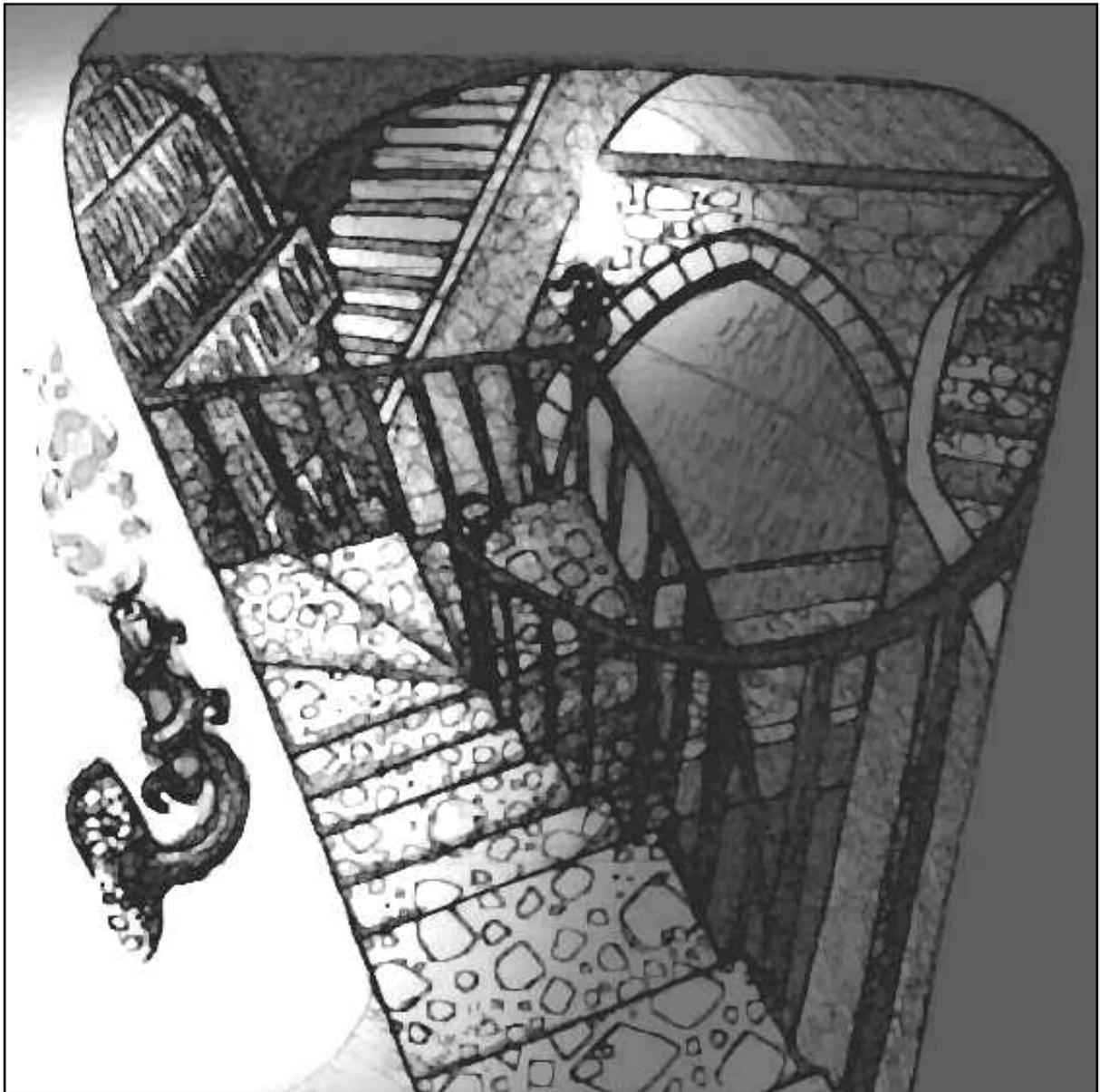


LES 13 RELIQUES

LES CHRONIQUES DE LA GRANDE BIBLIOTHEQUE



Parmi les murs hauts et sombres de la Grande Bibliothèque, dans la lumière de son luminor, Nermin tournait les pages du livre écrit par Escarre. Le doyen était un petit goblin et le livre était grand, presque autant que lui.

Les pages, épaisses et sèches, dévoilaient l'existence des 13 reliques, 13 livres cachés à travers les mondes, 13 grimoires permettant d'anéantir les Innommables, de monstrueuses créatures.

Nermin avait parcouru maintes et maintes fois ces feuilles jaunies, assez pour savoir que la mission de la Grande Bibliothèque n'était pas des plus simples mais qu'il s'agissait d'une mission supérieure, vitale pour les mondes existants.

Jusqu'à sa mort, il veillerait à la préservation des milliers de livres archivés dans ces lieux et s'assurerait que toutes les effroyables créations de l'Obscurité et du Mal soient combattues et détruites, inlassablement et par tous les moyens.

LES 13 RELIQUES est un jeu d'aventures. Le décor est celui d'un univers de fantasy où les PJs vont incarner des gobelins, de petites créatures humanoïdes, à la peau verdâtre et aux oreilles pointues ; des agents parcourant des centaines de mondes médiévaux-fantastiques à la recherche de livres précieux, archivant ces écrits au sein de la Grande Bibliothèque et affrontant les Innommables, des créatures voulant anéantir la raison et détruire la connaissance.

Ce jeu se veut les chroniques de ce lieu et de ses habitants, les gobelins qui y naissent, y habitent et y travaillent. Le contexte et les histoires devraient donc toujours alterner les moments légers, les rigolades, les divagations autour d'un verre de Gaimonark et les périodes de travail, plus intenses et plus sérieuses ; un mélange d'action, d'héroïsme, de scènes dynamiques et de passages d'ambiances pures, d'enquêtes intimistes, de complots politiques et de confrontations dantesques et horribles.

CREATION ET REGLES

AVANT-PROPOS

Le chapitre suivant présente le plus simplement possible les règles de ce jeu ainsi que la façon de créer un agent de la Grande Bibliothèque.

Reportez-vous à la feuille de personnage pour mieux comprendre l'interaction entre le jeu et les règles. Par ailleurs, chaque point important de cette fiche sera décrit dans ce chapitre.

LES GOBELINS

Les gobelins sont très différents les uns des autres. Certains sont maigrelets, d'autres obèses ; certains sont petits, d'autres grands. Il y a des généralités mais aussi des particularités. Les premières sont décrites ci-dessous quant aux secondes, elles sont laissées à la discrétion des joueurs et du meneur. Il est donc tout à fait possible que certains gobelins ne correspondent pas en tout point aux descriptions suivantes.

Physique

Les gobelins sont de petites créatures humanoïdes dont la taille est comprise entre 1m et 1m40 pour un poids moyen de 25 à 35 kg. La pigmentation de leur peau, bien que généralement proche du vert, peut aussi être beige ou gris foncé. Leur corps est glabre à l'exception de leur tête. Leurs cheveux poussent relativement lentement, certains sont même chauves de naissance. Leurs yeux sont de couleur jaune, marron ou grise. Leurs oreilles sont pointues, décollées, parfois proéminentes. Ils possèdent 4 crocs relativement longs et pointus. Leurs bras sont un peu plus longs que ceux d'un humain et leurs doigts sont terminés par de petites griffes. Leur espérance de vie est d'à peu près 80 années gobelines (40 années humaines). En pratique, il n'est pas si rare que des agents de la Grande Bibliothèque perdent la vie en mission. Les gobelins sont vifs, agiles mais peu forts.

Vision nocturne

Les gobelins ont un regard perçant et une vision accrue qui leur permettent d'amplifier la lumière. S'il n'existe aucune source de lumière dans leur champ de vision, ils ne voient rien ; par contre, la flamme d'une bougie est suffisante pour leur permettre de se déplacer et de lire aisément. En raison de cette capacité particulière, ils supportent mal les rayons du soleil lorsqu'il est à son zénith.

Equilibrisme inné

De la même manière que les chats, les gobelins savent de façon innée retomber sur leurs pieds. La hauteur de chute à ne pas dépasser pour qu'ils ne se blessent pas est égale à leur $AGL \times 2$ en mètres (1D6 de dommages par mètre supplémentaire de chute).

Mentalité

Les adjectifs qui reviennent régulièrement quant il s'agit de décrire le caractère des gobelins sont : curieux, bavards, ironiques, sarcastiques, espiègles, rusés, versatile, parfois impulsifs ou naïfs. Dès leur naissance les gobelins ne rêvent que d'une chose : parcourir les Mondes Connus en quête de livres rares. Ils sont cultivés et témoignent d'une excellente mémoire dans les domaines qui les intéressent mais ont tendance à complètement oublier le reste. Ils n'ont pas besoin de dormir beaucoup pour être en forme. Ils affectionnent les odeurs : le fumet de la nourriture, le parfum des livres, les essences flottant dans le fumoir.

“Les garçons naissent dans les choux, les filles dans les roses et les gobelins dans les livres”

Croyances

Mis à part les livres, Belvazad et Escarre ; ils ne vénèrent personne : aucun Dieu, aucune divinité ni puissance supérieure. Toutefois la plupart d'entre eux pensent que des forces sont à l'œuvre dans notre univers et qu'elles dépassent les limites de leur compréhension.

Ils sont obnubilés par certains chiffres récurrents qu'ils estiment sacrés et qui guident leur existence : 1, 13, 26 et 169. Ils les recherchent en toutes choses car ils pensent ainsi s'approcher toujours plus près d'Escarre et de ses fameuses reliques.

Ils craignent les Innommables, ces créatures monstrueuses issues de leurs pires cauchemars qu'ils identifient comme le Mal Absolu. Les plus téméraires sont prêts à tous les sacrifices pour les éradiquer de la surface des Mondes Connus.

Langue(s)

Les gobelins savent tous parler, écrire et lire leur langue commune appelée Legolan. La plupart des gobelins connaissent aussi une dizaine de langues supplémentaires parmi les 14987 langues répertoriés dans les

Mondes Connus. Les plus doués d'entre eux en maîtrisent une centaine.

