

Nos recherches m'inclinent à penser que ces merveilles sont uniques. En revanche, compte tenu de la puissance de l'objet, des mirafacteurs talentueux pourraient sans doute les reproduire.

Nous avons des échos de recherches menées actuellement par des sectateurs du Voile Écarlate pour retrouver le trouve-souillure. De ce que nous savons, ils suivent la même piste que nous, à savoir celle du règne de la matriarche hérétique Noldorae, qui remonte aux années 3100. Poussée par des révélations, elle aurait fait édifier une cité à l'est d'Ehreb. L'histoire évoque un culte diaboliste voué à Ntadadiph. Toujours est-il que Noldorae découvrit la tombe de Finnboga et s'empara de ce qu'elle y trouva.

Rapport de Londerkyn Ez'Sakhyn, agent de la maison inquisitrice d'Arallün

Merveilles des gardiens de l'Inframonde

Pour lutter contre le Chancre, les mirafacteurs mettent leur créativité au service de la défense de l'Inframonde. Certaines inventions sont présumées remonter à la guerre de l'Aube, mais ces légendes sont incertaines. Par ailleurs, en plus de 5 000 ans, de nombreuses batailles ont eu lieu et les chercheurs n'ont jamais cessé leur travail.



Anaïren, ou dragée de témérité

Potion, assez rare

Cette potion se présente sous la forme d'une sorte de dragée. Cette forme solide et compacte facilite le transport, mais a aussi déjà conduit à des accidents, des créatures les prenant à tort pour des confiseries. Il arrive également que des citadins les consomment à des fins récréatives ou comme stimulant.

Vous bénéficiez des effets suivants pendant 1 heure :

- Vous êtes immunisé à l'état effrayé.
- Vous ne sentez plus les effets de la fatigue. Si vous atteignez malgré tout le dernier niveau de fatigue, vous mourez.
- Vous ne sentez plus les effets d'éventuelles blessures.

Arme purgatrice

Arme (toutes), rarissime (affinité requise)

Cette arme magique est constituée d'une matière tirée d'une maelossa, enchantée et consacrée. Elle confère un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts. Contre un ravageur, elle inflige 2d6 dégâts radiants supplémentaires.

Si la créature ayant noué une affinité avec l'*arme purgatrice* possède au moins un niveau de rôdeur, les ravageurs du Chancre sont ajoutés à ses ennemis jurés. Si le rôdeur a déjà les ravageurs du Chancre comme ennemis jurés, son bonus aux jets de dégâts contre les ravageurs n'est plus égal à son bonus de maîtrise, mais au double de celui-ci.

Arme tueuse de ravageur

Arme (toutes), rare

Vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et jets de dégâts effectués avec cette arme magique.

Quand vous touchez un ravageur avec cette arme, il subit 3d6 dégâts supplémentaires du type de l'arme. Dans le cadre de cet objet, « ravageur » fait référence à toute créature du type **ravageur**, ce qui inclut les créatures du fléau hideux, du Sublime et du Cauchemar.



Glannath, ou huile de tueur de germe

Potion, assez rare
La *glannath*, ou huile de tueur de germe, est une substance dont on peut oindre une arme de corps à corps ou une munition au prix d'une action. Durant 1 minute, vous bénéficiez des effets suivants :

- L'arme n'est pas affectée par le trait Fluides corrosifs des ravageurs du fléau hideux.
- Toute attaque d'arme réussie avec l'arme ou la munition ointe infligera 2d6 dégâts radiants supplémentaires à une créature du type **ravageur**.

Helderhent, les gouttes de lucidité

Potion, rare
Vous appliquez l'*helderhent*, ou gouttes de lucidité, dans vos yeux au prix d'une action et bénéficiez de la vision lucide à 18 m pendant 1 heure.

Murmeslaap, le somnifère profond

Potion, assez rare
Le *murmeslaap*, ou somnifère profond, se présente sous la forme de granulés qui peuvent être avalés facilement avec un peu d'eau. Il est également possible de piler les granules pour les mélanger à de la nourriture. Cette potion est aussi bien utilisée pour nuire à une créature en la réduisant à l'impuissance, que pour favoriser sa régénération sous la protection de ses compagnons.
Après ingestion, vous devez effectuer un JS Sagesse DD 15. Vous pouvez choisir d'échouer à ce jet. Si vous êtes un elfe, vous avez l'avantage au JS. En cas d'échec, vous êtes **inconscient** et vous plongez dans un profond sommeil de 24 heures.

- Pendant votre sommeil :
  - Vous êtes lucide dans vos rêves et vous pouvez explorer les territoires oniriques à votre convenance. Si votre score de sujétion au Chancre est supérieur à 1, des contrées dominées par les hagjaens ou les malmets sont visibles, plus ou moins loin, depuis votre île onirique.
  - Rien ne vous réveille, pas même d'éventuels dégâts subis.
  - Vous ne pouvez pas subir de fatigue des suites d'une blessure.
- À votre réveil :
  - Vous perdez 2 niveaux de fatigue. Ce bénéfice s'ajoute à ceux d'un éventuel repos long.
  - Si vous étiez malade, empoisonné ou soumis à quelque état vous imposant un JS Constitution dans les 3 heures suivant votre éveil, vous effectuez ce jet avec l'avantage.
  - Vous perdez 1 point de corruption temporaire.
  - Au gré du meneur, votre sommeil vous apporte les bénéfices d'un repos court ou d'un repos long.

Purgatif de corruption

Potion, assez rare
Ce liquide dégage une odeur de plantes si forte qu'elle en est étourdissante. Lorsque vous consommez le purgatif au prix d'une action, vous perdez immédiatement un point de corruption temporaire et subissez 1 niveau de fatigue.

Sombres merveilles chancreuses

Pour les érudits et les Élus d'Éternité à même d'avoir affronté le Chancre et effleuré ses enjeux, la véritable menace ne réside pas dans cette corruption chaotique omniprésente qu'il répand dans son sillage et sous les coups des monstruosités qu'il engendre. Le danger essentiel du Chancre se trouve dans cette offre perpétuelle de pouvoir se surpasser à moindre coût. Une promesse creuse, répète-t-on, mais pas autant que les gardiens aimeraient le penser. Sacrifier son essence à la corruption n'est jamais anodin, mais le Chancre déploie ses trésors pour qui s'abandonne à lui. Il y aura toujours de la place pour d'autres ravageurs dans les rangs du fléau hideux…

Ces blasphèmes sont découverts au hasard d'une exploration dans une ruine infestée, ou don d'un prince chancreux. Parfois, ils demeurent en sécurité, enfermés dans les coffres d'Arallün ou de dvaergen gardiens.

Anneau de l'éclipse obscure

Anneau, assez rare (affinité requise), blasphème (aura de corruption +2)

Cet anneau de facture simple est serti d'une unique pierre d'aspect dérangeant, évoquant irrésistiblement le noir d'un abîme insondable… Tant que vous portez cet anneau, vous disposez d'une résistance aux dégâts nécrotiques, mais d'une vulnérabilité aux dégâts radiants.



