

AU NOM DE L'ESPRIT

LES CHRONIQUES DE LA GRANDE BIBLIOTHEQUE

“Au nom de l'Esprit” est un scénario qui fait suite au scénario d'introduction du livre de base mais il peut être joué indépendamment sans grosse difficulté. Seul l'introduction et l'épilogue devront être modifiés en conséquence (au lieu que ce soit un Sésame-Rêve provenant du carnet d'Adenak, il s'agira d'une phrase de passage que l'un des PJs à découvert en lisant un livre emprunté dans les archives de la Grande Bibliothèque).

Quelques noms en cas de besoin

R'nescr, Ou'krem, Colotin, Guje, Fran Cammi, Noth Elmane, Ackard Vectia, Emilien, Valen, Selstan.

REVEIL DIFFICILE

Au petit matin

7h. Des membres du personnel circulent dans les couloirs des étages 3 et 4, tapent aux portes, lument à la main, pour réveiller les gobelins.

C'est de cette manière que l'un des PJs se réveille en sursaut, le carnet d'Adenak tombé au sol et l'esprit obnubilé par une suite de mots, une phrase écrite par l'ancien gobelin dans son journal *“Cette bouteille avait deux fois la taille d'un gobelin et elle me suppliait d'être bu”*.

Cette phrase est un Sésame-Rêve. Expliquez aux joueurs la nature de cette phrase de passage ainsi que la façon de déterminer sa validité ou non (en se rendant à la salle aux 100 Sésames-Rêves, en utilisant les 13 vases, cf. LES AUTRES MONDES, les Mondes Inconnus). Le Veilleur en charge de la vérification inscrit la phrase dans l'enregistreur aux Sésames-Rêves et le personnage peut alors prendre congé. Que fait-il alors du carnet d'Adenak ?

Tant qu'il ne s'est pas rendu à la fontaine aux Révélations, le personnage ainsi possédé ne peut rien faire d'autre. Il ne peut parler à personne ni répondre à quelqu'un. La phrase lancinante le harcèle telle une migraine. Il doit s'en “débarrasser” avant de pouvoir commencer sa journée. Une fois récitée, le gobelin reprend ses esprits comme si de rien n'était, soulagé.

Début d'après-midi

S'ils n'en ont pas fait la demande immédiate, les personnages doivent attendre 14h pour que l'administrateur en chef leur demande de partir explorer le monde du Sésame-Rêve.

Ils ont donc deux jours gobelins, 52 heures, pour déterminer si le monde est connu ou pas, s'il est viable

et exempt de dangers pour les Maîtres Bibliothécaires à venir (cf. L'APPEL DE L'AVENTURE, Explorer les Mondes Inconnus).

Conseils

Entre le moment où l'un des gobelins découvre la phrase de passage et le moment où les personnages sont mandatés pour explorer le monde qui y est lié, plusieurs heures peuvent s'écouler.

Profiter donc de ce laps de temps pour faire découvrir plus en profondeur la Grande Bibliothèque et les gobelins qui l'habitent. Le déjeuner de 13h est incontournable pour présenter des PNJs (Akashal, le chef du personnel, ou Rasen cf. “Haut-complot” qui expliquera vouloir repasser l'examen d'agent à la fin de l'année si Nemesti valide son inscription) et des rumeurs que vous ne manquerez pas de faire intervenir régulièrement pour donner vie à ce décor et pour dynamiser l'ambiance (“Nemesti souhaiterait réviser les différents modes électoraux de la Grande Bibliothèque ?” Dans quels buts ? “Siken, le Portagent, prendrait bientôt sa retraite...”).

EN ROUTE VERS L'INCONNU

Une porte à franchir

La porte de la salle aux 100 Sésames-Rêves s'ouvre sur une pièce : l'intérieur sombre d'une petite maison vide de toute vie. La lumière extérieure pénétrant par les fenêtres laisse supposer que c'est une fin d'après-midi. La maisonnée, haute de plafond, est habitée mais personne ne se trouve actuellement à l'intérieur. L'endroit est peu meublé mais il y a de quoi allumer une bougie. Cette maison est celle de Langue Pendante (voir encadré).

En fouillant, alertés par leurs Salamen, les gobelins pourront découvrir un livre peu commun (le marquage est bleu) : “Les dogmes de l'Esprit”. Celui-ci se trouve sur la table de chevet, le texte est écrit dans un dérivé inconnu du Silvegrandais de Demlin (la loupe-traductrice ne reconnaît pas cet argot mais les personnages peuvent tout de même réussir à lire 75% du texte sans difficulté). Il s'agit d'un ouvrage religieux, une sorte de Bible. Pour le reste, aucun autre livre ne se trouve dans ce lieu.

Dehors, par les vitres des fenêtres, on peut voir d'autres maisons en bois telle que celle où se trouvent les gobelins mais aucun habitant n'est visible. Le ciel est gris et très brumeux.

Si les PJs ont allumés une lumière

Ce n'est bien sûr pas le meilleur moyen pour commencer en douceur. Selon votre bon vouloir, cela peut ne pas porter à conséquence comme être la première grosse embûche à la mission des personnages : des habitants vont rapidement s'apercevoir que Langue Pendante est dehors en train de faire le guet alors qu'il y a de la lumière à l'intérieur de son habitat. S'ils sont découverts, les gobelins vont sûrement avoir bien du mal à justifier le fait d'être à l'intérieur de cette maison... S'ils se débrouillent mal, ils peuvent être contraints à l'exil hors de la ville (c'est la seule punition que connaissent les gens de ce village avec la "peine de mort", c'est à dire la chute dans le vide pour les pires crimes).