Naissance, adolescence et sexualité

"Les garçons naissent dans les choux, les filles dans les roses et les gobelins dans les livres".

Naissance et paternité

Aussi improbable que cela puisse paraître, les gobelins ne naissent pas d'orgies monstrueuses et contre-nature mais bel et bien de livres écrits par leurs pairs. Certains gobelins se sont essayés à l'écriture de livres : des romans, des essais, des recherches. Or la plupart de ces ouvrages contiennent une invocation appelée "Phrase-clef". Une phrase qui, prononcée à haute et intelligible voix, provoque l'apparition d'un goblin nouveau-né.

Certains écrits ne contiennent aucune Phrase-clef tandis que d'autres en contiennent plusieurs (le maximum de Phrase-clefs présentes en un seul ouvrage semble être de 3). Il paraît impossible de déterminer la Phrase-clef ainsi que son absence ou sa multiplicité dans un ouvrage. Une Phrase-clef précédemment découverte ne montre plus aucune particularité à la relecture.

Le Créateur est le parent "biologique" du goblin. Il est celui qui a écrit l'ouvrage duquel le nouveau-né est sorti. Il est chargé de donner un prénom au nouveau-né. Le Lecteur est quant à lui considéré comme un tuteur. Il est celui qui a décelé la Phrase-clef au sein du Livre de naissance. Il est responsable du nouveau-né jusqu'à sa majorité (la fin de son apprentissage).

Evidemment, il n'est pas rare que le Créateur et le Lecteur ne soient qu'une seule et même personne mais les Créateurs sont souvent vieux (aucun goblin n'a véritablement le temps d'écrire avant d'être en retraite) et il arrive qu'ils soient déjà décédés quand un Lecteur découvre la Phrase-clef dissimulée.

Adolescence et évolution

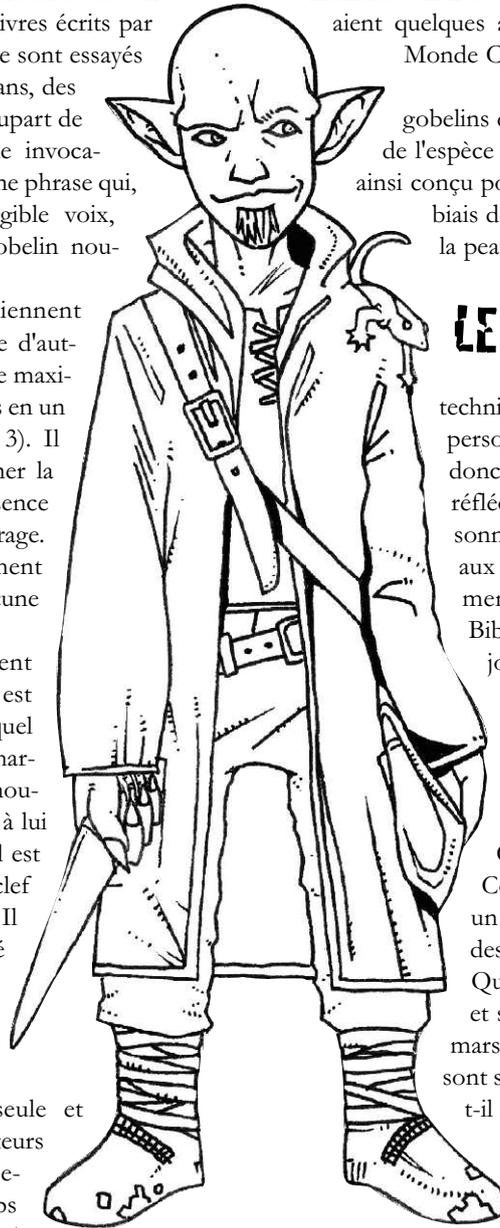
Dès leur naissance, leur taille est identique à celle qu'ils auront adultes. Les gobelins ne grandissent pas. Treize années gobelines sont nécessaires à un nouveau-né pour devenir adulte (pour pouvoir passer l'examen d'Agent de

la Grande Bibliothèque et enfin partir à l'aventure).

Sexualité

Bien que naissant dans des livres, les gobelins sont sexués et malgré ce fait, il n'existe pas de gobelins femelles. On leur apprend que leur pénis sert à évacuer tout ce dont leur organisme n'a pas besoin. Souvent les agents comprennent bien plus tard, en parcourant les Mondes Connus, que leur sexe peut servir d'une autre manière... Il n'est pas rare alors que certains d'entre eux aient quelques aventures avec les autochtones d'un Monde Connu.

Les gobelins ne pouvant enfanter de gobelins de cette manière, l'enfant est toujours de l'espèce de sa mère. Toutefois, le nouveau-né ainsi conçu porte la marque de son géniteur, par le biais de la Phrase-clef du père, tatouée sous la peau.



LE PERSONNAGE

Avant de commencer la création technique, il vaut mieux avoir une idée du personnage que l'on souhaite jouer. Voici donc quelques questions utiles pour y réfléchir et pour étoffer l'histoire du personnage. Elles peuvent aussi permettre aux joueurs de poser des questions au meneur concernant la Grande Bibliothèque et son fonctionnement. Le joueur ne doit pas se forcer à trouver une réponse à chacune de ces questions, elles servent uniquement de pistes de réflexion.

Dans quelles circonstances le personnage est-il né ? Qui est son Créateur et qui est son Lecteur ? Comment trouvait-il les cours ? A-t-il un surnom ? En quel honneur ? A-t-il des amis ? Ses relations avec les autres ? Quelle est sa personnalité ? Ses défauts et ses qualités ? Ses rêves et ses cauchemars ? Qu'est ce qui lui fait peur ? Quels sont ses loisirs ? Qu'aime-t-il et que n'aime-t-il pas ? A quoi ressemble-t-il ?

Prénom

Dans la plupart des cas, un prénom goblin est composé de deux à trois syllabes, chaque syllabe contenant au minimum une voyelle. Silame, Nagalim, Seman, en sont de bons exemples. Comme toujours, il existe des exceptions à ces règles.

Livre de naissance, Phrase-clef et nom

Chaque personnage est attaché par sa naissance à un livre en particulier, le livre qui contient la Phrase-clef lui

ayant donné naissance.

Quel est le nom de ce livre et quelle est la Phrase-clef qui a permis sa naissance ? Le joueur peut inventer le livre de naissance et la Phrase-clef qu'il souhaite. Le nom du livre peut être : "Chroniques d'un voyage à Nolanja" ou "Le manuel du parfait agent", ou encore "1000 et 1 façons de cuisiner le Velyoton". De la même manière une Phrase-clef peut être de tout type : "Nous marchions tranquillement", "Entrez et sentez l'odeur dans la pièce", voire "Maintenez fermement la bête, munissez-vous d'un hachoir finement aiguisé et coupez-lui la tête prestement". Certains gobelins ont parfois honte du nom de leur livre de naissance ou de leur Phrase-clef et il n'est pas rare qu'en cours les gobelins se moquent d'eux à ce sujet.

Par ailleurs, même s'ils sont peu utilisés les noms des livres de naissance font office de "noms de famille". Il est donc tout à fait normal d'avoir des gobelins répondant aux doux noms de Silame Chroniques-d'un-voyage-à-Nolanja, Nagalim Le-manuel-du-parfait-agent ou Seman 1000 - et - 1 - façons - de - cuisiner - le - Velyoton. Cependant les personnalités de la Grande Bibliothèque, les Hauts-gobelins ou ceux en poste à des fonctions d'importance, se servent de leurs titres comme de leur nom de naissance.

Date de naissance

Il existe un certain favoritisme suivant la date de naissance des gobelins. Ceux nés le 1er, 13ème, 26ème et 169ème jour de l'année sont considérés par certains membres de la communauté comme des gobelins nés "sous le signe du destin".

Pour connaître le jour de naissance de chaque PJ, le MJ doit choisir, à l'abri du regard des joueurs, 4 chiffres entre 1 et 169. Ces 4 chiffres déterminés, il doit les intervertir selon son bon vouloir avec les chiffres 1, 13, 26 et 169. Les PJs doivent alors, chacun à leur tour, choisir un chiffre au hasard (ils ne peuvent plus prévoir où se trouvent les 4 chiffres d'importance). Au meneur de favoriser et d'accorder certains bonus aux jets du personnage né "sous le signe" dans certaines circonstances : par exemple, lorsqu'il souhaite persuader des membres de la Grande Bibliothèque.

Âge

Pour devenir agent, un gobelin doit réussir un examen se déroulant à la fin de sa treizième année d'apprentissage. Normalement, il commence donc sa carrière à l'aube de sa quatorzième année gobeline. Le concours -s'il est raté- peut être retenté par deux fois.

Pour déterminer si le PJ a réussi le test la première fois ou lors des suivantes, il lui suffit d'effectuer un jet d'ESPx2 (cf. RESOLUTION D'ACTIONS). Chaque jet raté signifie que le PJ doit repasser l'examen l'année suivante. Si le Directeur des Enseignants l'accepte, le gobelin peut suivre une nouvelle année de cours (il est plus vieux d'un an gobelin). S'il rate deux fois son jet de dés,

on considère qu'il n'est parvenu à passer le concours d'agent que la troisième fois et qu'il a 16 ans gobelins.

Un joueur, avec l'accord de son meneur, peut décider d'incarner un gobelin plus vieux, un agent avec un peu d'expérience.

But personnel

Chaque personnage, chaque gobelin, a un but dans la vie, quelque chose qu'il veut atteindre, qui le fait avancer; un objectif quasiment intouchable mais auquel il ne renoncera jamais. Ce but personnel peut être : devenir le meilleur agent, le plus grand bretteur, une véritable légende au sein de la Grande Bibliothèque, le plus grand pourfendeur d'Innommables, celui qui a découvert les 13 reliques ou Escarre, écrire un livre et procréer un gobelin, etc.