Arme sanglante

Arme (toutes), rare (affinité requise), blasphème (aura de corruption +3)

Les points de dégâts infligés par cette arme ne peuvent être soignés qu'au moyen d'un repos court ou long. La régénération, la magie et tout autre moyen s'avèrent inefficaces.

Une fois par tour de jeu, lorsque vous touchez une créature avec une attaque de corps à corps portée avec cette arme magique, vous pouvez infliger une sombre hémorragie. Au début de chacun de ses tours de jeu, une créature ainsi affectée subit 1d4 dégâts nécrotiques supplémentaires par sombre hémorragie infligée, puis elle peut effectuer un JS Constitution DD 15. En cas de réussite, elle met un terme à cet effet sur elle-même.

Toute créature située dans un rayon de 1,50 m de la victime peut également effectuer un test de Sagesse (Médecine) DD 15 au prix d'une action. En cas de réussite, elle met un terme à cet effet sur la victime.

Arme voleuse de vie

Arme (toutes), rare (affinité requise), blasphème (aura de corruption +3)
Cette arme est sombre, avec parfois un reflet rougeoyant inquiétant. Lorsque vous attaquez une créature avec cette arme magique et obtenez un 20 sur le dé du jet d'attaque, la cible subit 3d6 dégâts nécrotiques supplémentaires, sauf s'il s'agit d'une créature artificielle ou d'un mort-vivant. Vous gagnez par ailleurs des points de vie temporaires égaux à la moitié des dégâts infligés.

Armure du ravageur

Armure (légère, intermédiaire ou lourde), légendaire (affinité requise), blasphème (aura de corruption +5)
Cette armure peut revêtir bien des apparences, mais sa nature viciée est toujours évidente, que ce soit dans le choix de ses matériaux, dans ses couleurs, ou encore dans ses effets sur son environnement… ou sur son propriétaire.
Tant que vous portez cette armure, vous disposez d'un bonus de +3 à la CA. Vous êtes également considéré comme un **ravageur** au lieu de votre type de créature habituel. Cela ne change fondamentalement pas votre comportement, votre apparence ou les réactions d'autrui à votre égard, mais tout effet régissant spécifiquement un type de créature (comme *cercle magique* ou *détection du Mal et du Bien*) vous affecte comme si vous étiez un ravageur.

Inganezia aurait aimé que j'interdise à nos pairs de s'emparer des armes que le Chancre nous offrait, et je sentis la gnome fulminer lorsque nous trouvâmes l'armure répugnante dont les plaques luisantes évoquaient la carapace d'un avorton chancreux.
Je devinais le rappel tacite dans son regard furieux. Nous étions nos propres adversaires dans la lutte contre le Chancre. Cet enseignement, seriné dès le berceau, nous interdisait de convoiter les pouvoirs du fléau hideux et nous mettait en garde contre les princes chancreux. Je me défiais de ces vérités, qui faisaient du Chancre une menace inexorable, telle une tempête qu'il fallait braver en demeurant inflexible ou une facétie du sort retournant contre nous ceux des nôtres qui mouraient sous son joug. Une fatalité confortable, somme toute.
Il m'était plus aisé de parler librement maintenant que je n'avais plus à cœur l'honneur d'aucune maison. J'aurais gagé que chacun *des princes qui brandissaient la bannière du Chancre avait un jour juré de l'abattre, et que nul n'était, en vérité, incorruptible.*
Dès lors, quelle importance avait encore la prudence, si nous étions condamnés à sombrer ?

Témoignages interdits de Rhionoë Dal'Niyerdae

Bâton de flétrissement

Bâton, rare (affinité requise, avec un druide, un prêtre ou un sorcier), blasphème (aura de corruption +3)
Un examen attentif révèle que ce bâton n'est pas exactement fait de bois. Son écorce détrempée est fendue de crevasses laissant sourdre des fluides chancreux et la simple manipulation de ce bâton laisse une fragrance désagréable d'humidité et de pourriture.
Ce bâton dispose de 3 charges et en récupère chaque jour 1d3, à l'aube.
Le bâton peut s'utiliser comme un bâton de combat magique. Lorsqu'une de ses attaques touche, il inflige les dégâts normaux d'un bâton de combat et vous pouvez dépenser 1 charge pour infliger 2d10 dégâts nécrotiques supplémentaires à la cible. De plus, la cible doit réussir un JS Constitution DD 15 sous peine de subir pendant 1 heure un désavantage à tous ses tests et jets de sauvegarde basés sur la Force ou la Constitution.



Bouclier-mâchoire

Armure (bouclier), rarissime (affinité requise), blasphème (aura de corruption +4)

Ce bouclier morbide est doté sur sa face externe d'énormes mâchoires aux dents acérées. Un examen rapproché révèle la nature viscérale de cet ornement grotesque d'os et de cartilage.

Tant que vous maniez ce bouclier, vous disposez d'un bonus de +1 à la CA qui s'ajoute à celui qu'un bouclier ordinaire confère normalement à la CA.

De plus, lorsque vous êtes la cible d'une attaque de corps à corps de la part d'une créature située dans un rayon de 1,50 m de vous, vous pouvez jouer votre réaction une fois l'attaque résolue. Le *bouclier-mâchoire* s'anime alors, tentant de mordre l'attaquant qui doit réussir un JS Dextérité DD 14 sous peine d'être **agrippé** par le bouclier (DD 14 pour s'extraire). Tant que la lutte persiste, la créature agrippée subit 7 (1d6 + 4) dégâts perforants à la fin de chacun de ses tours. À votre tour de jeu, vous pouvez faire cesser la lutte au prix d'une action bonus. Le *bouclier-mâchoire* ne peut agripper plus d'une créature à la fois, et ne confère aucun bonus à la CA tant qu'il agrippe une créature.

Bracelet de squames

Objet merveilleux, rarissime (affinité requise), blasphème (aura de corruption +4)

Ce bracelet caoutchouteux paraît être un assemblage de cartilage, de filament de carnémone et de régurgitations séchées de grick.

Lorsque vous portez ce bracelet, vous bénéficiez d'une résistance aux dégâts de poison et nécrotiques.



Couronne de crocs

Objet merveilleux, rarissime (affinité requise), blasphème (aura de corruption +4)

La nature exacte des composantes de la couronne chancreuse est difficile à apprécier. Ne demeure que le malaise évident qu'inspire la couronne après un simple examen. Lorsque vous revêtez cette couronne, le monde vous apparaît sous un jour nouveau, terrifiant dans sa vérité crue, étonnant dans sa simplicité.

Tant que vous portez cette couronne, vous bénéficiez d'un avantage à tous vos tests de caractéristique de Sagesse et à tous vos jets de sauvegarde de Sagesse.