Le village à flanc de montagne

Comme le titre de ce paragraphe l'indique, les personnages sont donc arrivés dans un village construit à flanc de montagne. Le sol est fait de planches de bois dont les interstices laissent voir le vide et la brume se trouvant au-dessous. D'un côté se trouve la montagne partiellement enneigée et de l'autre, des balustrades auxquelles sont accrochées des torches empêchant les plus jeunes de tomber dans le vide. Un complexe système de poutres soutient le poids de la surface plane sur laquelle a été bâti le village.

Celui-ci est situé en hauteur sur le flanc d'un des pics de Demlin (les gobelins pourraient le supposer mais les villageois, vivants en autarcie, seront bien incapables d'affirmer ou d'infirmer ce fait).

Dehors

Malgré que la nuit ne soit pas encore tombée, il fait froid. Selon la façon dont les personnages sont "entrés" dans le village (avec fracas ou avec finesse), vous pouvez décider de leur faire rencontrer Langue Pendante à ce moment là, lorsqu'ils quittent la maison de ce dernier (sans le savoir). Lui se trouve prêt des balustrades, il fait le guet. Le guet pour qui ? Pourquoi ? Les gobelins ne comprendront pas. Il bredouille qu'il écoute l'Esprit, "voir si l'Esprit arrive".

Les habitants

La vingtaine d'habitants du village sont des Crossels. Ce sont de grands humanoïdes de près de 2 mètres de haut (les femelles sont plus grandes que les males d'une vingtaine de cm); dont la partie supérieure, la tête, ressemble à celle d'un tapir. Ils possèdent deux paires d'yeux, 4 petites billes noires, ainsi qu'une courte trompe d'une trentaine de centimètre dont l'ouverture est garnie de crocs. La majeure partie de leur corps est couverte par une carapace sombre et leurs ongles noirs et pointus sont réputés incassables. Généralement les Crossels portent de longues toges noires et les habitants du village ne font pas exception à la règle. Toutefois cette espèce suit des rites et des coutumes particulières qui ne sont pas en vigueur dans ce village reculé.

Fistule dit "Langue Pendante"

Fistule était assurément un Crossel mais aujourd'hui certaines déformations physiques l'ont éloigné des siens. La principale de ses particularités comme le laisse supposer le surnom que lui ont donné les habitants est son bégaiement et sa longue langue pendante. Il a en effet tendance à trop la laisser traîner (il s'agit d'une sorte de petit tentacule jaillissant hors de la trompe) et lorsqu'il essaye de parler rapidement, il manque de s'étouffer. Elle pend donc, dégoulinante de salive, et rendant son élocution déplorable. La seconde difformité dont il est victime est la longueur de son bras gauche émacié qui se trouve être plus long d'une quinzaine de centimètres que l'autre. Fistule a 13 ans et vit seul depuis que ses parents ont été "choisis" par l'Esprit.

Caractéristiques

FOR	3	CON	4	AGL	2
CHA	1	ESP	3	PER	5

Talent Intuitif +3

Point faible S'exprime avec difficulté (timidité/bégaiement) -6

Santé physique 20

Ayants été élevés dans une crainte superstitieuse des étrangers, même s'ils s'en défendent, la plupart des habitants se montreront particulièrement méfiants envers les gobelins jusqu'à ce que l'un d'entre eux (Fistule ?) proclame que "l'Esprit a dit : Vient en aide aux autres et ne refuse jamais l'hospitalité". Suite à quoi, s'ils ne se sont pas mal débrouillés (s'ils n'ont rien fait qui puisse remettre en cause l'hospitalité des Crossels), les gobelins seront donc invités bon gré malgré à partager le repas communautaire "avant la tombée de la nuit".

Niver1e

Il est le "dirigeant" du village. Il est celui qui rend des comptes aux Fils de l'Esprit (voir plus loin). Ses sourcils épais et broussailleux cachent son regard. Méfiant, il prendra son temps pour accepter ses hôtes mais il ne leur fera jamais entièrement confiance à moins qu'ils prouvent leurs honnêtetés (vers la fin du scénario par exemple).

Resine

C'est une grande femelle de près de 2m30. Respectée de beaucoup de males autant pour sa stature de femme forte qu'en tant que veuve d'un Crossel ayant péri par l'Esprit, Resine est une Crossel intelligente et raisonnée. Elle reste terrifiée par le dieu corbeau et ses pouvoirs mais est curieuse d'en savoir plus sur les personnages, leurs espèces, leurs buts et la raison de leur venue.

MAUVAIS ESPRIT

Le repas avant la nuit

Le repas consiste en une sorte de banquet étrange où tous les Crossels se réunissent autour d'une longue table pour manger. La grande majorité des villageois n'a jamais quitté le village, ils ne savent donc pas de quelle espèce sont les agents de la Grande Bibliothèque. Le silence règne et n'est troublé que par les regards en biais adressés aux personnages et par les discussions chuchotées de quelques uns. Si les personnages parlent de livres ont leur dira qu'il n'existe qu'un livre pur : "Les dogmes de l'Esprit". "L'Esprit a dit que des esprits malfaisants étaient contenus dans les autres livres. Il a dit que les livres mentent et pervertissent l'âme de leurs lecteurs. Ils détournent les fidèles de leurs devoirs envers l'Esprit". Ils n'en diront pas plus, semblant toujours redouter un courroux divin.