Lors de la création, un personnage peut ne pas avoir de but. Le gobelin se cherche et ne sait pas encore vraiment ce qui l'intéresse dans la vie. Au cours de sa première mission en tant qu'agent, il va voir ce qui lui plaît le plus, ce qu'il aimerait devenir.

Tant que le joueur n'a pas déterminé de but personnel à son personnage, celui-ci ne peut véritablement se dépasser. Il ne peut pas recourir aux points d'héroïsme (cf. POINTS D'HEROISME).

Un gobelin peut à tout moment changer d'objectif personnel. Tant qu'il possède un but, il a toujours accès aux points d'héroïsme.

Le groupe de personnages

La plupart des agents travaillent en groupe de 3 à 5 gobelins. Certains œuvrent en solo mais c'est rare. Les personnages se connaissent depuis l'enfance et ils ont sûrement suivi les cours de la Grande Bibliothèque ensemble. Bien sur, un personnage dans le lot peut être plus âgé que les autres.

Toujours est-il que l'administrateur en chef a décidé de les mettre ensemble pour former un groupe. Il établit généralement ces groupes d'agents en fonction des gobelins et de la nature des missions.

CARACTERISTIQUES

Les caractéristiques sont la base d'un personnage. Elles permettent de se faire une idée des capacités physiques et mentales du personnage : fort, faible, gros, maigre, grand, petit, habile, maladroit, cultivé, idiot, observateur, tête-en-l'air, charmeur ou désagréable. Ces caractéristiques, au nombre de 6, sont séparées en 2 groupes : les caractéristiques physiques et les caractéristiques mentales.

Les 3 caractéristiques physiques sont les suivantes :

La force (abréviation : FOR) [1/5]

Cette caractéristique représente la puissance brute mais aussi la capacité à tirer partie de sa musculature. Elle sert

lors d'efforts physiques violents.

La constitution (abréviation : CON) [1/6]

La constitution représente l'endurance, la résistance aux blessures, à la faim et aux maladies. Elle quantifie aussi la condition physique. Une forte constitution peut signifier que le personnage est grand ou obèse (au joueur de décider).

L'agilité (abréviation : AGL) [2/6]

L'agilité reflète le contrôle du personnage sur son corps. Elle représente les réflexes, la coordination des membres et la souplesse. L'agilité permet, par exemple, d'esquiver un coup de poing ou de nouer une corde solidement.

Les 3 caractéristiques mentales sont les suivantes :

Le charisme (abréviation : CHA) [1/6]

Le charisme représente la personnalité, le charme, la capacité à séduire par les mots, l'aura émanant du personnage.

L'esprit (abréviation : ESP) [2/6]

L'esprit mesure la capacité de réflexion de l'individu, son raisonnement, sa culture générale, sa vivacité, sa lucidité et sa capacité de mémorisation.

Voici un petit tableau pour connaître le nombre de langues écrites/lues/parlées par le goblin en fonction de son ESP :

ESP	1	2	3	4	5	6
Langues	1	5	10	15	30	100

La perception (abréviation : PER) [1/6]

La perception représente la faculté d'observation et le degré d'attention du personnage. Elle permet de remarquer les détails, même insignifiants.

Répartition des points de caractéristique

Chacune de ces 6 caractéristiques possède un niveau variant entre 1 et 6, la moyenne étant généralement située entre 3 et 4. Ce sont ces niveaux qui permettent d'évaluer le personnage.

Le joueur possède 21 points pour créer son personnage. Ces points sont à répartir entre les 6 caractéristiques et à inscrire juste à côté de celles-ci sur la feuille de personnage.

Des modificateurs sont à respecter à la création pour trois d'entre elles (il s'agit des chiffres indiqués entre crochets à côté du nom de la caractéristique) ; les autres caractéristiques sont normalement comprises entre 1 et 6.

La FOR minimum d'un goblin est de 1 et sa FOR maximum est de 5.

L'AGL minimum d'un goblin est de 2 et son AGL maximum est de 6.

L'ESP minimum d'un goblin est de 2 et son ESP maximum est de 6.

TALENTS

Les talents servent à singulariser le personnage. Ils permettent de connaître et d'évaluer ses points forts. Il n'existe aucune liste de talents parmi laquelle le joueur devrait choisir ceux qu'il souhaite donner à son personnage. Le joueur -avec l'accord de son MJ- peut inventer exactement ce dont il a envie.

À chaque talent est adjoint un chiffre : +1, +2 ou +3. Ces chiffres permettent de préciser le niveau, le degré de connaissance, la "force" du talent. C'est au joueur d'évaluer le niveau de chacun des talents de son personnage. Lors de la création, le total de ces points ne doit pas dépasser 6.

Les talents doivent être écrits sous la forme d'une phrase suivie du chiffre entre parenthèses. La phrase servira à décrire de façon concise le talent et le chiffre indiquant sa puissance (+1, +2 ou +3 donc).

Voici quelques exemples de talents :

** je suis un baratineur de première.*

** je suis un puits de science.*

** je sais me débrouiller quelle que soit la langue.*

** je sais manier la dague mieux que quiconque.*

** mes mains agrippent parfaitement les murs (je peux donc facilement grimper des murs verticaux).*

POINTS FAIBLES

À la création du personnage, chaque goblin ne possède qu'un seul point faible. Il fonctionne à peu de chose près de la même manière que les talents. Il est le talon d'Achille du goblin, son plus grand défaut, une peur irraisonnée, etc. La valeur du point faible est égale au total des points de talents en négatif. Si un joueur décide de ne prendre aucun talent lors de la création de personnage, il ne possède aucun point faible. Exemple : 2 talents à +3 donnent un point faible à -6.

Le point faible peut évoluer au cours des scénarios et diminuer (la nature de ce changement devrait toutefois prendre sa source dans un événement de l'histoire : le personnage est par exemple parvenu à dominer sa peur de l'eau). Inversement il est possible qu'en étant confronté à des horreurs, le goblin se découvre de nouveaux points faibles (cf. SANTE MENTALE, échec critique).

Voici quelques exemples de point faible :

** j'ai une très mauvaise mémoire.*

** je suis incapable de mentir.*

** j'ai peur de l'eau / du feu.*

** je suis accro à la Gaimonark.*

** je suis cleptomane.*

RESOLUTION D'ACTIONS

Nous voici arrivés au point de règle le plus important du jeu : la résolution de l'action d'un personnage par un jet de dés.

Techniquement, comment cela se déroule-t-il ?

Le joueur explique au meneur ce qu'il souhaite que son personnage accomplisse. Le meneur détermine alors les deux caractéristiques en rapport avec l'action tentée (on appelle ça un jet d'action). Le joueur lance alors 2D6 (deux dés à six faces). Pour réussir son action, le résultat du jet doit être égal ou inférieur au score des deux caractéristiques additionnées. Si le résultat est supérieur, c'est un échec.

Exemple : Julien souhaite que son personnage escalade un mur de pierres. Le meneur lui demande alors d'effectuer un jet de FOR+AGL. Le personnage de Julien a 4 en Force et 4 en Agilité. Il doit donc avec ses deux dés faire un score égal ou inférieur à 8. Il lance les dés et obtient 5 et 4, ce qui fait 9. Il rate donc son jet : il ne parvient pas à grimper le mur en question. Si les dés avaient affiché 5 et 3, il aurait réussi son action de justesse.

Quand le résultat d'un jet d'action est un double 6, le jet est obligatoirement raté (et cela même si le personnage possède les deux caractéristiques requises à 6). Inversement quand le résultat des deux dés est un double 1, l'action est obligatoirement réussie.

Si aucun duo de caractéristiques n'est en rapport avec l'action que souhaite effectuer le joueur, le meneur peut décider de n'utiliser qu'une seule caractéristique qui sera multipliée par deux.

Exemple : Le meneur souhaite savoir si le personnage de Julien remarque que quelqu'un l'observe lorsqu'il tente d'escalader le mur de pierres. Il demande donc à Julien de faire un jet de PER x 2. Son personnage possède 3 en Perception, ce qui lui fait 6. Il lance les dés et obtient 2 et 3 : le jet est réussi. Le personnage de Julien s'aperçoit que quelqu'un est en train de l'épier...

Si un talent ou un point faible est en rapport avec l'action que tente le personnage, le bonus ou le malus doivent être pris en compte lors du jet d'action (le minimum d'un duo de caractéristiques étant de 2 et le maximum de 12, quels que soient les modificateurs).

Exemple 1 : Le personnage de Julien possède le talent "Je suis un excellent grimpeur (+3)". Lorsque le meneur lui demande d'effectuer un jet de FOR+AGL, il doit rajouter son bonus. Il a 4 en Force, 4 en Agilité et un bonus de +3. Il doit donc, avec ses deux dés, faire un score égal ou moindre à 11. Il obtient 5 et 3, ce qui donne 8. Il réussit donc son jet et son action. Il escalade sans problème le mur.

Exemple 2 : Le groupe auquel appartient le personnage de Julien se voit obligé de traverser une rivière à la nage. Le personnage de Julien possède le point faible "J'ai peur de l'eau (-6)". Le MJ demande à tous d'effectuer un jet de FOR+AGL. Il a 4 en Force, 4 en Agilité et un point faible à -6. Il doit donc faire 2 avec ses deux dés, ce qui est très difficile.

Exemples de duos de caractéristiques

- * Agir en premier (prendre l'initiative) = AGL + PER
- * Chercher des informations = ESP + PER
- * Commander un groupe = ESP + CHA
- * Courir = FOR + CON
- * Crocheter une serrure = AGL + PER
- * Culture générale, connaissances = ESP x 2
- * Ecouter, sentir, goûter, toucher, voir = PER x 2
- * Escalader un mur = FOR + AGL
- * Esquiver un coup = AGL + PER
- * Exécuter un tour de passe-passe = AGL + PER
- * Garder son sang-froid = ESP x 2
- * Grimper à une corde = FOR x 2
- * Jouer la comédie = ESP + CHA
- * Lancer un objet avec précision = AGL + PER
- * Lancer un objet loin = FOR + AGL
- * Persuader un tiers = ESP x 2
- * Remarquer un détail, déceler un objet = PER x 2
- * Réparer / Recoudre des objets = AGL + ESP
- * Se bagarrer = FOR + AGL
- * Se cacher, dissimuler un objet = AGL x 2
- * Séduire = CHA x 2
- * Survivre sans nourriture = CON x 2
- * Utiliser une dague = FOR + AGL

BONUS ET MALUS

Dans certaines circonstances, les actions d'un personnage peuvent être plus difficiles (ou plus faciles) à réaliser qu'habituellement. Il est plus difficile de batailler quand il pleut, de marcher droit quand on a abusé du Gaimonark ; il est plus facile de grimper à un mur quand il existe des appuis.