Du moment où nous découvrîmes la couronne, elle me revint de droit. N'avais-je pas été le guide de notre petite troupe disparate, depuis que nous avions fui l'enceinte de la prison d'Agiakàla ? Je m'en parai, et j'entrevis la progression terrible où nous menaient nos pas. Nous trouverions le nid chancreux, mais nous ne le vaincrions pas. Je déployai des trésors de manipulation et de mensonge pour guider notre troupe à rebours dans les galeries de l'Inframonde.
Lorsque ma forfaiture fut découverte, on murmura que le Chancre m'avait vaincu.

Témoignages interdits de Rhionoë Dal'Niyerdae

Croc venimeux

Arme (dague), assez rare (affinité requise), blasphème (aura de corruption +2)

Cette lame légère et effilée est taillée dans un croc arraché à une monstrueuse gueule béante. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et jets de dégâts effectués avec cette arme magique. Lorsque vous attaquez une créature avec cette arme et obtenez un 20 sur le dé du jet d'attaque, vous infligez 1d10 dégâts de poison supplémentaires et la cible doit réussir un JS Constitution DD 14 sous peine d'être **empoisonnée** jusqu'à la fin de son prochain tour.

Gourde palpitante

Objet merveilleux, rarissime, blasphème (aura de corruption +4)

Cette petite gourde évoque une substance momifiée, mais néanmoins parcourue par moments de battements dérangeants. Elle contient 1d4 + 1 doses d'une mixture épaisse de couleur crémeuse.

- **Prévention.** Au prix d'une action, vous pouvez avaler une dose de cette gourde. Si vous mourez dans les 24 heures, vous bénéficiez des effets du sort *retour à la vie* et subissez 1 point de corruption permanente.
- **Réparation.** Au prix d'une action, vous pouvez verser deux doses de la gourde dans la bouche d'une créature morte depuis moins de 3 heures. Elle est ressuscitée avec 1 point de vie et 5 niveaux de fatigue. Si elle était morte de vieillesse, elle peut désormais vivre 10 ans de plus. Cet effet ne fait pas repousser de parties du corps. La créature bénéficiaire subit 1 point de corruption permanente.

Jarre d'invocation chancreuse

Objet merveilleux, rare ou rarissime, blasphème (aura de corruption +3 ou +4)

Cette jarre de terre cuite contient une substance chancreuse difficile à identifier. Ouvrir la jarre pour contempler cette chose expose à un JS contre l'horreur DD 15 (cf. Grimoire, chapitre Folies). En prononçant le mot de commande gravé à la surface de la jarre, vous pouvez, au prix d'une action, invoquer un ou plusieurs ravageurs, comme si vous lanciez un sort (*invocation de fées mineures ou de ravageurs mineurs* si rare, *invocation de fée ou de ravageur* si rarissime). Cette propriété ne peut alors pas être réutilisée avant l'aube.

Lait de nourrice immonde

Potion, rare, blasphème (aura de corruption +3)

Tout ravageur mis au contact durable d'un avorton chancreux développe l'aptitude à l'allaiter, sécrétant un liquide nourrissant connu pudiquement et ironiquement sous le nom de « lait de nourrice ». Cette substance laiteuse, hautement corruptrice, est néanmoins parfois consommée pour ses propriétés.

Lorsque vous ingérez du *lait de nourrice immonde*, vous devez effectuer JS Constitution DD 20. Vous pouvez choisir d'échouer à ce jet. En cas d'échec, vous subissez 1 point de corruption temporaire. Par ailleurs, pendant 24 heures, vous avez les bénéfices suivants :

- **Phantasme.** Vous acquérez la maîtrise du phantasme.
- **Boussole corrompue.** Vous ressentez intuitivement la présence des nids chancreux jusqu'à une distance de 60 m, et la présence de ravageurs (dévastation) jusqu'à une distance de 18 m. Les frontières éthérées et l'Interdit de Mort mettent cet effet en échec.
- **Type apparent.** Les sorts de divination vous désignent comme ayant le type **ravageur**. Les sens des ravageurs autres que la vue (ouïe, odorat, perception des vibrations, vision aveugle, etc.) vous désignent comme un ravageur, de sorte que vous êtes ignoré des sentinelles aveugles.

Masse d'épouvante

Arme (masse d'armes), rare (affinité requise), blasphème (aura de corruption +3)

La seule constante concernant cette masse réside dans l'aura de malaise qu'elle diffuse. Une infime partie de la terreur qu'elle distille dans l'esprit de ses victimes resterait imprégnée dans le fer de la masse.

Cette arme magique dispose de 3 charges. Lorsque vous la tenez, vous pouvez au prix d'une action dépenser 1 charge pour produire une vague de terreur. Toute créature de votre choix située dans un rayon de 9 m de vous doit réussir un JS Sagesse DD 15 sous peine d'être **effrayée** par vous pendant 1 minute. Ainsi effrayée, la créature doit consacrer son tour de jeu à s'éloigner de vous autant que possible et ne se déplacera vers un espace situé à 9 m ou moins de vous que si elle ne peut pas faire autrement. Elle ne peut en outre pas jouer de réactions. La seule action à laquelle elle a droit est **Foncer** ou tenter de se soustraire à un effet qui l'empêche de se déplacer. Si elle n'a nulle part où se rendre, elle peut se rabattre sur l'action **Esquiver**. À la fin de chacun de ses tours de jeu, la créature peut réitérer le jet de sauvegarde et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Chaque jour à l'aube, la masse récupère 1d3 charges dépensées.



On vit ces armes terrifiantes aux mains de séides du Chancre lors de la Guerre de l'Aube, semant la panique parmi les rangs des peuples piliers. Poussés par le désespoir, certains combattants en récupérèrent sur les corps de leurs adversaires vaincus et en firent usage, surpris de les trouver tout aussi efficaces contre les ravageurs. Les chroniques officielles omettent généralement de mentionner ce recours à des blasphèmes. De nos jours, la plupart des masses d'épouvante ont été détruites ou abandonnées, mais certains les conservent comme un secret utile mais honteux, voire en font usage mais avec extrême discrétion.

Extrait du Traité des Accords enchantés, *par la magister Aria Malachaï*

Moignon chancreux

Arme, rare (affinité requise), blasphème (aura de corruption +3)

Lorsque vous établissez une affinité avec le *moignon chancreux*, il fusionne avec votre bras jusqu'à remplacer votre main par son excroissance aux griffes effilées.

Vous bénéficiez de la maîtrise de cette arme et d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et jets de dégâts effectués avec cette arme magique. Quand vous touchez une cible à l'aide de cette arme magique, le *moignon chancreux* inflige 1d6 dégâts tranchants et 1d4 dégâts nécrotiques.