L'annonce

Au cours du repas, Fistule entre en courant dans la salle commune et prévient l'assemblée que "l'Esprit arrive !". Les Crossels écarquillent tous les yeux et chacun se lève dans la précipitation et l'affolement. Plus aucune créature ne se soucie des gobelins, au contraire, tous fuient vers leurs habitats, terrifiés par la sourde menace se profilant. Résine ou un Crossel avec qui auront "sympathisé" les personnages leur répondra froidement "Cachez-vous, allez-vous en et priez l'Esprit pour qu'il vous prenne en pitié". Personne n'acceptera d'accueillir les personnages si ce n'est Fistule (et encore, à l'unique condition que les agents se soient montrés amicaux et respectueux avec le Crossel).

La brume et le corbeau

La brume se faufile rapidement à travers les petites maisons tandis que le croassement insistant d'un corbeau se fait entendre. L'Esprit est en ville. Les gobelins peuvent entendre le son de ses ailes et les cris lugubres de l'oiseau.

Si les Pjs sont toujours dehors à ce moment organisez une course poursuite contre cet ennemi invisible, faites les courir, faites les suer. Ils doivent être effrayés par le fait de ne pas savoir par quoi ils sont poursuivis. Ils doivent vraiment craindre une confrontation. Peut-être parviendront-ils à trouver refuge dans la cabane inhabité servant de cellier ?

Toujours est-il qu'après quelques frayeurs, l'oiseau disparaîtra laissant la porte de la maison de Resine grande ouverte, le corps de la Crossel au sol, les yeux crevés.

Peut-être trouveront-ils le courage de l'affronter (jet de sang-froid) ? L'Esprit a l'apparence d'un gros corbeau aux yeux rouges (FOR : 1 / AGL : 6 / PER : 4) au bec aussi tranchant qu'une lame (1D6), très difficile à toucher (-4 au jet). S'il est blessé, il s'envolera et disparaîtra. Si au moins un des gobelins cherche à combattre la créature, Resine ne sera pas tuée et l'oiseau repartira (+ 1 point d'héroïsme).

Les signaux dans la nuit

Dehors, une fois la nuit tombée au village, les personnages devraient remarquer sans trop de difficulté une faible lumière en hauteur loin dans la montagne brumeuse. La lumière semble être un signal, un code lumineux appelé Tambour (un code qui peut aussi être sonore, d'où son nom) utilisé par les armées de Silvegrande. À quelques exceptions près, elles utilisent toutes les mêmes signes simples mais leurs significations varient grandement pour chaque royaume.

Un gobelin possédant une bonne culture générale ou ayant 5 ou + en Esprit saura qu'il s'agit d'un appel à l'aide, un "S.O.S." (l'un des rares codes dont la signification est commune à tous les royaumes).

Dans la matinée

Une charrette descend de la montagne pour arriver dans le village sur la longue plate-forme de bois. La carriole est conduite par une seule et unique créature, un Crossel appelé Echil, habillé de la toge beige caractéristique des Fils de l'Esprit.

Il vient annoncer à Niverle qu'il y a deux nuits, des rôdeurs aux oreilles pointues ont été découverts dans un village voisin (se trouvant de l'autre côté du pic). Refusant de s'expliquer sur la raison de leur venue, Sivilise a demandé à ce qu'ils soient fait prisonniers au monastère. Il demande donc de faire attention dans les prochains jours. Niverle n'ayant aucune raison de cacher à un Fils de l'Esprit l'existence des gobelins, d'autant plus avec la venue du corbeau la nuit précédente, il dénoncera les Pjs. Echil ne veut aucun mal particulier aux Pjs mais il saura se montrer ferme si les personnages refusent de l'accompagner au monastère ou s'ils l'attaquent. Si ceux-ci sont introuvables, il prendra congé de Niverle et s'en retournera au monastère où il signalera l'existence des gobelins aux autres Fils.

Echil, Fils de l'Esprit

Autoritaire mais compréhensif et attentionné, Echil n'est pas un mauvais Crossel. Il croit en l'Esprit et en ses dogmes. Il sait les sacrifices qui doivent être fait pour survivre à la funeste prophétie et il les a acceptés depuis longtemps. Mesurant 1m90, Echil a le dos voûté. Quelques cheveux longs gris ornent la base de son crâne et sa trompe est plus courte que la normale (une vingtaine de cm). Il manie parfaitement le bâton.