Une échelle de modification permet donc au meneur de simuler ces différentes difficultés ou facilités. Cette échelle est comprise en -4 et +4 et est à ajouter au résultat d'un jet de dés. Un malus de (-4) signifie que l'action est très difficile à réaliser tandis qu'un bonus de (+4) indique que l'action est quasiment inratable (il ne devrait même pas y avoir de jet à faire, tellement elle paraît simple).

Le MJ est seul juge quant aux situations qui requièrent leur application.

MARGE

La marge est la différence entre le total du duo de caractéristiques et le résultat du jet de dés. Cette marge informe sur la qualité de l'action, qu'elle soit réussie ou ratée. On parle de marge de réussite (MR) quand le jet est réussi et de marge d'échec (ME) quand le jet est raté. Un jet réussi de justesse (avec une marge nulle) indique que le personnage a réussi son action de peu. Un jet avec une grande marge de réussite indique que le personnage a parfaitement réussi son action et, qu'en plus, il n'a pas éprouvé de difficulté particulière ; tandis qu'un jet avec une grande marge d'échec indique que le personnage a

copieusement raté son action et qu'il lui arrive peut-être même quelques désagréments (à la discrétion du meneur)...

Le personnage de Julien est parvenu à grimper le mur mais sa MR est de 0. Le personnage a tout juste réussi son action. Il s'en est fallu de très peu...

CRITIQUE !

Comme expliqué précédemment, un double 6 signifie obligatoirement que l'action est ratée et un double 1 que l'action est réussie. Dans les deux cas, il s'agit d'un Critique. Un double 6 est appelé Echec Critique (EC) et un double 1, Réussite Critique (RC).

Ces doubles sont toujours extrêmes, ils produisent souvent des effets spectaculaires. Un EC indiquera que le personnage a incroyablement raté son action : il tentait de grimper un mur de pierre ? Il rate son action, tombe et se blesse ! Une RC indiquera que le personnage a prodigieusement réussi son action : il voulait grimper ce haut mur ? Il monte sans aucune difficulté et très rapidement, on pourrait croire qu'il court à la verticale ! Les conséquences d'un EC ou d'une RC sont un peu différentes lors d'une confrontation physique (voir CONFRONTATION).

Attention, il existe cependant deux cas de figures où un double 1 et un double 6 n'engendrent pas de RC ni d'EC :

Si un personnage possède deux caractéristiques à 6 et que le résultat de son jet de dés est un double 6 alors il ne s'agit que d'un échec standard. Le personnage n'a pas réussi son action mais il ne lui arrive rien de particulier.

De même, si un personnage possède deux caractéristiques à 1 et que le résultat de son jet de dés est un double 1 alors il ne s'agit que d'une réussite standard. Le personnage a réussi son action de peu mais il ne la réussit pas particulièrement.

RISQUE

Quel que soit le moment, un joueur peut décider de transformer son prochain jet d'action en jet de Risque. "Risquer" un jet permet de transformer un jet de dés "normal" en Critique et cela sur la base du résultat des dés. Le joueur ne peut pas décider si le critique est 1 ou 6. Le hasard décidera pour lui :

* Si lors du jet, un des deux dés comporte un 1 ou un 6, le dé qui l'accompagne devient du même nombre (si un des deux dés a pour résultat 1, l'autre devient à son tour un 1 et le jet devient une RC. Inversement s'il s'agit d'un 6, le second dé devient un 6, le jet devient un EC).

* Si le jet de dés ne comporte aucun 1 ou aucun 6 le jet doit être relancé jusqu'à obtention d'un 1 ou 6.

* Si le jet est déjà un Critique (double 1 ou double 6), il est normalement considéré comme un Critique.

* Si le jet de dés indique un 1 ET un 6 alors rien de particulier ne se produit.

Les jets de Risque sont l'unique moyen pour un personnage possédant un duo de caractéristiques à 6 de faire un EC, de même que pour un personnage ayant deux caractéristiques à 1 de faire une RC.

Illimité mais risqué

Les jets de Risque sont illimités mais un PJ ne peut les utiliser à tout bout de champ : l'action doit présenter un risque réel.

Un joueur ne peut recourir à ce genre de jet que lorsque l'échec a des conséquences sérieuses pour son personnage. Le joueur doit être capable d'expliquer à l'assemblée le risque qu'il encourt s'il rate son jet de dés (le gain apporté par la réussite est souvent évident). Si le meneur l'accepte, alors le jet peut être effectué.

TRAIT'S DE CARACTERE

Le paragraphe qui suit n'a aucune implication technique dans le jeu, donc aucun chiffre. Les traits de caractère sont utiles pour cerner le caractère du personnage, pour appréhender sa façon de réagir à ce qui l'entoure et connaître sa manière de se comporter habituellement.

Le joueur doit choisir entre 2 et 4 adjectifs parmi les traits de caractère suivants et les noter sur sa fiche de personnage à l'endroit prévu à cet effet.

Altruiste / Egoïste	Assuré / Inquiet
Attentif / Distrait	Calme / Colérique
Chaleureux / Froid	Confiant / Méfiant
Courageux / Peureux	Curieux / Blasé
Désordonné / Strict	Energique / Paresseux
Généreux / Cupide	Honnête / menteur
Indulgent / Rancunier	Insouciant / Cynique
Introverti / Extraverti	Joyeux / Mélancolique
Loyal / Fourbe	Modeste / Vantard
Optimiste / Pessimiste	Prudent / Impétueux

SANTÉ PHYSIQUE

La vitalité d'un personnage est mesurée sur une échelle de 6 qualificatifs (En bonne santé, Contusionné, Légèrement blessé, Moyennement blessé, Sérieusement blessé, À l'agonie). Chacun de ces 6 stades possède un niveau (c'est à dire un nombre de cases, voir fiche de personnage). Ce niveau peut encaisser un nombre déterminé de points de santé physique. Quand ce total est dépassé, le personnage descend au stade inférieur. Chaque niveau est égal à la CON du PJ.

A partir du stade Moyennement blessé, un malus est appliqué aux jets d'action physique du PJ pour simuler la fatigue et la douleur liées aux blessures.

En bonne santé

Le personnage est en parfaite santé physique. Il est au mieux de sa forme.

Contusionné

Le personnage est contusionné. Il a quelques blessures superficielles.

Légèrement blessé

Le personnage est blessé légèrement. Il a du mal à courir et il subit une gêne dans ses mouvements.

Moyennement blessé

Le personnage est bien blessé. Il ne peut pas courir, seulement marcher. Le personnage subit un malus de (-2) à tous les jets qui requièrent une caractéristique physique.

Sérieusement blessé

Le personnage est blessé très sérieusement. Il boite et éprouve de grandes difficultés à marcher. Le personnage subit un malus de (-3) à tous les jets qui requièrent son physique.

À l'agonie

Le personnage est dans un état critique, entre la vie et la mort. Il ne peut plus que ramper et dans peu de temps il va sombrer dans l'inconscience. Le personnage subit un malus de (-4) à tous les jets qui requièrent son physique. Arrivé à 0, si ses points de santé physique ne sont pas remontés à 1 avant son prochain tour (grâce par exemple à l'aide d'un baume), le personnage meurt.

Perte de santé physique

La santé physique diminue à chaque fois que le personnage est gravement malade, très fatigué ou blessé. À chacune de ces occasions, le personnage perd des points de santé physique.

Dans les cas de maladies ou d'importantes fatigues, la décision du nombre de points à perdre est laissée au jugement du meneur. Dans le cas de blessures résultant d'une confrontation, quelques règles simples facilitent la résolution de ce genre d'affrontement, chaque arme provoquant la perte d'un certain nombre de points de santé physique (voir CONFRONTATION ci-dessous).

Récupération de santé physique

Un personnage qui n'est pas mort finira forcément par guérir. Il suffit d'avoir un peu de temps pour se remettre de ses blessures. Avec un minimum de repos le personnage regagne 1 stade par semaine. La guérison se terminant quand le personnage retrouve son statut "En bonne santé".

Un personnage qui a normalement suivi les cours de la Grande Bibliothèque sait utiliser les baumes et peut donc parvenir à regagner rapidement quelques points de santé physique.



SANTÉ MENTALE

De la même manière que la santé physique, l'état mental d'un personnage est mesuré sur une échelle de 6 qualificatifs (Sain, Choqué, Légèrement perturbé, Moyennement perturbé, Sérieusement perturbé, Dément). De la même manière que la santé physique, chacun de ces 6 stades possède un niveau. Ce niveau peut encaisser un nombre déterminé de points de santé mentale. Quand ce total est dépassé, le personnage descend au stade inférieur.

Chaque niveau est égal à l'ESP du personnage.

Sain

Rien à signaler, le personnage est parfaitement sain et équilibré.

Choqué

Le personnage est choqué. Il se sent mal de temps en temps.

Légèrement perturbé

Le personnage est légèrement perturbé. Il a du mal à réfléchir et repense régulièrement à la source de sa perturbation.

Moyennement perturbé

Le personnage est bien perturbé. Il est nerveux et a du mal à avoir des réflexions suivies.

Sérieusement perturbé

Le personnage est gravement perturbé. Il est traumatisé et éprouve de grandes difficultés à parler de la source de sa folie.