Fascinantes merveilles du Sublime

Le Sublime n'est pas avare de merveilles. Il fascine avec indolence, par accident plus qu'à dessein, se moquant bien de s'égarer dans la surenchère. Lorsque l'une d'entre elles sort de la zone d'influence du Sublime, elle est chérie comme un trésor, dotée de mythes à sa mesure, et ne change de main qu'à des prix exorbitants.

La tromperie du Sublime est plus subtile que la répugnance affichée du fléau hideux, et pourtant, le nombre de superlatifs employés pour décrire le Sublime serait amplement suffisant pour mettre la puce à l'oreille de tout aventurier suspicieux. Si une offre est trop belle pour être honnête… elle ne l'est sans doute pas.

Amulette d'harmonie sublime

Objet merveilleux, assez rare, blasphème (aura de sublimation +2)

Ce bijou de facture très simple consiste en une cordelette tressée retenant un médaillon fait de feuilles, d'écorce, de cailloux polis, de tiges de plantes et autres matériaux naturels constituant un mandala complexe dont la forme semble changer sous le regard, comme par l'effet d'une illusion d'optique. Il est fabriqué par des peuplades de ravageurs sublimes comme les centaures, et donné aux individus avec qui ils entretiennent des relations particulièrement bonnes, en gage d'amitié.

Tant que vous portez cette amulette, vous bénéficiez d'un avantage à tout test d'Intelligence (Arcanes, Histoire, Nature, Religion) et de Charisme (Persuasion, Représentation) concernant des ravageurs sublimes, et vous subissez un désavantage à tous vos jets de sauvegarde de Sagesse ou de Charisme contre des sorts sublimes ou des traits de créatures sublimes.

Un désavantage masqué

Si vous utilisez cette option, les désavantages infligés par des objets magiques comme l'*amulette d'harmonie sublime* sont masqués jusqu'à ce que les aventuriers (et donc les joueurs) aient compris leur existence.

Lorsque le joueur effectue un JS Sagesse ou Charisme contre des sorts sublimes ou des traits de créatures sublimes, le meneur lance en secret un d20 supplémentaire. Le meneur évalue le résultat en tenant compte des deux dés dudit désavantage.

Le meneur peut garder le mystère sur son action, ou bien dire que l'objet octroie « peut-être » l'avantage ou « peut-être » le désavantage. L'illusion ne durera pas dans une campagne, mais elle peut suffire au cours d'un scénario à semer le trouble.

Par ailleurs, comment ne pas porter le cadeau qui vient d'être offert, précisément quand on est en visite chez un peuple ami, avec lequel on souhaite garder de bonnes relations ? Essayer de rester en bons termes peut en soi être une pression sociale suffisante pour créer une complication pour les aventuriers, quand bien même ils seraient avertis de l'effet pervers de la merveille.

Anneau de barrière mentale

Anneau, assez rare (affinité requise), blasphème (aura de sublimation +2)
Cet anneau de pierre mate est d'une tiédeur surprenante, comme si la vie pulsait à l'intérieur.
Tant que vous portez cet anneau, vous êtes immunisé contre les effets magiques qui permettent de lire dans vos pensées, de déceler si vous mentez, de connaître votre alignement ou de deviner votre type de créature. On ne peut communiquer avec vous par télépathie que si vous y consentez.
Vous pouvez au prix d'une action rendre l'anneau invisible jusqu'à ce que vous l'ôtiez, que vous mouriez, ou que vous le rendiez de nouveau visible au prix d'une autre action.
Si vous mourez alors que vous portez l'anneau, votre âme s'y abrite, sauf si celui-ci est déjà occupé par une autre âme. Vous pouvez résider dans l'anneau ou choisir de rejoindre l'au-delà. Tant que votre âme reste dans l'anneau, vous pouvez communiquer par télépathie avec toute créature qui le porte, laquelle ne peut refuser cet échange télépathique (exception à la règle énoncée plus haut).

Anneau d'extase

Anneau, assez rare (affinité requise), blasphème (aura de sublimation +2)
Lorsque vous portez cet anneau, vous décelez la beauté omniprésente dans le monde qui vous entoure, vous y puisez une constante source d'inspiration et ressentez le besoin de transmettre cette vérité. Votre obsession pour la beauté du monde égare votre sens des réalités, vous rendant tantôt naïf, tantôt insensible.
Vous bénéficiez d'un avantage à tous vos tests de caractéristiques de Charisme et à tous vos jets de sauvegarde de Charisme.
Malédiction. Cet anneau est maudit. Nouer une affinité avec cet objet vous maudit jusqu'à ce que vous soyez ciblé par le sort *délivrance des malédictions* ou quelque autre magie similaire. Retirer l'anneau ne permet pas de lever la malédiction. Tant que vous êtes maudit, échouer à un test de caractéristique de Charisme ou un jet de sauvegarde de Charisme vous inflige 1 point de sublimation temporaire.

Arc sublime

Arme (tout arc), rarissime (affinité requise), blasphème (aura de sublimation +4)
Le bois donnant corps à cet arc semble avoir été noué, tordu, mais aucunement taillé. Des fleurs multicolores aux parfums dérangeants jaillissent de temps à autre à sa surface.
Vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et jets de dégâts effectués avec cette arme magique. Lorsque vous touchez avec une attaque à distance portée par cet arc, votre cible subit 1d6 dégâts nécrotiques plus 1d6 dégâts radiants supplémentaires.





Armure exubérante

Armure (armure de peau), rare (affinité requise), blasphème (aura de sublimation +3)

Confectionnée à partir de la peau tannée de créatures sublimes, l'*armure exubérante* semble avoir résisté de toute force à ce traitement. C'est une combinaison improbable de portions de cuir, d'écailles, de poils, de mousse et d'écorce, dans un tel déploiement chaotique qu'il est difficile de comprendre si la magie qui imprègne cette armure vise à renforcer ou réfréner la vitalité évidente de l'ensemble.

Tant que vous portez cette armure, vous bénéficiez d'un bonus de +1 à la CA, d'une résistance aux dégâts contondants et perforants non magiques, et d'un avantage aux tests de Dextérité (Discrétion) effectués dans des zones envahies par la végétation ou en terrain imprégné par le Sublime.

Vous faites corps avec l'*armure exubérante*, et ressentez certains coups avec une acuité dérangeante. Tant que vous portez cette armure, vous subissez une vulnérabilité aux dégâts tranchants.

Baguette de coercition

Baguette, rare (affinité requise, avec un lanceur de sorts), blasphème (aura de sublimation +3)

Cette baguette est striée de concrétions salines spiralées d'une rare finesse. Cette baguette dispose de 7 charges. Elle récupère chaque jour 1d6 + 1 charges dépensées, à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez un d20. Sur un résultat de 1, la baguette est réduite en un tas de cendres.