Caractéristiques

FOR	3	CON	5	AGL	4
CHA	1	ESP	4	PER	2

Talent

Manie parfaitement le bâton +3

Point faible

Craint les corbeaux -4

Santé physique

30

Explications 1/2 : L'Esprit

Les habitants du village dans lequel ont débarqué les gobelins croient en une divinité, appelée Esprit, qui se manifeste sous l'apparence d'un corbeau. Ils l'identifient comme un dieu versatile et rusé, omniscient et omnipotent. Il aurait conté sa vie et ses dogmes à un jeune montagnard, Sivilise, qui aurait alors fondé il y a près d'un demi-siècle le monastère de l'Esprit pour honorer et propager les croyances du dieu corbeau. L'Esprit était porteur d'une prophétie de fin des temps : un monde de souffrance, d'innombrables êtres tués et un soleil devenu noir. Pour survivre à cette vision d'horreur, il fallait vivre en accord avec les préceptes énoncés par le dieu corbeau. Sivilise a retranscrit Sa sainte parole et s'est entouré de moines, les Fils de l'Esprit ainsi que de fidèles croyants craintifs. Car le corbeau prélève une dîme un peu particulière : de temps à autre, il vient en ville à la nuit tombée, choisit un villageois dont les croyances ne sont pas assez pures (qui ne sont pas totalement celles de l'Esprit), prend sa vie et lui "ouvre les yeux" (littéralement). Le dogme veut alors que l'impur seconde l'Esprit dans sa tâche d'évangélisation dans le monde des esprits. Tous savent que la meilleure façon de se prémunir de cette élection est de vivre par et pour le dogme de l'Esprit.

Ce qu'aucun ne sait c'est que Sivilise tire les ficelles de ces croyances. Il dit avoir reçu l'illumination et le fait est qu'il a réellement eu une vision. Il n'a donc pas tout inventé mais par contre il a écrit les textes et les dogmes de l'Esprit selon ses propres convictions réactionnaires et a lié de force un corbeau pour agir en tant que croquemitaine (par le biais d'un rituel découvert dans un grimoire). C'est d'ailleurs lui qui dirige le corbeau lorsque la nuit tombe, il voit par ses yeux et influence l'oiseau dans ses choix et dans ses actes.

Ses suivants, les Fils de l'Esprit, les moines, ne connaissent pas le fin mot de l'histoire et, en toute bonne foi, sont entièrement dévoués au dieu corbeau et à son dogme sans se douter de la supercherie de leur supérieur.

L'ASCENSION

Le chemin enneigé

Les gobelins devront emprunter ce chemin si, quittant le village, ils souhaitent se diriger vers le signal lumineux dans la nuit, s'ils se rendent de gré ou de force au monastère des Fils de l'Esprit (et donc s'ils souhaitent suivre la charrette d'Echil) ou si du monastère, ils veulent s'en retourner au village.

Les Crossels du village ne disposent que d'une charrette et de deux chevaux et jamais ils n'accepteront de les laisser aux gobelins. L'ascension se fera donc vraisemblablement à pieds.

Le chemin est escarpé et zigzague au sein de la montagne enneigée. Les pierres sont glacées et anguleuses, la marche n'est pas de tout repos. Le ciel est sombre quelque soit le moment de la journée, contrastant avec l'immaculé manteau neigeux. N'hésitez pas à demander 2 ou 3 jets de dés (AGL+PER) pour faire ressentir aux joueurs toute la difficulté d'avancer sur ce terrain accidenté. De même donnez quelques malus aux jets qui requièrent au moins une caractéristique physique pour leur faire ressentir le froid qui glace leurs os et ralentit leurs mouvements.

Les Orgoths

S'éloigner du chemin sinueux est déconseillé : difficile d'avancer hors de cette voie, facile de se perdre dans ce dédale de pierres enneigées et surtout dangereux, car des Orgoths hantent les lieux. Si un Pj rate un de ses jets durant ce périple, il tombe et réveille un Orgoth dissimulé dans la neige non loin. (pour chaque EC, c'est un nouvel Orgoth qui apparaît).

Orgoth type

Les Orgoths sont des créatures simiesques d'environ 3 mètres de haut, à la fine fourrure blanche dont le corps est constellé d'appendices pointus plus ou moins souples, au crâne constitué d'une unique gueule. Ils se roulent en boule quand ils dorment et il devient alors facile de les confondre avec de gros rochers. Ils se nourrissent d'animaux et de plantes sans rechigner à la dégustation de Crossel quand l'occasion se présente. Ce sont des créatures retorses, extrêmement bien constituées, aux griffes et aux crocs acérés (1D6). Les villageois prétendent qu'il s'agit d'anciens Crossels s'étant perdus dans les Pics il y a bien longtemps qui auraient évolués pour survivre aux dures conditions climatiques.

Caractéristiques

FOR	8	CON	8	AGL	2
CHA	1	ESP	2	PER	3

Santé physique 50



SUR LE PIC

Plus haut

En hauteur sur le pic, dominant toute la montagne, à près de 6 heures de marche du village des Crossels (et à a peu près autant de temps du village voisin situé de l'autre côté du pic), se trouve le monastère enneigé de l'Esprit. Avant même d'apercevoir le bâtiment, les gobelins seront accueillis par les croassements lointains de corbeaux juchés sur les hauteurs du monastère. De nuit et de dehors, il est très facile de voir le signal lumineux émanant de la seule haute tour des lieux.

Comment entrer ?

Il n'y a sûrement pas 36 façons d'entrer dans le monastère même si les Pjs peuvent parfois se montrer très inventif à ce sujet. Escalader les lieux est possible mais il faudra un grappin et une longue corde. Entrer "normalement" par la porterie, la haute double porte de bois, est simple mais pas forcément très rusé (les personnages seront directement enfermés dans la haute tour après avoir été délestés de leurs armes avant d'être interrogés par Sivilise). En faisant le tour du monastère il est possible de remarquer une petite porte servant à jeter les déchets et donnant sur un précipice. Il est tout à fait possible pour un goblin de se faufiler par cette porte et d'entrer mais les agents ayants peur du vide feraient mieux de s'abstenir...