Dément

Le personnage est dans un état critique, proche de l'aliénation. Il ne semble plus capable d'avoir des raisonnements logiques. À moins d'un miracle, il sera rapidement enfermé dans les bouches de l'oubli de la Grande Bibliothèque... Si un personnage perd plus de points de santé mentale qu'il n'en possède, il devient irrémédiablement fou, son personnage est perdu.

Perte de santé mentale

À chaque fois que le meneur juge qu'un événement ou une créature sont suffisamment choquants pour ébranler la raison d'un ou de plusieurs personnages, il demande aux joueurs d'effectuer un jet de sang-froid (ESP x 2). Le résultat doit bien sûr être inférieur ou égal à leur ESP x 2.

* Si le joueur réussit son jet, le personnage reste stoïque et arrive à se raisonner face aux événements (il ne perd pas de points de santé mentale).

* Si le joueur rate son jet, le personnage perd des points de santé mentale. Cette perte se calcule en fonction de la marge d'échec. Cette marge étant la différence

entre le résultat du jet de dés et l'ESP x 2 :

La Marge d'Echec est de 1 = 1 point de perte

La Marge d'Echec est de 2 = 2 points de perte

La Marge d'Echec est de 3 = 3 points de perte

La Marge d'Echec est de 4 = 4 points de perte

Ainsi de suite...

Si le personnage perd l'équivalent d'un stade entier en une seule fois, le MJ décide des actions du personnage durant une brève période : catatonie, fuite effrénée, perte de conscience, etc. Dans tous les cas, c'est le meneur qui décide de la durée de la crise. Une crise majeure (plusieurs niveaux descendus d'un coup) devant théoriquement durer plus longtemps qu'une crise mineure (perte d'un seul niveau).

Exemple : Le meneur demande à Julien de faire un jet sous ESP x 2 car son personnage se trouve face à un cadavre. Son personnage a 3 en ESP ce qui multiplié par 2 lui fait 6. Il fait 5 et 5 avec ses dés, donc 10. Il rate son jet de 4 points et perd donc 4 points de santé mentale. Comme son stade Sain ne peut pas contenir plus de points que son ESP (soit 3 points), le point en excédent l'amène au stade Choqué. Il perd plus de l'équivalent d'un stade entier, son personnage perd donc son sang-froid et, durant quelques temps, est contrôlé par son MJ...

* Si le personnage fait un EC lors de son jet de sang-froid, en plus de perdre le contrôle de son personnage durant quelques temps au MJ, le goblin gagne un nouveau point faible dont la valeur est égale à son ESP. C'est le meneur qui détermine la nature de ce point faible qui devrait néanmoins être lié à la source du jet de sang-froid.

* Si le personnage fait un RC lors de son jet de sang-froid, en plus de rester impassible face à l'horreur, il regagne des points de santé mentale précédemment perdus. Le nombre de points ainsi regagnés est égal à l'ESP du personnage.

Un personnage qui a réussi son jet d'ESP x 2 ne devrait pas être choqué par une horreur de même nature que celle qui a provoqué son premier jet si elle survient peu de temps après.

Exemple : Le personnage de Julien entre dans une maison, il se retrouve nez à nez avec un cadavre. Le meneur lui demande d'effectuer un jet sous son ESP x 2 qu'il réussit. Il parvient donc à contrôler ses nerfs. Quelques minutes plus tard, il est confronté de nouveau à un cadavre. Le meneur ne lui demande pas de jet car le personnage a gardé son sang-froid la première fois.

Récupération de santé mentale

Avec un minimum de repos, le personnage regagne 1 stade de santé mentale par semaine goblin (13 jours), à l'exception du premier point de chaque stade atteint. Ce point minimum simule les peurs persistantes liées à la perte de santé mentale, ses "cicatrices" psychologiques.

Psalmodie de la Phrase-clef

Il n'est pas rare, lorsqu'un gobelin est en état de stress, qu'il se mette à répéter inlassablement sa Phrase-clef. De cette manière, la créature cherche une manière de se raccrocher à quelque chose qu'elle connaît, pour ne pas perdre tous ses moyens. C'est une sorte de garde-fou, une protection contre la folie.

Ce dernier point ne peut disparaître que par un jet réussi d'ESP x 2, jet qui ne peut être tenté qu'une fois par semaine. S'il est raté, rien ne se passe. S'il est réussi, ce point restant disparaît. De plus, dans ce cas, le joueur peut directement refaire un jet pour essayer de faire disparaître le point du stade suivant (au lieu d'attendre une nouvelle semaine).

Le personnage est considéré comme Sain quand il a regagné le premier stade (qu'il ait réussi ou non à se débarrasser du premier point des stades précédents).

Exemple : 13 jours après avoir été Choqué, le personnage de Julien retrouve un statut Sain mais malgré cela il lui reste 1 point dans le stade Choqué et 1 autre dans le stade initial Sain. Ces 2 points indiquent que le personnage a subi un choc psychologique dans le passé et que - même s'il va bien aujourd'hui - ces souvenirs le dérangent encore... Le meneur demande alors à Julien d'effectuer un jet d'ESP x 2. S'il réussit son jet, le premier point dans le stade Choqué disparaît. S'il rate son jet, le point reste jusqu'à la semaine suivante où Julien pourra de nouveau tenter de l'effacer.

CONFRONTATION

Parmi toutes les actions que peut accomplir un personnage, les affrontements physiques ont une place à part. La manière de les mettre en scène est plus complexe et plus détaillée car elle détermine souvent la mort ou la survie des personnages.

Tour

Un tour est une période de temps très courte d'environ 3 secondes durant laquelle un personnage peut accomplir une ou plusieurs actions. Les tours ne sont utilisés que lors de confrontations et ils se succèdent les uns après les autres tant que la confrontation n'est pas terminée.

Initiative

Lors d'un affrontement, il est important de savoir qui agit le plus rapidement entre un personnage et son adversaire. Cela dépend de l'agilité et de la perception des protagonistes. En termes de jeu, lors d'une confrontation chaque protagoniste effectue un jet d'AGL+PER. La marge de réussite la plus élevée indique le personnage qui agit en premier. Si deux personnages obtiennent une marge identique, ils agissent en même temps. Si un personnage obtient une Réussite Critique, il agit directement en premier quelle que soit sa Marge de Réussite. Inversement, si l'un des personnages obtient un Echec Critique, il n'agit pas et est privé d'action durant ce tour

(s'il possède 2 actions ou plus, il n'en aura qu'1 pour ce tour-ci, voir ACTIONS ci-dessous).

Une fois déterminé celui qui agit en premier, chaque protagoniste de l'affrontement effectue une action, et cela les uns après les autres, dans l'ordre de leur MR. L'initiative se relance une fois que tous les personnages ont utilisé toutes leurs actions.

Pour déterminer l'initiative avec un peu plus de précision, le meneur peut adjoindre quelques bonus et malus au jet suivant la situation. Ces modificateurs sont cumulatifs. Voici deux exemples :

-2, si l'arme du personnage n'est pas sortie lorsque la confrontation débute.

-3, si le personnage est surpris et ne s'attend pas à l'affrontement.

Règle alternative

Une fois désigné celui qui agit en premier (qu'importe que ce soit un PJ ou un PNJ), les autres initiatives n'ont plus d'importance. Le joueur ayant l'initiative explique ce qu'il souhaite que son personnage accomplisse. Puis les uns après les autres, dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la table, chaque protagoniste peut tenter une action. Lorsqu'autour de la table vient le tour du MJ (s'il n'a pas eu l'initiative), celui-ci fait agir chacun des PNJ qu'il incarne.

L'initiative se relance au début de chaque tour après que toutes les actions aient été résolues.

Actions

Lors d'un affrontement, certaines personnes se déplacent plus rapidement que d'autres, elles sont capables de faire plus de choses dans un même temps donné. C'est pourquoi chaque personnage à un certain nombre d'actions à sa disposition en fonction de son agilité. Imaginez un fougueux gobelin maîtrisant parfaitement le maniement de la dague affrontant un vénérable congénère endormi.

Compte comme une action : attaquer, se défendre (esquiver ou parer une attaque), courir (fuir ou poursuivre un adversaire).

Pour savoir combien d'actions va posséder le personnage, il suffit de confronter son agilité au tableau ci-dessous et de noter le résultat sur la fiche de personnage.

Agilité (AGL)	Action(s) par tour
1 ou 2	1 action par tour
3 ou 4	2 actions par tour
5 ou 6	3 actions par tour

Déroulement des actions

Les uns après les autres, chaque personnage effectue une action en commençant par celui qui a l'initiative.

Ensuite, un second tour de table a lieu pour les PJs possédant une action supplémentaire (et encore un autre tour, pour les personnages possédant 3 actions).

Attaque (FOR+AGL généralement)

Une attaque réussie si elle n'est pas esquivée ou parée permet de toucher l'adversaire et de diminuer sa santé physique.

Esquive (AGL+PER)

L'esquive permet d'éviter une attaque qui aurait normalement dû toucher un personnage. Un personnage attaqué et qui ne possède plus d'action ne peut esquiver l'attaque. Il est à la merci du coup adverse.

Parade (FOR+AGL généralement)

Une parade permet de bloquer une attaque adverse et - si elle est réussie - d'enchaîner directement avec une attaque (ce qui compte tout de même pour deux actions). Un personnage attaqué et qui ne possède plus d'action ne peut parer l'attaque. Il est à la merci du coup adverse.

Courir

Lors d'un affrontement, un personnage peut décider de fuir ou de poursuivre un adversaire. La distance parcourue durant un tour est égale à l'AGLx2 du personnage en mètres.

Dommages physiques

Lors d'une confrontation physique si le personnage est touché, il perd des points de santé physique. Cette perte se calcule en fonction des dommages causés par l'arme auxquels on ajoute la Marge de Réussite du jet d'action (FOR+AGL lors d'une bagarre ou d'un affrontement à l'arme blanche).