- **Sorts.** Tant que vous tenez la baguette, vous pouvez au prix d'une action dépenser un certain nombre de ses charges pour lancer l'un des sorts suivants (DD de sauvegarde : 17) : *immobilisation de monstre* (5 charges) ou *immobilisation de personne* (2 charges).
- **Évasion facilitée.** Tant que vous tenez la baguette, vous pouvez jouer votre réaction pour dépenser 1 de ses charges afin de bénéficier d'un avantage à un jet de sauvegarde visant à éviter d'être paralysé ou agrippé. Vous pouvez également dépenser 1 charge pour bénéficier d'un avantage à un test visant à s'extraire d'une lutte.

Bandeau d'intelligence

Objet merveilleux, assez rare (affinité requise), blasphème (aura de sublimation +2)

Votre valeur d'Intelligence est égale à 19 tant que vous portez ce bandeau. Il n'a aucun effet sur vous si votre Intelligence est déjà de 19 ou plus.

L'existence même de ce bandeau trahit la raison d'être du Sublime. Ceux que puissance et beauté ne suffisent à acheter, le Chancre entend les flatter par d'insidieuses pensées, s'adressant à leur ego et leur laissant croire jusqu'à la dernière seconde qu'ils resteront seuls maîtres de leurs esprits.

Regrets de Rêve-de-nuit en Inframonde

Cape callithrienne

Objet merveilleux, rare (affinité requise), blasphème (aura de sublimation +3)

Légère et fluide, cette cape doit sa douceur aux pétales qui la composent. Elle confère les bénéfices suivants :

- Vous acquérez la résistance aux dégâts de poison.
- La lutte est facilitée par les cordons de la cape qui se déploient et s'attachent à votre cible. Vous bénéficiez d'un avantage à vos tests de Force (Athlétisme) visant à agripper une cible.
- Vous pouvez, au prix d'une action bonus, diffuser un parfum capiteux. Chaque créature située dans un rayon de 4,50 m de vous doit réussir un JS Sagesse DD 15 sous peine d'être **charmée** jusqu'à la fin de votre prochain tour. Une fois cette propriété utilisée, elle ne peut pas l'être de nouveau avant l'aube.





Carafe de sublimation mouvante

Objet merveilleux, rarissime, blasphème (aura de sublimation +4)

Cette carafe de céramique d'apparence anodine renferme un liquide sirupeux de couleur miel. Elle comporte 6 doses. Lorsque vous buvez une gorgée de ce breuvage :

- Tous vos points de corruption temporaires deviennent des points de sublimation temporaires.
- Si vous ne possédez aucun point de corruption ou de sublimation, vous gagnez un point de sublimation temporaire.

Cette mixture est sans effet sur les ravageurs.

La carafe se remplit de nouveau à son niveau maximal à l'aube.

J'ai peur qu'il soit déjà trop tard, et que nous n'ayons trop longtemps fermé les yeux sur les anomalies sublimes qui germent à nos portes. Le Chancre a revêtu ses plus beaux atours pour que nous puissions tous, sciemment, accepter en riant de tomber sous son joug.

En abordant sans détour ce sujet, je me suis vu chassé de la table de nos hôtes, lesquels m'ont assuré que je ne voudrais pas trinquer avec eux. Ce revirement m'a soulagé autant qu'il me tourmente à présent : si leur offre est honnête, qu'aurais-je eu à en redouter ? Si elle ne l'est pas, pourquoi s'acharner dans l'erreur ?

Regrets de Rêve-de-nuit en Inframonde

Cosse sublime

Objet merveilleux, rare, blasphème (aura de sublimation +3)

Cette cosse irrégulière qui tient facilement dans la main renferme des graines sublimes.

Au prix d'une action, vous pouvez ouvrir la cosse et disperser son contenu. Toute créature située dans un rayon de 9 m de vous doit réussir un JS Constitution DD 13 sous peine d'être **étourdie** pendant 1 minute. Une créature étourdie peut retenter ce JS à la fin de chacun de ses tours et met fin à l'effet sur elle-même en cas de réussite.



Flûte de hantise

Objet merveilleux, assez rare, blasphème (aura de sublimation +2)

Vous devez disposer de la maîtrise des instruments à vent pour pouvoir utiliser cette flûte. L'objet a 3 charges. Au prix d'une action, vous pouvez jouer de l'instrument et dépenser 1 charge pour produire une mélodie étrange et ensorcelante.

Toute créature située dans un rayon de 9 m de vous qui entend cette musique doit réussir un JS Sagesse DD 15 sous peine d'être **effrayée** par vous pendant 1 minute. Si vous le désirez, toutes les créatures dans la zone d'effet qui ne vous sont pas hostiles se sauvegardent automatiquement. Une créature qui rate sa sauvegarde peut réitérer le JS à la fin de chacun de ses tours de jeu et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Toute créature qui se sauvegarde est immunisée contre l'effet de cette flûte pour les 24 prochaines heures.

Chaque jour à l'aube, la flûte récupère 1d3 charges dépensées.



Graine d'abri

Objet merveilleux, rare, blasphème (aura de sublimation +3)

Lorsqu'elle est plantée (dans le sol ou un mur), une *graine d'abri* éclot en 1 minute, créant une gangue végétale hermétique formant un hémisphère de 3 m de rayon. L'intérieur est respirable, faiblement éclairé, et les parois sont tapissées de végétaux comestibles en quantité suffisante pour nourrir tout occupant (maximum 12). Aucun son n'en sort ou n'y entre. Depuis l'intérieur, il est possible de quitter la gangue sans grand effort en la crevant, ce qui détruit cependant l'abri.

Dans un environnement naturel, il faut réussir un test de Sagesse (Perception) DD 20 pour repérer l'abri depuis l'extérieur. Celui-ci possède une CA de 18 et 40 pv, et en cas de dégâts extérieurs, ses occupants sont instantanément avertis.

L'abri et les végétaux qu'il contient persistent pour une durée de 12 heures ou jusqu'à ce qu'ils soient détruits. Si on attend que l'abri se délite naturellement, celui-ci produit 1d4 – 2 *graines d'abri* qui peuvent être récoltées. Une graine ayant éclos ne peut plus être réutilisée.

Quiconque consomme les fruits d'une *graine d'abri* doit réussir un JS Constitution DD 20 sous peine de subir 1 point de sublimation temporaire.



Lame changeante

Arme, rare (affinité requise), blasphème (aura de sublimation +3)

La forme et la texture de cette lame évoquent une épine végétale. Cette arme magique consiste en une dague, une épée courte, une épée longue ou une épée à deux mains. Au prix d'une action, vous pouvez changer la nature de l'arme pour lui donner la forme d'une des armes susmentionnées. De plus, vous bénéficiez d'un bonus de +1 jets d'attaque et jets de dégâts effectués avec cette arme magique.

Lance vivace

Arme (lance), rarissime (affinité requise), blasphème (aura de sublimation +4)

La structure même de cette lance se fond dans une gangue végétale de lianes, branches et ramures entretissées. Seule son extrémité, taillée en pointe, trahit véritablement sa nature d'arme.

Vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et jets de dégâts effectués avec cette arme magique. Lorsque vous touchez une créature avec une attaque portée par cette lance, vous pouvez déployer les lianes de la *lance vivace* pour enserrer votre cible, laquelle est **agrippée** (test de lutte DD 14 pour s'extraire). Tant que la lutte persiste, la cible est **entravée**. Cette propriété ne peut être réutilisée avant l'aube.

Tant que la lance entrave une cible, vous ne pouvez plus l'utiliser pour attaquer une autre cible. À la fin de votre tour, si la lance n'est pas dans votre main et n'entrave aucune créature, elle s'anime pour se déplacer vers vous (ou jusqu'à votre main) jusqu'à une distance de 36 m et une vitesse de 18 m.

Leveur du voile

Objet merveilleux, rarissime (affinité requise), blasphème (aura de sublimation +4)

Au premier abord, la blancheur immaculée de ce serre-tête ouvragé évoque l'ivoire ou la nacre, mais une inspection plus en profondeur révèle qu'il est fait d'os.

Lorsque vous le portez, cet objet magique vous confère la vision lucide sur 9 m. En contrepartie, vos sens sont déformés de telle façon qu'il vous semble sporadiquement voir, entendre et sentir des présences abominables à la périphérie de vos perceptions. Ces impressions se dissipent sitôt que vous vous concentrez dessus, mais vous subissez en permanence un désavantage à vos tests de Sagesse.

Médaillon des pensées

Objet merveilleux, assez rare (affinité requise), blasphème (aura de sublimation +2)

Le médaillon dispose de 3 charges. Tant que vous le portez, vous pouvez dépenser 1 charge pour lancer le sort *détection de pensées* (DD de sauvegarde : 13) par son intermédiaire. Chaque jour à l'aube, le médaillon récupère 1d3 charges dépensées.

Le médaillon des pensées partage avec d'autres objets sublimes un travers courant : sa magie ne fonctionne que trop bien. Ceux qui se sont risqués à en faire usage font mention de pensées parasites s'imposant à leur esprit sans qu'il soit possible de savoir si une magie rémanente anime toujours ce bijou, l'activant sans que le porteur en ait conscience, ou si ces réflexions viennent du porteur, ou… d'ailleurs.

Regrets de Rêve-de-nuit en Inframonde

Annexe

Des héros simmaïens

L'isolement des tribus simmaïennes peut sembler les écarter des enjeux principaux d'aventure. Une campagne centrée sur ce peuple met en avant une saveur particulière, rugueuse, mêlant des voyages souterrains et surfaciens. Vous trouverez ici quelques pistes.

L'armement simmaïen

Un armement dépourvu de métal

N'usant pas de la fonte des métaux, les simmaïens façonnent des armes en os, en silex, en obsidienne et en bois. Pour ce peuple souterranien, le bois est empreint d'une grande valeur. Certains habitants d'Ympiräliito se distinguent par une maîtrise étonnamment développée dans le façonnage de ce matériau.
Un aventurier simmaïen a un équipement particulier et limité à certaines pièces. Les équipements habituels sont présentés ci-après.

- **Dague.** Ces armes sont des bifaces en silex ou en obsidienne taillée.
- **Lance et javeline.** Les pointes sont tantôt du bois durci au feu, tantôt dotées de fins pics de silex.
- **Propulseur.** Avec un propulseur, la portée d'une javeline est modifiée (24/96) et ses dégâts passent à 1d8 + modificateur de Force.
- **Arc court.** Certaines communautés, habituées à un terrain plus accidenté ou encombré préfèrent l'arc court à l'association du propulseur et de la javeline. Les pointes des flèches sont composées de minuscules éclats de silex, très tranchants.
- **Filet.** Tressés avec soin, les filets servent à la chasse.
- **Casse-tête.** L'arme lourde typique est le casse-tête.
- **Bouclier.** Les boucliers sont fabriqués à partir de matériaux légers, tels que des fibres tressées ou du cuir tendu. Ils n'excèdent pas 1,5 kg.

Les casse-têtes simmaïens

Chaque casse-tête de guerrier est unique, et tout aussi efficace que les armes comparables en acier. Au fil de la vie du combattant, son histoire martiale s'inscrit dans le manche : des silhouettes sans tête pour les morts ; des silhouettes avec tête pour les prisonniers ; des coches pour le nombre de combats engagés. S'y ajoutent parfois aussi des symboles se référant à la spiritualité et aux valeurs. Le casse-tête d'un guerrier est strictement personnel et le rejoint dans la tombe.
Les casse-têtes simmaïens peuvent avoir des caractéristiques de **masse d'arme**, de **massue**, de **marteau de guerre**, voire de **maillet**.

Un style de combat particulier

Handicap : Anciens usages martiaux

Si vous utilisez cette option lors de la création d'un personnage, celui-ci ne peut tirer pleinement profit de tout le savoir normalement associé à sa classe.

- **Armure.** Vous ne pouvez utiliser aucune armure lourde. Par ailleurs, vous êtes incapable au choix de porter : les armures métalliques (même restriction que les druides) ou des armures intermédiaires.
- **Armes.** Vous ne pouvez utiliser que les armes simmaïennes décrites dans ce chapitre.

Vous pouvez par la suite apprendre une maîtrise normalement offerte par votre classe au prix d'un apprentissage de 250 jours (cf. Aventuriers, chapitre **Niveaux de vie, Activités de longue haleine influençant le niveau de vie : Apprentissage**) pour chaque connaissance. Par exemple si votre classe octroie la maîtrise des armes de guerre, il vous faudra consentir à un apprentissage pour utiliser une épée longue, et un autre pour porter une cotte de mailles.

La contrepartie du handicap

La règle du handicap (cf. **Aventuriers**, chapitre **Histoire du personnage, Historique : Handicap**) permet d'acquérir dès le niveau 1 une compensation aux handicaps subis :

- 1 handicap permet d'avoir +1 point de caractéristique ;
- 2 handicaps permettent d'avoir 1 don.

Évaluer la gravité d'un handicap

La gravité d'un handicap est évaluée par le meneur. Dans certains cas, un même problème sera plus contraignant et pourra valoir 2 handicaps au lieu d'un lorsqu'il s'agit de déterminer la contrepartie.

Ainsi Anciens usages martiaux pourrait être considéré comme un double handicap pour les classes martiales, car il complique durablement leur équipement, central dans le développement de leur puissance. Un personnage guerrier ou rôdeur pourrait ainsi automatiquement recevoir le don Combat tropical au niveau 1. À l'inverse, Anciens usages martiaux pourrait être considéré comme un handicap simple pour les autres classes.

Décomposer un don

Certains dons offrent un gain de 1 point de caractéristique assorti d'une aptitude particulière. C'est le cas par exemple de Combat tropical (+1 en Constitution et Défense sans armure).
Au gré du meneur, 1 handicap peut donner accès à la moitié des effets d'un don : soit +1 point de caractéristique, soit le gain d'une aptitude.