Sivilise, Frère de l'Esprit

Sivilise est un petit Crossel d'1m70 au dos très voûté. Il a vécu toute sa jeunesse comme un paria dans sa communauté, à cause de sa petite taille. Un jour il a eu "La révélation", il a entendu une voix dans sa tête, il a vu des images du futur. Illuminé, il s'est alors mis à bâtir un mode de vie autour de sa vision en accord avec ses envies et ses convictions sur la vie. Aujourd'hui, près de 50 ans après, il est devenu un fanatique qui ne veut pas que l'extérieur détruise ce qu'il a mis tant de temps à construire mais l'annonce de l'emprisonnement d'étrangers lui a fait comprendre que sa fin est proche. Il se trouve généralement dans sa chambre ou dans la cave servant de cellier. Accroupi dans le noir "parlant avec l'Esprit" ou dirigeant le corbeau aux yeux rouges. Actuellement il est blessé à la taille, un morceau de chair en moins, le corbeau aux yeux rouges sur les genoux, un poignard a portée de main...

Caractéristiques

FOR	3	CON	4	AGL	3
CHA	4	ESP	5	PER	3

Talent Persuasif +3

Point faible Dérangé.
Incohérent dans ses réflexions -6

Santé physique 15 (il est blessé)

Santé mentale 6

Fils de l'Esprit type

Le Fils de l'Esprit type est un Crossel de 2m portant une tige beige tenant le livre de l'Esprit à la main et ne portant aucune arme (ce n'est pas un combattant et il n'est donc pas entraîné à se battre). Si les agents entrent en conflit armé avec eux, ils ne devraient avoir aucun mal à défaire la grande majorité d'entre eux. L'Esprit a dit ce que le futur réserve au monde et tous savent que le seul moyen de survivre au futur fléau et de vivre selon les règles données par le dieu corbeau.

Caractéristiques

FOR	3	CON	5	AGL	2
CHA	1	ESP	4	PER	2

Santé physique 25

L'intérieur

L'intérieur est "classique" d'un monastère : un cloître, une cour, un réfectoire, un cellier, des chambres, un Chapitre où Sivilise enseigne parfois les dits de l'Esprit et où les murs sont ornés de fresques apocalyptiques

(Un soleil tribal noir, des nuages laissant passer une lumière apocalyptique, des cadavres, des corps priant les nuages et des créatures aux oreilles pointues...), une dizaine de moines et bien sûr le silence, un silence lourd et froid.

Le "pigeonnier" aux corbeaux

Il s'agit d'une petite salle sombre et glacée dont la seule et unique fenêtre est toujours grande ouverte. L'endroit est considéré comme le temple de l'Esprit. Ici se trouve une trentaine de corbeaux. Aucun Fils n'entre jamais dans la pièce mis à part pour prier son dieu, tous craignent en effet de déranger le dieu et ses avatars (les corbeaux "normaux") seul Sivilise y entre régulièrement pour nourrir les oiseaux et encadrer les prières et bénédictions. L'endroit peut constituer une cachette intéressante du fait du peu de visite. Aucun corbeau ne possède de yeux rouges. Si les Pjs entrent de nuit dans la pièce, un étrange et petit morceau de viande, qu'un corbeau tente de becqueter, traîne au sol.

La cellule de Sivilise

En passant près d'une cellule semblable aux autres, les Salamen des gobelins vont commencer à s'exciter, indiquant aux agents que la pièce renferme quelques pages d'intérêt. La chambre du Frère de l'Esprit est fermée à clef, bien sûr un crochetage en viendra facilement à bout.

Une forte odeur agresse les personnes entrant dans la petite pièce. Pas de traces de corps mais un mélange d'odeur corporelle et de sang. Une tige peut d'ailleurs être découverte avec une large trace de fluide vital sur toute la longueur de l'avant bras. Derrière le lit se trouvent bon nombre de livres empilés, des livres récupérés dans les villages attenants à la construction du monastère. La plupart sont des ouvrages communs mais l'un d'entre eux, celui pour lequel s'agitent les lézards, est dissimulé sous le fin matelas de la couche.

Le marque-page est violet et indique donc qu'il s'agit d'un livre rare. Le grimoire se nomme "Rituel de la Chair", il a été écrit par une femelle, Veline, dont l'espèce n'est pas précisée. La centaine de pages qui le compose décrit un rituel de contrôle des animaux par le biais de morceaux de viande appartenant au sorcier exécutant le rituel. Pour résumer, si le sorcier veut contrôler un animal il doit se mutiler et faire manger à la bête cette partie amputée...

La haute tour

La haute tour est haute, très haute. Vue de loin, de l'extérieur, elle semble même pencher quelque peu, attendant une rafale de vent pour tomber dans le vide du précipice qui s'étend quasiment sous elle. Fermée par un cadenas, il s'agit de l'ancien pigeonnier qui fût transformé en geôle de fortune due aux températures glaciales ayant entraînées la mort de nombreux corbeaux.

3 épées se trouvent à l'extérieur de la geôle, posées

sur une petite desserte. Un jet d'ESP+PER éveille un souvenir aux gobelins l'ayant réussi : ils se souviennent de leurs cours et particulièrement de celui d'un de leur prof, Riliane "le Vieux", donnant un cours d'héraldisme dans lequel ils avaient vus le blason d'Istania : un soleil stylisé noir. Et ce symbole se trouve gravé sur chacun des pommeaux des épées du trio.