Arme	Dommages
Coup de poing, de pied	1D2
Coup de tête, de griffes, de crocs	1D3
Gourdin, barreau de chaise, bâton	1D3+1
Poignard, dague, hachette	1D6
Epée, fléau, hache	1D6+2

Si la MR est de 0, on n'ajoute rien aux dommages
Si la MR est de 1, on ajoute +1 aux dommages
Si la MR est de 2, on ajoute +2 aux dommages
Si la MR est de 3, on ajoute +3 aux dommages
Si la MR est de 4, on ajoute +4 aux dommages
Si la MR est de 5, on ajoute +5 aux dommages
Ainsi de suite...

Exemple : Le personnage de Julien n'a pas réussi à éviter un coup de poing. Le meneur a effectué un jet comme s'il jouait l'ad-

versaire du PJ. Il a obtenu 4 avec ses dés alors que la FOR+AGL du PNJ est de 5. La MR est donc de 1. En conséquence, aux dommages d'un coup de poing (1D2) doivent être ajouté la Marge de Réussite de +1, ce qui donne 1D2+1. Le meneur lance le dé et fait 3 qui, rapporté à l'échelle d'1D2, donne 1. Le personnage de Julien perd donc 2 points (1+1).

Critiques lors d'un affrontement

Voici des exemples de Réussite Critique et d'Échec Critique pouvant survenir lors d'une attaque ou d'une défense (que ce soit une parade ou une esquive).

Réussite Critique (double 1) lors d'une attaque

Le personnage obtenant une RC en attaquant, tue (ou met K.O. selon le bon vouloir du PJ) automatiquement son adversaire SAUF s'il s'agit d'un personnage important (un Grand Méchant de l'histoire, un PNJ majeur ou un des PJs) auquel cas, les dégâts sont simplement doublés. Une RC ne peut être parée sauf si l'adversaire parvient à obtenir une RC en défense.

Échec Critique (double 6) lors d'une attaque

Le personnage obtenant un EC en attaquant se blesse avec son arme ou avec l'arme de son adversaire. Effectuer les dégâts normalement.

Réussite Critique (double 1) lors d'une défense

Le personnage obtenant une RC pare avec brio l'attaque. Il réussit si bien, qu'il parvient à toucher son adversaire (l'action dans son ensemble ne compte que pour une seule action). L'adversaire feinté ne peut se défendre à moins d'obtenir une RC en défense.

Alternative : Le personnage pare si bien l'attaque qu'il parvient à détruire/casser l'arme de son adversaire (au choix du joueur).

Échec Critique (double 6) lors d'une défense

Le personnage obtenant un EC en se défendant ne parvient pas à parer l'attaque de son adversaire mais en plus il détruit son arme durant l'affrontement (la lame se brise, le manche casse, etc.)

Protection

Une tige, une armure de cuir, une cotte de maille sont des protections susceptibles d'encaisser quelques dommages. Ces dommages ainsi amortis ne sont pas à déduire de la santé physique du personnage.

Chaque protection absorbe un certain nombre de points de dommages. Si les points ne sont pas tous absorbés par la protection, l'excédent est à soustraire de la santé physique du personnage.

Chaque dommage que reçoit la protection réduit son efficacité. Lorsque le cumul des points encaissés par la protection est égal ou dépasse un certain seuil (indiqué dans la colonne CUMUL), la protection n'est plus d'aucune utilité et ne protège plus le porteur. Elle est trop usée et est bonne à jeter.

Exemple : Le personnage de Julien est vêtu de la veste longue que porte tous les agents de la Grande Bibliothèque. Il reçoit un coup de poignard. Le coup lui fait perdre 3 points de santé physique mais Julien déduit la protection de la veste que son personnage porte et qui le protège d'1 point. En définitive, il ne perd donc que 2 points et sa protection, abîmée, ne peut plus le protéger que de 4 points...

Voici les différents types de protections, leur qualité et le cumul de dommages qu'elles peuvent supporter :

Protection	Qualité	Cumul
Veste longue	absorbe 1 point	5 points
Armure de cuir	absorbe 3 points	8 points
Cotte de maille	absorbe 5 points	15 points
Armure complète	absorbe 8 points	40 points
Heaume	absorbe 5 points	10 points

POINTS D'HEROÏSME

Les points d'héroïsme sont les "petits plus" qui font des gobelins des personnages hors du commun, plus vaillants et plus héroïques que la moyenne. Ils peuvent être utilisés/dépensés pour n'importe quelle action du moment que le meneur approuve son utilisation (pour le bon déroulement du scénario).

Il y a 3 types de points d'héroïsme : la Chance, la Volonté et le Courage. Tous possèdent des particularités propres qui sont décrites ci-dessous.

Chaque PJ possède 5 points à se répartir entre ces trois types de points d'héroïsme. Le minimum étant de 0 et le maximum de 3.

Chance

Les points de Chance permettent au personnage d'influencer le destin et les événements.

Avec 1 point, un personnage peut se trouver au bon endroit au bon moment : le PJ saute par une fenêtre du deuxième étage et atterrit dans la charrette pleine de foin qui se trouve en contrebas, le personnage court dans l'antre d'un inventeur pour se cacher et se retrouve dans une salle remplie de mannequins, le PJ parvient à se cacher derrière un rideau, etc.

Avec 1 point, un personnage peut avoir sous la main (ou dans son environnement proche) un objet souhaité, du moment qu'il n'est pas "impossible" que l'objet en question se trouve là : un agent peut transporter sur lui, dans sa besace et dans les poches de sa veste un tas de bricoles... Les objets uniques ne peuvent être obtenus de cette façon (artefact sacré, relique spécifique et Cie).

Avec 1 point, un personnage peut détourner l'attention de lui ou la dévier sur un tiers. A l'inverse, ce point peut aussi servir à reporter l'attention d'un tiers sur soi-même (pour être choisi "au hasard" dans une foule, etc).

Avec 1 point encore, un personnage peut se jouer de la chance d'un tiers en lui mettant des bâtons dans les roues : le poursuivant du PJ glisse sur un parterre de billes, un passant se met en plein dans son chemin et l'empêche de passer, etc.

Volonté

Les points de Volonté permettent au personnage de se dépasser mentalement, de repousser ses limites.

Avec 1 point, un personnage peut contrôler son sang-froid et peut ignorer une perte de santé mentale qu'il vient de subir (à moins que cette perte ait dépassé le stade Dément).

Avec 1 point, un personnage peut regagner un stade entier de santé mentale.

Avec 1 point, un personnage peut surmonter un point faible et ignorer les malus en rapport avec une action mentale lors de son prochain jet d'action.

Avec 1 point encore, un joueur peut relancer un dé parmi les deux dés déjà lancés pour espérer changer le résultat, si le jet d'action dépendait d'une caractéristique mentale.

Courage

Les points de Courage permettent au personnage de puiser dans ses ressources physiques, de trouver la force, la détermination de continuer son action.

Avec 1 point, un personnage peut ignorer une perte de santé physique qu'il vient de subir (à moins que cette perte dépasse le stade Agonie et amène les points de santé physique du personnage en dessous de 0).

Avec 1 point, un personnage peut regagner un stade entier de santé physique.

Avec 1 point, un personnage peut ignorer les malus en rapport avec une action physique lors de son prochain jet d'action.

Avec 1 point encore, un joueur peut relancer un dé parmi les deux dés déjà lancés pour espérer changer le résultat, si le jet d'action dépendait d'une caractéristique physique.

Jet de Risque

Un PJ peut décider d'utiliser un point d'héroïsme (Volonté ou Courage) pour relancer un dé d'un jet de Risque mais, dans ce cas précis, il perd un point d'expérience (à déduire des points d'expérience reçus à la fin du scénario...).

Récupération et gain

Les points d'héroïsme ne se regagnent pas à la fin ou au début de chaque scénario. Les points utilisés sont perdus à jamais.

La destruction ou l'emprisonnement d'une horreur, d'un monstre sanguinaire ou d'un Innommable, permet de gagner 1 point d'héroïsme (que le PJ peut placer à sa convenance en Chance, Volonté ou Courage).

Ils peuvent aussi être achetés par le biais des points

d'expérience (voir EXPERIENCE ci-dessous).

Quand le meneur souhaite récompenser un PJ pour ses actions autrement qu'avec des XP il peut aussi lui donner 1 point d'héroïsme.

EQUIPEMENT

C'est ici que l'on note les objets que le personnage transporte sur lui et qui sortent un peu de l'ordinaire : une dague (1D6 points de dommages), une loupe-traductrice, un jeu de 13 marque-pages, une veste longue (1 point de protection / 5 points de cumul), un sac sans fond, 1 baume, 1 Salamen, etc.

EXPERIENCE

Après chaque aventure, les personnages tirent des leçons de leurs erreurs ou coup d'éclats : ils n'auraient pas dû s'y prendre de cette façon ou, au contraire, ils ont bien fait de se fier à leurs instincts.

Les points d'expérience (abrév. XP) servent donc à rendre compte de ces prises de conscience et de leurs évolutions. À la fin de chaque aventure, le meneur donne aux PJs un nombre plus ou moins important d'XP selon la qualité de leurs actions durant le jeu (ce nombre varie entre 2 et 6 suivant le bon vouloir du MJ). Ces points doivent en théorie être répartis entre les différentes capacités qui ont servies les joueurs au cours du scénario.