Un joueur crée un druide simmaïen et prend le handicap Anciens usages martiaux. Son meneur estime que pour un druide, ce handicap est simple.
Le joueur est très intéressé par l'aptitude au combat sans armure qui est incluse dans le don Combat tropical. Son meneur lui donne le choix : prendre un second handicap simple, ou ne bénéficier que de la moitié des effets du don Combat tropical. Le joueur choisit la seconde option. Le meneur supprime du don le gain de caractéristique et le druide acquiert le combat sans armure.

Don : Combat tropical

Le don Combat tropical présenté dans **Aventuriers** peut être utilisé pour traduire le style martial d'un peuple se défendant sans armures, comme dans les pays chauds ou bien dans d'autres circonstances où il n'est pas possible de s'équiper lourdement.

- Votre valeur de Constitution augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- Tant que vous ne portez aucune armure, votre classe d'armure est égale à 10 + votre modificateur de Dextérité + votre modificateur de Constitution. Vous ne perdez pas ce bénéfice lorsque vous utilisez un bouclier. Vous recevez la maîtrise des boucliers.

Style de combat : Défenseur des tunnels

Vous pouvez choisir ce style de combat si vous êtes natif de l'Inframonde ou y avez suivi une formation martiale appropriée.
Dans un rayon égal à votre allonge, le terrain est considéré comme difficile pour les créatures hostiles.

Annexe

Périls des terrains rocheux

Le meneur peut agrémenter les voyages dans l'Inframonde de périls décrits dans Créatures (volcans, montagnes, grands froids) et Créatures : Inframonde (souterrains, Abîme). La présente annexe vous propose quelques situations complémentaires.

Espace de combat étriqué

Péril moyen, complexe, FP 1/2

Terrain. Dans l'Inframonde, il peut arriver que l'on soit obligé d'agir ou de combattre dans un espace étriqué pour sa taille, en particulier en hauteur, mais parfois aussi en largeur.

Anticipation. Un simple coup d'œil suffit à toute créature ayant la maîtrise d'au moins 1 arme de guerre pour comprendre l'étendue des problèmes qui se poseront dans l'espace de combat étriqué. Pour les autres, un test d'Intelligence (Investigation) DD 11 permet de prendre conscience des difficultés.

- **Manifestation.** Chaque espace de combat étriqué est caractérisé par une **taille**. Toute créature de taille égale ou inférieure agit sans pénalité.
- **Se faufiler et ramper**. Les créatures de taille supérieure à l'espace doivent se faufiler, et doivent donc décompter deux fois la distance parcourue de leur quota de déplacement. Elles subissent un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de sauvegarde de Dextérité. Les jets d'attaque visant ces créatures bénéficient en outre d'un avantage tant qu'elles évoluent dans un espace réduit. Une créature d'une catégorie de taille supérieure se baisse beaucoup ; avec deux catégories de taille d'écart, la créature rampe et est considérée comme étant à terre. Une créature ne peut pas évoluer dans un espace de combat étriqué qui a plus de deux catégories de taille d'écart avec sa propre taille.

Taille des armes. Vous pouvez utiliser sans désavantage à l'attaque une arme dont la taille est égale ou inférieure à la catégorie de taille de l'espace de combat étriqué.

Répétition. Les contraintes s'appliquent à chaque round.

Durée. Il faut quitter la zone ou modifier l'espace disponible pour mettre fin au péril.

Table des armes de taille TP et P

Type de l'arme	Armes de taille TP	Armes de taille P
Armes courantes de corps à corps	Dague	Gourdin Hachette Marteau léger Serpe
Armes courantes à distance	Fléchette	Arbalète légère
Armes de guerre de corps à corps	Ceste	
Armes de guerre à distance	Arbalète de poing	Arbalète lourde Sarbacane

Vapeur méphitique

Péril fort, FP 4 à 10

- **Terrain.** On peut être confronté à des vapeurs méphitiques dans l'Inframonde, dans des égouts mal aérés, dans certains marais et lors de l'échouage massif de certaines algues sur les rivages maritimes.
- **Anticipation.** L'odeur d'œuf pourri est immédiatement reconnaissable. Un test d'Intelligence (Investigation, Nature) ou de Sagesse (Survie ou Médecine) DD 13 réussi permet de comprendre la gravité du danger. Il n'est en revanche pas évident de savoir l'étendue précise de la zone infestée par les vapeurs méphitiques, de même que la densité du poison. La puanteur est sentie dès les abords de la zone dangereuse, de sorte qu'il est souvent possible d'éviter le péril en cherchant un autre chemin. En général, un marcheur sentira l'odeur caractéristique 5 minutes avant d'effectuer le premier JS contre le poison.
- **Manifestation.** La créature est soumise aux effets du poison vapeur méphitique (cf. encadré **Poison : Vapeur méphitique**).
- **Répétition.** La fréquence du JS associé au poison dépend de la concentration du gaz (cf. table **Répétition du péril en fonction du FP**).
- **Durée.** Dépend de la disposition des lieux, s'ils peuvent être aérés par exemple.

Répétition du péril en fonction du FP

FP	Répétition
4	60 minutes
6	30 minutes
8	10 minutes
10	1 minute

Poison : Vapeur méphitique

- **Type** : inhalation
- **Effet** : la créature doit réussir un JS Constitution DD 13 sous peine de subir 1 niveau de **fatigue**.
  Avec une marge d'échec de 5, la créature **ne sent plus aucune odeur** pendant 24 heures.
  Sur un 1 naturel du JS, la créature se retrouve **inconsciente**. Elle reprend conscience 30 minutes après avoir quitté la zone infestée par la vapeur méphitique.
- **Aspect** : gaz incolore, à l'odeur d'œuf pourri, irritant pour les yeux et les voies respiratoires.

Annexe

Glyphes

Dans l'Inframonde, on utilise régulièrement des glyphes pour obtenir des effets particuliers dans une région. Cette annexe présente certaines de ces mirafactions.

Glyphe d'air pur

Glyphe, rare

Un *glyphe d'air pur* est gravé dans un support pérenne au terme d'un rituel approprié. Il agit habituellement sur un cube d'une arête de 50 m, mais il peut décroître, par exemple du fait de l'usure du support ou de son mauvais entretien.

La zone bénéficie d'un renouvellement de son air respirable. L'air est aussi frais qu'en bord de mer, dans les conditions atmosphériques les plus propices. Il permet à 500 humanoïdes de satisfaire leurs besoins en air frais.

Du fait des mouvements naturels des gaz, le *glyphe d'air pur* a aussi un effet sur l'air respirable d'espaces voisins donnant sur la zone d'effet. Dans ce cas, on observe des espaces où l'air est plus ou moins agréable.