Actuellement 2 Elfes et 1 Feolyn se trouvent à l'intérieur, enfermés et gelés. Ils sont habillés d'étoffes et de cuir (Protection : 3/8) et sont réunis, en tailleur autour d'un feu de fortune, constitué par une torche, des brindilles de bois et des lambeaux de tissu enflammé.

Leorim

Feolyn d'honneur, loyal et courageux, Leorim est le dirigeant de la petite unité. Il a la quarantaine, le poil blond et il est borgne. Si les personnages les sauvent et leurs permettent de s'échapper, il estimera leur devoir une dette ("un jour dans le futur..."). Par contre lui comme tous les soldats savent que leur venue à Demlin et le but de leur mission doivent rester secrètes.

Caractéristiques

FOR	5	CON	5	AGL	4
CHA	4	ESP	5	PER	4

Talents

Excelle à l'épée +3
Fin stratège et tacticien +2

Point faible

Il est incapable de se battre contre des adolescents (qui lui rappellent son fils, Rohrim, laissé à Istania)

Santé physique 30

Ner'oh

Ner'oh est un grand Elfe d'1m90 aux cheveux de jaie. Gaffeur et tête en l'air, il a tendance à amuser la galerie à ses dépends. Comme ses deux comparses, c'est un soldat d'Istania. Maladroit et bavard comme il est, vous pouvez -si vous le souhaitez- faire quelques révélations sur la nature de leur appartenance ou de leur mission par son biais.

Caractéristiques

FOR	4	CON	4	AGL	3
CHA	4	ESP	3	PER	2

Talent

Débrouillard et inventif. Il sait construire des armes et des objets avec 3 bouts de ficelle +3

Point faible

Il a le vertige -3

Santé physique 22



Kir'ah

Kir'ah est une très belle elfe d'1m70 aux yeux bleus et aux cheveux dorés. Toujours sérieuse et fière, munie d'un sale caractère, elle est assez désagréable avec les étrangers. C'est une patriote, son père est mort pour son pays et elle compte bien suivre ses traces et aider son peuple décadent à redevenir une valeur sûre de ce monde. Elle a un complexe d'infériorité et a toujours peur de ne pas se montrer à la hauteur de ses responsabilités.

Caractéristiques

FOR	2	CON	3	AGL	6
CHA	6	ESP	4	PER	4

Talents

Discrète et silencieuse +3

Point faible

Perd tous ses moyens quand un supérieur lui fait des remontrances (-3 à tous ses jets tant qu'un jet d'ESPx2 n'est pas réussi)

Santé physique 20

Par l'ouverture

Un escalier d'une demi-douzaine de marches permet d'arriver face aux deux ouvertures servant de fenêtre. C'est d'ici du haut de la tour que le code du Tambour a été donné par les prisonniers. D'ici, de cette hauteur, on voit toute la région, le village même s'il n'est constitué que de quelques points lumineux est visible, de même un autre village est visible (celui où le trio a été fait prisonnier) et de ce village s'élève une épaisse fumée. Des lumières semblent le quitter et se dirigent vers le monastère mais aussi en direction du village duquel viennent les personnages...

Leorim leur confiera qu'ils doivent être portés disparus depuis près de 3 jours et que les lumières marchant vers le village des Pjs constituent le reste de leur escadron. "Qui sait ce qu'ont dit les Crossels du premier village mais une bataille semble avoir eue lieu et il est fort possible que ce soit la même chose avec le second. Nous sommes près d'une trentaine et sommes armés. S'ils ne nous voient pas revenir d'ici là, je crains que le second village soit détruit ainsi que ce monastère". Leorim semble désolé de ce fait mais il est résigné. Si les personnages s'en vont directement au village ils pourront arriver au village juste avant la troupe.

Un jet réussi de PERx2 permettra de remarquer quelque chose d'étrange... Vu du haut de la tour, à une petite quinzaine de minutes du monastère, dissimulé au sol par un conglomérat de rochers, se trouve ce qui semble être l'ouverture d'une grotte d'où émane une faible et hypnotique lumière bleue !

Explications 2/2 : L'escouade

Parallèlement à cette histoire d'Esprit, une trentaine de soldats d'Istania sont en mission secrète dans les montagnes escarpées de Demlin (le royaume voisin) à la recherche d'un des deux Crohinoris non découverts à ce jour (cf. LES AUTRES MONDES, Silvegrande). Pourquoi les Pics de Demlin ? Ils constituent une étendue extrêmement vaste, difficile d'accès et donc très peu exploré, contrairement au reste du pays. Pourquoi en mission secrète ? Tout d'abord, parce qu'ils agissent sur un territoire voisin. Ils n'ont aucun droit de se trouver là. Ensuite, la supposition générale veut qu'Istania possède déjà Deux Crohinoris (chose que le royaume n'a jamais infirmé ou confirmé) ce qui lui donne un statut d'influence. Afficher que leur armée recherche un Crohinori tend à rendre cette hypothèse plus fragile (et Istania perd alors de son pouvoir d'intimidation).

La troupe s'est partagée en petites unités de 3 à 4 personnes et alors que le Feolyn et les 2 Elfes arrivaient dans le village voisin, ils ont été pris en chasse par "l'Esprit", fait prisonniers par les Crossels et emmenés dans le monastère. Le trio s'est alors mis à faire des signaux de détresse en espérant être aperçus par leurs frères d'armes.