Ces points d'XP serviront à augmenter les capacités des personnages (on entend par "capacité" n'importe quelle valeur chiffrée de la feuille de personnage). Suivant les capacités, les points d'XP n'ont pas la même équivalence. Le tableau suivant en résume les différentes utilisations :

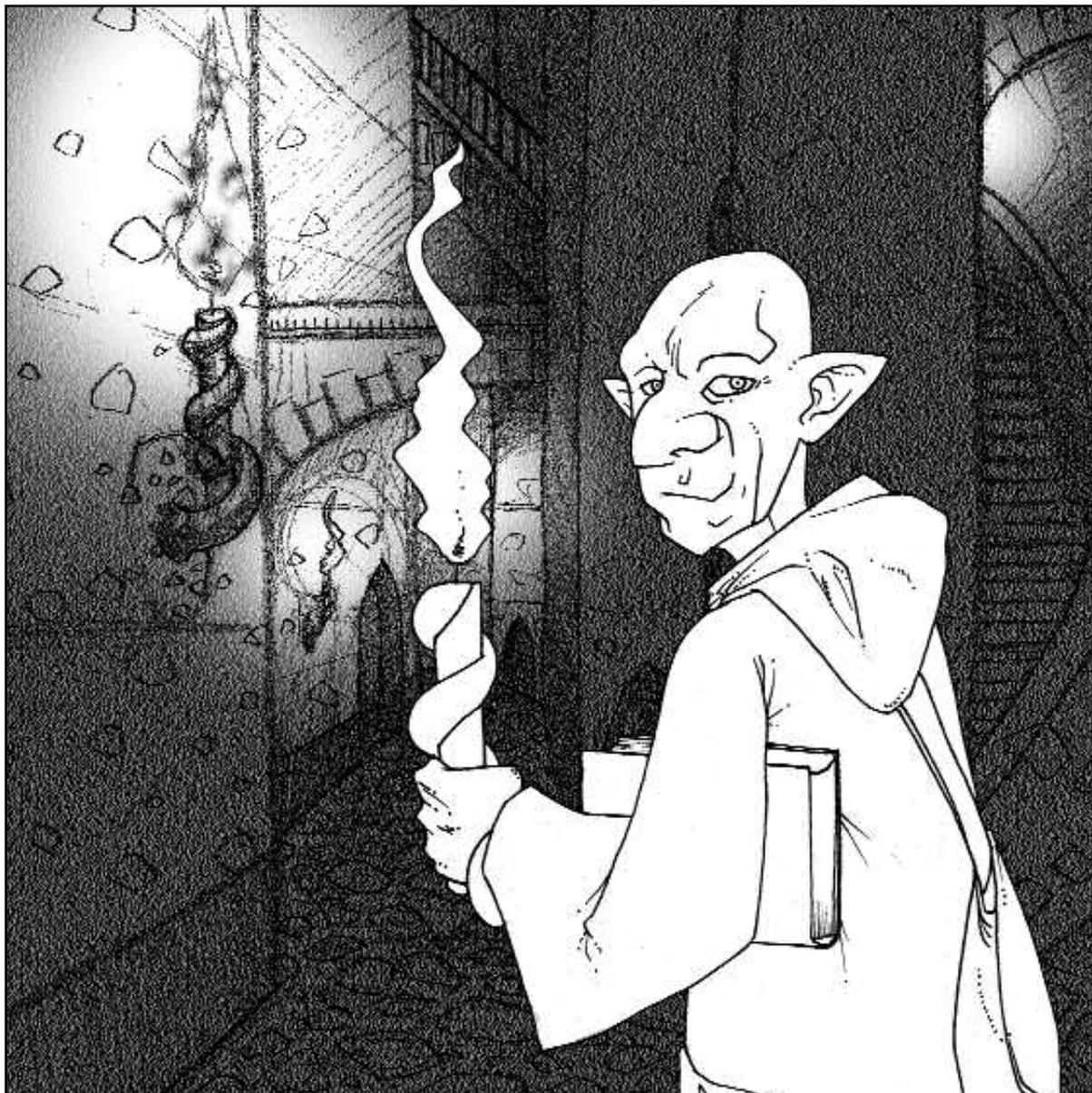
XP	Equivalence
$X^* + 4$	+1 point de caractéristique.
$X^* + 1$	+1 point de talent.
3	1 dans un nouveau talent.
4	-1 point de point faible.
3	1 point d'héroïsme.

* X étant le niveau désiré.

LE CARNET

Le carnet est le livre où est écrit et raconté l'histoire vécue par le groupe d'agents. Les PJs devant se relayer à chaque scénario pour écrire le récit de leurs aventures. Seuls ceux ayant participé à l'écriture de ce livre pourront espérer écrire un passage contenant une Phrase-clef (et donc un goblin nouveau-né). Le MJ est invité à donner 2 points d'XP supplémentaires ou 1 point d'héroïsme au joueur chargé de l'écriture de ces récits. Tout ajout supplémentaire à ce carnet, dessin, peinture, poème, devrait récompenser son auteur d'1 point d'expérience.





LA GRANDE BIBLIOTHEQUE

LA MEMOIRE DE L'UNIVERS

La Grande Bibliothèque est un bâtiment démesuré aux proportions gigantesques. Sous certains aspects, l'endroit ressemble à un monastère, par les chuchotements que propagent ses grands murs froids, par son aspect monolithique et le silence religieux de ses rayonnages, ainsi qu'à une université, par la turbulence de quelques élèves et l'orgueil de certains professeurs. Mais elle est et reste avant tout une institution dédiée à la collecte d'ouvrages. Elle se veut - aux dires du Conseil des Hauts-gobelins - la Mémoire de l'univers ainsi que le Sanctuaire de l'Histoire des Mondes Connus.

Aux origines

Durant leur apprentissage, les professeurs enseignent aux gobelins les origines de la Grande Bibliothèque et le destin de Belvazad le Premier :

"Belvazad était un goblin ; une créature mal aimée des autres peuples et surtout des humains qui le considéraient comme un petit être agressif, couard et opportuniste. Il fut enfermé il y a de nombreux siècles dans une geôle de pierre sans porte, ni fenêtres, sans ouverture, ni nourriture.

Par quelle manière, quel incroyable stratagème avait-il pu être emprisonné ainsi ? Il ne le sut jamais. Toujours est-il qu'il dut

apprendre à vivre seul dans ce lieu, dans cette sombre grotte. On ne lui avait laissé que quelques chandelles, un livre et un métronome de taille gobeline qui battait la mesure, inlassablement.

Le livre était intitulé "Préface aux 13 reliques". Belvazad lut et le relut sans cesse, trouvant sa nourriture dans les phrases et apaisant sa soif par les mots. L'auteur, une mystérieuse créature appelée Escarre, l'avait rempli de superstitions et de légendes. C'est ainsi qu'il prit connaissance de l'existence des Innommables (aussi appelés Indescriptibles) et des 13 reliques, 13 grimoires cachés parmi les mondes, dont chaque livre contenait la description précise et le nom d'une partie de ces monstrueuses créatures.

De nombreuses nuits, il fut hanté par des visions qu'il représenta sur les parois de la grotte pour ne jamais oublier: des gobelins, une gigantesque bibliothèque, un destin hors du commun et des créatures tapies dans le noir. Ce n'est que lors de sa cent soixante neuvième lecture, qu'il avait entrepris de réciter à voix haute, que Belvazad trouva la Phrase-clef dissimulée dans l'ouvrage et qu'il invoqua Salazandre, une sorte de lézard femelle de près d'1 mètre de long. Le métronome avait alors déjà compté plusieurs années.

Dès son apparition l'étrange reptile se mit à explorer la caverne. Elle fit découvrir à Belvazad une cachette dans un mur. Il s'agissait d'une petite porte habilement camouflée où étaient entreposés d'autres livres. Elle les avait sentis. Belvazad les lut. Un des ouvrages traitait des Sésames-Rêves, des phrases de passage permettant de naviguer entre différents mondes. Parallèlement Belvazad débuta l'écriture de deux livres, une histoire racontant son périple, son emprisonnement et sa survie et un second concernant Salazandre. Celle-ci, se nourrissant des pages de la Préface aux 13 reliques, accoucha de petits lézards: les Salamen.

Comme pour le précédent récit, Belvazad lut les deux textes qu'il avait écrits à voix haute et, de la même manière, ils contenaient, eux aussi, des êtres vivants: des gobelins. Deux dans le premier et un dans le second: Shooni, Manil et Neck étaient nés. Belvazad les éduqua. Ensemble, ils agrandirent les lieux en s'aménageant différentes petites salles. Le Premier leur montra ses fresques et leur parla de son projet, de la construction de la Grande Bibliothèque. La vie suivit son cours, le Métronome battit plusieurs fois les années et quand, trop vieux, il sentit sa fin arriver, Belvazad décida de relire le livre parlant des phrases de passages. Il grava sur la porte qui cachait les livres une phrase qui lui était venu en rêve et disparut par delà.

Le Métronome et Belvazad ont aujourd'hui disparu, Shooni, Manil et Neck sont morts, mais plusieurs siècles après ces événements, conformément aux visions prophétisées par le Premier, le bâtiment est là et les agents de la Grande Bibliothèque parcourent les mondes à la recherche des 13 reliques d'Escarre."

DECORUM

Durant leurs treize années d'études, les jeunes gobelins apprennent que la Grande Bibliothèque se situe au sein d'une montagne sans fin. A l'extérieur, en dehors du bâtiment, ce n'est que terre et pierre. Il n'y a donc pas de fenêtres avec vue sur ciel, ni d'ouvertures laissant passer le soleil. Les lieux baignent continuellement dans la pénombre, éclairés par les luminors, des bougies alambi-

L'enjeu "supérieur"

"Braver la mort, affronter les ténèbres et regarder le Mal dans les yeux" - Siken, Portagent

Si tant est que les Innommables aient un objectif compréhensible pour un être doué de raison et un but commun, il semblerait que tous préparent l'avènement de l'Obscurité et du Mal. Ces monstruosité s'acharnent à faire régresser l'humanité à un stade primaire d'obscurantisme où la raison et la logique ne seront plus et où la folie (l'Obscurité) et la peur (le Mal) règneront en maîtres.

Pour réaliser cet objectif dément, ils traquent les sources de la raison et de la connaissance et les pervertissent. Ils détruisent les mots, effacent les livres, combattent les langages et possèdent les esprits.

Ils haïssent tout ce qui a le pouvoir de la rationaliser, d'expliquer leur existence, leur fonctionnement et donc, de les détruire. Si personne ne fait rien, tous les mondes existants ainsi que la Grande Bibliothèque, contaminés par ces créatures, deviendront insensés et tous ceux foulant les terres de ces mondes avec, en proie à leurs plus bas instincts et à une peur irrépressible et irraisonnée.