Le *glyphe d'air pur* se couvre d'une poussière de graphite à l'usage, laquelle peut dégrader la qualité de l'air en diffusant des poussières ou bien en filtrant moins d'air.

Glyphe de Mort

Glyphe, rare

Un *glyphe de Mort* est gravé dans un support pérenne au terme d'un rituel approprié. Son rayon d'action est habituellement de l'ordre de 150 m, mais il peut décroître, par exemple du fait de l'usure du support.

La zone d'effet est frappée par un Interdit de Mort et ses limites sont une frontière éthérée (cf. **Grimoire**, chapitre **Géomagie : Frontière éthérée**). Aucun sort de divination ne peut franchir la limite. Il apparaît un mur dans le Plan Éthéré, interdisant de franchir la limite par l'intermédiaire du sort *passage dans l'éther* ou *marche de brume*. Corrélativement, les créatures qui se déplacent dans le Plan Éthéré ne peuvent pas davantage franchir la limite.

Glyphe de ver

Glyphe, rare

Un *glyphe de ver* est gravé dans un support pérenne au terme d'un rituel approprié. Son rayon d'action est habituellement de l'ordre de 150 m, mais il peut décroître, par exemple du fait de l'usure du support.

Le glyphe a deux effets sur le ver pourpre, selon la distance qui les sépare (cf. table **Effets du glyphe de ver**).

Effets du glyphe de ver

Zone	Sur un rayon de 150 m	Effet
Zone de dissuasion	75 m à 150 m du glyphe	Tout ver pourpre entrant dans la zone de dissuasion du *glyphe de ver* ressent un désagrément léger qui l'incite à s'écarter.
Zone de rejet	0 m à 75 m du glyphe	Tout ver pourpre entrant ou commençant son round dans la zone de rejet du *glyphe de ver* doit effectuer un JS Sagesse DD 15. En cas d'échec, il est **effrayé** durant 1 heure, et doit chaque round consacrer son action et son déplacement pour fuir la source de sa frayeur. En cas de réussite, il est **furieux** durant 1 heure. Le ver pourpre pour qui l'effet prend fin est immunisé contre ce *glyphe de ver* en particulier pour les 24 prochaines heures.

Glyphe de Xonim

Glyphe, rare

Un *glyphe de Xonim* est gravé dans un support pérenne au terme d'un rituel approprié. Son volume d'action est défini précisément lors de son installation. Il peut ne s'appliquer qu'à un espace comme une pièce ou un couloir. L'effet peut décroître, par exemple du fait de l'usure du support, qui doit se situer à l'intérieur de l'espace protégé.

La zone d'effet est frappée de magie morte (cf. Grimoire, chapitre Géomagie : Magie morte). Aucune aptitude liée à l'Éveil (sorts et certaines aptitudes de classe) ne peut être utilisée. Les objets magiques, sauf contre-indication explicite, deviennent ordinaires.

Détruire physiquement les glyphes permet de mettre fin à la zone de magie morte. Elle est remplacée durant 1d10 jours par un autre effet de magie faible. Après ce laps de temps, si rien ne vient interrompre le processus, la zone ne se distingue plus des environs.

Glyphe stabile

Glyphe, rare

Un *glyphe stabile* est gravé dans un support pérenne au terme d'un rituel approprié. Son rayon d'action est au maximum de l'ordre de 150 m, mais il peut décroître, par exemple du fait de l'usure du support.

Les lieux situés à l'intérieur de la zone d'action sont totalement protégés des séismes sur 80 % du rayon couvert par le glyphe, et subissent des dégâts amoindris sur 20 % du rayon, en bordure.

Effets d'un glyphe stabile en cas de séisme

Rayon depuis le glyphe stabile	Effets du séisme
1 à 120 m	Aucun effet, ou très légères vibrations en cas de fort séisme
121 m à 150 m	Dégâts modérés
Hors du rayon d'action	Effets normaux du séisme

Glyphe tempratif

Glyphe, rareté variable

Un *glyphe tempratif* est gravé dans un support pérenne au terme d'un rituel approprié. Son rayon d'action est au maximum de l'ordre de 150 m, mais il peut décroître, par exemple du fait de l'usure du support.

La température dans la zone d'action est modérée (réchauffée ou refroidie) par rapport aux espaces environnants. Il existe deux intensités qui dépendent de la température extérieure :

- **Relâche.** Le glyphe tempère l'ensemble de sa zone d'action optimale.
- **Tension.** Le glyphe tempère efficacement la moitié de sa zone d'action optimale.

Rareté du glyphe tempratif

Rareté	Variation possible en intensité de relâche	Variation possible en intensité de tension	Exemple
Rare	1 à 10 °C	11 à 20 °C	Cité commune de l'Inframonde supérieur
Très rare	1 à 60 °C	61 à 100 °C	Cité environnée de zones de touffeur lourde
Légendaire	1 à 500 °C et au-delà	501 °C et +	Cité au bord d'un lac de lave

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc («Wizards»). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) «Contributors» means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) «Derivative Material» means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) «Distribute» means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) «Open Game Content» means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) «Product Identity» means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) «Trademark» means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) «Use», «Used» or «Using» means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) «You» or «Your» means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royaltyfree, nonexclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or coadaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE
Open Game License v 1.0a
Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.
System Reference Document 5.1
Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.



Des splendeurs souterraines aux horreurs du Chancre

Encyclopédie : Inframonde présente deux grands aspects emblématiques d'Eana : son monde souterrain, l'Inframonde, et son ennemi le plus dangereux, le Chancre. Vous découvrirez leur histoire, leurs secrets et leurs objets magiques.

- ***Inframonde.*** Explorez les territoires souterrains situés sous la Cité Franche, les Drakenbergen, le Septentrion, le Kaan et les mers proches ! Engagez-vous dans des tunnels obscurs pour découvrir une vie et des cultures radicalement différentes de la surface. L'aventure se mêle d'intrigues dans les villes, et devient périlleux voyage dans les niyerdae – les terres sauvages perpétuellement ténébreuses.
- ***Ambiances.*** Selon les contrées, les aventures sont teintées de merveilleux crépusculaire, de dark fantasy, de jeux de trônes ou de science fantasy. Choisissez quel sera votre Inframonde !
- ***Chancre.*** Antagoniste majeur, le Chancre est une entité complexe, entre plan, puissance et forme de vie. Objets magiques, cités prêtes à l'emploi, sectateurs – découvrez ici tout ce qu'il vous faut pour mener une campagne dominée par cette menace !
- ***Enrichir la campagne.*** Plus de 120 objets magiques sont présentés, dont les terribles blasphèmes, imprégnés de l'énergie délétère du Chancre. Des glyphes permettent de modifier les particularités d'une région souterraine. Des aides de jeu offrent de nouvelles options pour la création et l'évolution des aventuriers.

Studio AGATE

5e

DRAGONS

LE JEU DE RÔLE



ENCYCLOPÉDIE 2