UN DRAME INELUCTABLE ?

La conclusion de ce scénario dépendra beaucoup des choix et des actions des gobelins. Quelques pistes sont tout de même détaillées : Les gobelins vont-ils courir vers le village pour prévenir les habitants de l'arrivée des soldats et sauver leur porte de sortie ? Vont-ils se diriger vers la grotte ou vont-ils se séparer en 2 groupes, un se rendant au village l'autre vers la mystérieuse lumière bleue ?

Et si les gobelins rentrent directement ?

Si les gobelins décident malgré tout de rentrer directement à la GB par peur ou parce qu'ils doutent de la conduite à suivre, ne luttez pas outre mesure contre leur choix. C'est à eux de décider. Par contre n'hésitez pas, au cours de repas ou de discussions avec d'autres agents, à lancer quelques piques, quelques mauvaises blagues pour les humilier à ce propos. On ne les reprendra pas de si tôt à tourner le dos à l'aventure.

Alerter le village

Si les gobelins s'en vont rapidement du monastère et se dirigent directement vers le village, ils pourront arriver jusqu'à une demi-heure avant l'arrivée de l'escadron. Faites faire un jet d'AGLx2 à chacun pour voir si dans leurs descentes certains ne ralentissent pas les autres ou s'ils ne rencontrent pas d'Orgoth, chaque jet raté réduisant de 10 minutes l'avance des gobelins. Bien sûr ils peuvent se séparer et ne pas attendre ceux qui sont tombés en chemin : à eux de décider.

Une fois arrivés, les agents devront convaincre Niverle et les habitants en général qu'il faut partir ou prendre des armes pour affronter les arrivants. Aux Pjs de jouer fins et de se montrer persuasifs en fonction de leurs convictions. Bien entendu, les Crossels n'ont pas d'armes : quelques fourches, de nombreuses torches, de grands couteaux peuvent tout de même être utiles. Si les Crossels se cachent dans les montagnes environnantes, ils seront saufs. L'escadron veut savoir où se trouvent leurs trois collègues mais aussi s'il leur arrive d'entendre des voix sans savoir d'où elles proviennent ? Si le trio accompagne les gobelins les Crossels seront saufs et les soldats se dirigeront vers le monastère.

Si les gobelins arrivent en retard, la bataille à déjà commencée : quelques habitations sont en feu, des Crossels sont morts et la dizaine de créatures survivantes tentent d'affronter la trentaine de soldats.

Si les gobelins décident de se rendre à la grotte sans prévenir les villageois, le village sera totalement détruit, seul survivra Fistule. Le Crossel dira en pleurant qu'il s'est caché, qu'il a eu peur, qu'il les a tous regardé se faire tuer... Bien sûr sa cabane, celle qui refermait la porte de passage a été brûlée et les Pjs n'ont plus de moyen direct pour revenir à la Grande Bibliothèque (ils peuvent, s'ils en ont l'idée, utiliser des points de chance pour "sauvegarder" la porte de passage... 1 point par Pj).

L'escadron d'Istania est composée d'une trentaine de créatures : Hommes, Feolyns mais essentiellement d'Elfes (comme une bonne partie de la population d'Istania). Bien sur, tous sont protégés (3/8) et armés d'épées (1D6+2). Une créature domine la troupe assis sur son cheval, Na'ath.

Na'ath, chef d'escadron

C'est un Elfe blond aux yeux bleus de près de 2m. Hautain et opportuniste, il n'espère qu'une chose en dirigeant cet escadron pour cette mission secrète : gagner du galon et grimper dans la hiérarchie. Il fait donc tout son possible pour que l'opération soit une franche réussite et tous les moyens sont bons pour ne pas être découvert : y compris mettre à feu et à sang les villages visités.

Caractéristiques

FOR	3	CON	4	AGL	3
CHA	5	ESP	6	PER	5

Talent Persuasif. Commandant né +3

Point faible La contestation lui fait perdre son sang-froid -5

Santé physique 25

Soldat type

Ces soldats d'Istania ne sont pas des êtres sans foi ni loi, au contraire. Ils savent que leur mission est des plus importantes et que de leurs discrétions dépendra la paix d'Istania (s'ils sont découverts, leur royaume subira vraisemblablement des représailles). Ils suivent donc particulièrement les ordres, étant des patriotes, défenseurs de leur royaume et aucun ne voulant être "Celui par qui la mission fût un échec".

Caractéristiques

FOR	4	CON	4	AGL	4
CHA	3	ESP	3	PER	3

Santé physique 24

La grotte à la lumière bleue

Au sol, l'entrée de la grotte est difficilement décelable, cachée derrière un bastion de rochers enneigés. Une désagréable odeur animale, de la chaleur ainsi qu'une légère fumée vaporeuse s'échappent de l'intérieur. La lumière bleutée hypnotique provient visiblement du fond de la galerie souterraine. Un tam-tam aux sons tribaux résonne en fond tandis que de la neige fondue goutte sur le sol gadoueux. Les parois semblent érodées par l'eau.

Les explorateurs arpentant le tunnel bas de plafond n'ont plus aucune notion du temps qui semble suspendu. Ils semblent avancer tout en faisant du sur place. Ils marchent dans un état second, hypnotique.

La lumière bleutée se fait de plus en plus importante au fur et à mesure de la marche dans le goulet qui les mène jusqu'à la "pièce" centrale, une sorte de salle ovoïde dont des poutres rouges partent dans tous les sens défiant la gravité. Quelques ouvertures sont visibles au plafond. Le sol est couvert de lait bileux et l'odeur y est répugnante. Une grande flamme bleutée se trouve au centre de la pièce. Le tam-tam se mue alors en psalmodie rituelle : Neph-or-rah, Neph-or-rah, Neph-or-rah, Neph-or-rah, etc.

"Partez !" Une horrible voix caverneuse s'adresse mentalement à eux. Cette voix fait trembler les murs qui se mettent à s'agiter de soubresauts et révèlent leur nature : Les gobelins se trouvent dans un estomac ! Toutes les créatures vivantes dans les environs (monastère et village y compris) entendent ce hurlement télépathique. Tous doivent effectuer un jet de sang-froid.

À l'intérieur de l'estomac, les oreilles des gobelins se mettent à saigner avant que ceux-ci soient envahis par une vision apocalyptique : un soleil devenu noir, des créatures hurlants à la mort, des Elfes dont on tranche les oreilles, des villages en feu, des Orks empalés le long d'un chemin, un Crohinori marchant parmi des soldats s'entretenant, un gobelin implorant jeté dans un puit de flammes alors qu'un Elfe au visage à moitié brûlé donne son accord pour la mise à mort...

"Partez !" Les intrus sont alors automatiquement vomis à l'extérieur sur le sol tremblant.

Le réveil du Crohinori Neph-or-rah

Le sol se met donc à bouger, les rochers tremblent et la grotte se referme dévoilant la gueule du mastodonte. D'autres rochers sortent du sol pour se révéler être les gigantesques défenses du mammoth. Le Crohinori se lève et le sol commence à s'écrouler, les nuages se séparent et laissent apparaître une chaleureuse lumière au-dessus de la créature d'une dizaine de mètres. N'importe qui peut voir ce qui se trame : les Fils, les villageois comme les soldats. La trompe de la divine créature fouette l'air et claque le sol neigeux. Les gobelins proches n'auront que peu de temps pour se mettre à couvert (faites leur faire un jet d'AGLx2 ainsi qu'un jet de sang-froid ou ils devront utiliser un point de chance pour survivre à la catastrophe). Le monastère est balayé dans le précipice par le tremblement de terre et les poutres du village seront mises à rudes épreuves (pas de quoi s'effondrer dans l'immédiat mais c'est une question d'heures...). Le Crohinori se tourne sur lui-même pour se rendormir et s'allonge lourdement, provoquant une glaciale et violente onde de choc (au village certains combattants tombent par-dessus le bord dans les Abymes brumeux de Demlin).

Conclusions

Le “pontoon” sur lequel a été bâti le village ne résistera pas plus de quelques heures, des poutres cassées sont visibles sous les lattes du plancher et l'édifice menace de s'écrouler sous peu... Une fois les gobelins rentrés, la phrase de passage ne mènera plus à rien. Le village sera tombé dans le vide.

Si la maison de Fistule a été détruite et la porte de passage avec, les gobelins sont bons pour descendre les Pics et trouver la Petite Bibliothèque la plus proche se situant à Roche-la-Blanche, la capitale de Demlin (ce qui peut constituer une aventure en soit).

Fistule qu'il soit le seul survivant ou pas, quoiqu'il se passe, quitte les Pics en direction du “Monde” (Roche-la-Blanche). Il y a fort à parier que les gobelins le recroisent un jour.

S'il y a des Crossels survivants tous descendent s'installer dans un lieu plus clément, plus proche du Monde.

Reste-il des soldats d'Istania survivants ? Oui. Le trio a survécu ainsi que Na'ath et quelques autres (à moins que vous n'en décidez autrement).

Auront-ils le temps d'avertir leur dirigeant de leur découverte ? Non, le temps pour les soldats survivants de revenir à bon port une petite troupe de soldats de Demlin aura pris position, alertée par la lumière vue sur les Pics. Les travaux d'aménagement d'un temple autour du corps de la bête endormie seront rapidement mis en œuvre. Cet événement restera confidentiel. Du moins pour le moment...

EPILOGUE

De retour à la Grande Bibliothèque, la porte de la chambre du gobelin ayant découvert le Sésame-Rêve est poussée mais plus fermée à clef. Elle semble avoir été forcée et l'intérieur confirme ce fait : les objets du gobelin, les souvenirs ramenés de différents mondes jonchent le sol. Le lit a été retourné et la pièce est sans dessus dessous. Le carnet d'Adenak s'il se trouvait ici a disparu et sera retrouvé quelques jours plus tard dans la bibliothèque de la salle de détente au premier étage.

Si le Pj va s'en plaindre à l'administrateur Greuh, celui-ci conclura à la bêtise d'un jeune gobelin, il demandera que l'on questionne les élèves (en vain) et l'enquête n'ira pas plus loin (aucune piste). Le fait est qu'il s'agit de l'œuvre du CdO (cf. Factions et personnalités). Comme expliqué dans le scénario d'introduction, Adenak était un des membres et, à sa mort, le groupe s'est inquiété du contenu de son carnet (parlait-il de son existence ?). Finalement le livre se révéla exempt de révélation à ce sujet et fut donc “caché” dans la salle de détente...