La Grande Bibliothèque a pour but de sauvegarder un maximum de livres pour ne pas que la connaissance contenue dans ces pages disparaisse peu à peu, pervertie par les enfants de l'Obscurité et du Mal. Cette forteresse de la raison, ce bastion de la connaissance, tente ainsi de combattre les porteurs de lendemains fous et sans espoirs. C'est une tâche ingrate car, si les gobelins réussissent dans leurs missions, personne ne connaîtra jamais leurs actes héroïques mais c'est aussi une mission "supérieure" que les gobelins de la Grande Bibliothèque s'évertuent à mener à bien.

quées et les verreries torsadées qui tamisent et propagent la lumière. La Grande Bibliothèque prospère sur bon nombre de niveaux, de superpositions de couloirs et d'escaliers.

Chaque étage mesure près de cinq mètres de haut et pourtant, vingt-cinq sont nécessaires à l'archivage colossal des milliers et des milliers d'écrits que contient la Grande Bibliothèque. Seuls une dizaine d'étages, communs à tous, sont décorés.

FONCTIONNEMENT

La Grande Bibliothèque ne dort jamais. Elle est animée à toutes heures du jour et de la nuit et cela en fonction du retour de mission des agents. Des repas peuvent d'ailleurs être servis à tout moment.

Repos et fêtes

Tous les gobelins travaillent 2 semaines d'affilées pour une semaine de repos bien méritée. Cette semaine est souvent le théâtre de beuveries (par le biais de la

Gaimonark, alcool dont raffolent les gobelins), de détente, allongés dans le fumoir ou dans les bains chauds, discutant et se transmettant le Shamsharak (une sorte de narghilé), de jeux de cartes mais aussi de lectures (pour les plus studieux).

Les fêtes respectées par les gobelins sont au nombre de 3 :

* Deux jours de suite servent à honorer la naissance des trois enfants de Belvazad, le 169^{ème} jour pour Shooni et Manil et le 1^{er} pour Neck.

* Le 26^{ème} jour est la date de la disparition de Belvazad. Personne ne travaille ce jour là (tous les gobelins jeûnent et méditent).

* Une fête a récemment été instaurée pour honorer les gobelins du personnel sans qui la Grande Bibliothèque aurait bien du mal à prospérer (ce n'est pas pour autant qu'ils ne travaillent pas ce jour là). Cette fête est donnée tous les 78^{ème} jour de chaque année en mémoire de Namaren, un membre du personnel s'étant suicidé à cette date.

Temps

1 jour gobelin dure 26 heures,
1 semaine gobeline dure 13 jours,
1 année gobeline dure 13 semaines (169 jours).
2 années gobelines correspondent donc à 1 année humaine environ.

Ressources

Les principaux besoins de la Grande Bibliothèque : l'armement (dagues et Cic), les ustensiles (papier, plumes, encre, etc.), les étoffes (toges, draps, besaces, etc.), les meubles et la nourriture sont apportés de l'extérieur, par le biais des Mondes Connus.

Loi

La Grande Bibliothèque est dirigée par le Conseil des Hauts-gobelins, un groupe composé par six gobelins très influents dont le doyen. La loi de la Grande Bibliothèque est relativement clémente et les incidents sont très rares. Le règle principale à connaître est que "Tout livre endommagé doit être remboursé par des travaux d'intérêts communautaires" (le plus souvent des travaux de copie de livres ou d'aides au personnel durant un nombre d'heures variant selon la rareté du livre et le bon vouloir du Conseil).

Sanctions

Généralement à base de blâmes, les peines les plus dures vont de la détention dans un cachot durant une période donnée à l'emprisonnement à vie (principalement utilisé chez les gobelins victimes de l'Indicible Démence). Les criminels gobelins (qui auraient tué un des leurs), quant à eux, sont contraints à l'exil dans un des Mondes Connus ou Inconnus.

Maladies

Le Petit Drame

Des mots disparaissent parfois des livres. Une fois déclaré le processus d'effacement s'amplifie jusqu'à ce que le livre soit redevenu vierge. Pour palier à cette catastrophe, les Copistes sont chargés de recopier les ouvrages les plus vieux et les plus rares pour pouvoir les conserver. Plus les livres sont rares et vieux plus ils résistent bien et longtemps au Petit Drame. La plupart des gobelins pensent que les livres victimes du Petit Drame sont des textes qui ont, un temps, séjournés près d'un Innommable et qui, corrompus, perdent leurs mots.

La Subite

De temps en temps, il arrive qu'on retrouve un gobelin mort en pleine lecture, le livre tombé sur les genoux, un sourire aux lèvres ou le visage en pleurs. Cette mort foudroyante est appelée la "Subite". Il semblerait que certains gobelins meurent de joie ou de tristesse à la lecture d'un livre sans raison particulière.

L'Obsession

L'Obsession est la maladie la plus crainte des gobelins. Elle peut frapper n'importe qui, elle est progressive et irréversible. Elle affecte les capacités mentales du gobelin jusqu'à le rendre totalement sénile. Cette maladie dégénérante peut prendre plusieurs années avant d'atteindre le dernier stade.

À ses débuts, la maladie est très difficilement décelable, le gobelin lit souvent le même livre (ce livre obsessionnel n'est pas forcément le Livre de naissance). Puis au fur et à mesure du temps, le gobelin ne lit plus qu'un seul et unique livre qu'il apprend par cœur. Il peut le réciter à l'endroit, à l'envers (en partant de la dernière page), chapitre par chapitre, page par page. Il en oublie le reste du monde et même sa propre identité. Le dernier stade voit apparaître sous la peau de l'Obsessionnel ses passages préférés comme des tatouages indélébiles. La mort arrive peu de temps après.

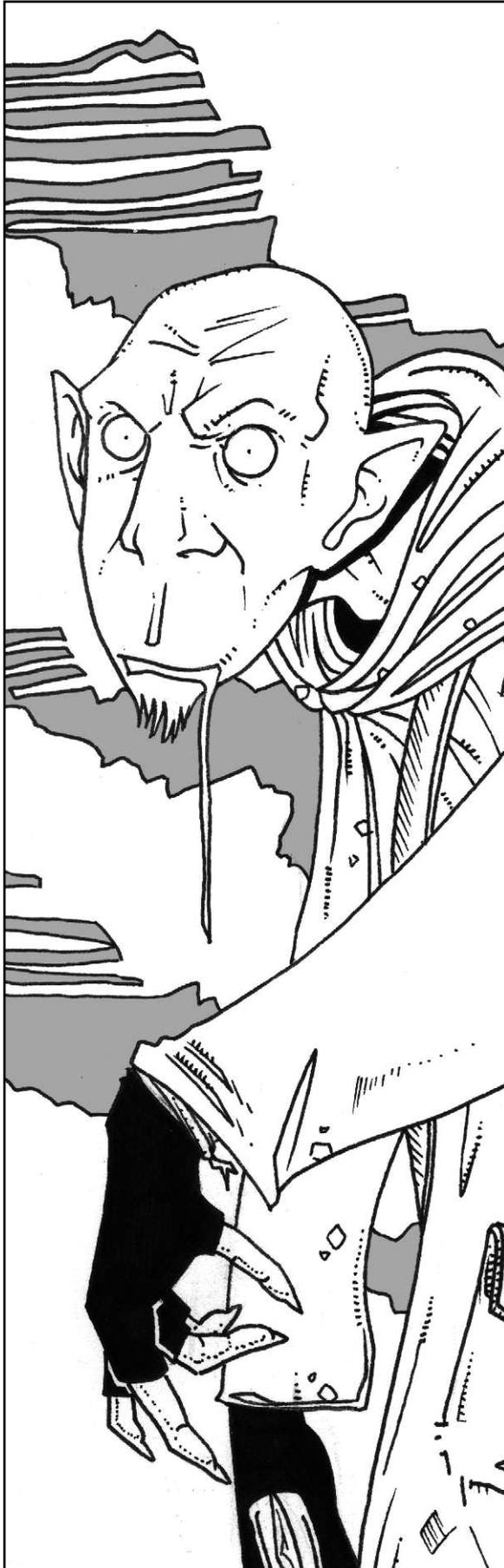
Certains gobelins encore conscients préfèrent l'exil dans les Mondes Connus à cette mort horrible et humiliante sous les yeux de leurs pairs.

“Braver la mort, affronter les ténèbres et regarder le Mal dans les yeux”

- Siken, Portagent

L'Indicible Démence

L'Indicible Démence est le nom donné à la folie dont sont victimes certaines personnes ayant été confrontées à des Innommables particulièrement monstrueux. Il s'agit d'une démence foudroyante et sans espoir de rémission très crainte des agents. Les gobelins touchés finissent leurs vies dans les bouches de l'oubli (étage -28).



La Mal Diction

Certains livres (peu communs, rares ou uniques) contiennent une Mal Diction, une phrase ou un enchevêtrement de mots qui n'ont aucun sens. Une fois lu, le lecteur devient incapable de continuer sa lecture. C'est le syndrome de la Mal Diction, le lecteur est maudit. Chaque Mal Diction peut être différente mais généralement il s'agit du "mauvais œil".

Le personnage a du mal à s'exprimer, il bégaye et devient malchanceux. La durée de la Mal Diction peut être de courte durée comme *ad vitam aeternam*. Pour chaque Mal Diction il existe normalement un antidote (laissé au bon soin du meneur, trouver un tel antidote devrait faire l'objet d'un scénario entier...).

En terme de jeu, toutes les Réussites Critiques (double 1) d'un goblin frappé de Mal Diction deviennent des Echecs Critiques (double 6). Il ne peut plus faire de RC et double ses "chances" de faire un EC. De plus, il ne peut plus utiliser ses points de Chance.

Ces livres sont maudits par des personnes qui souhaitent protéger leurs écrits. Maudire un livre est affreusement simple, il suffit de se concentrer et de composer une suite de mots tordus commençant "normalement" et devenant au final complètement absurde et sans aucun sens (ex : L'homme était assis aux pieds d'une plante rouge grimpant le ciel d'eaux folles sans manger la fumée respirant les près terreux). La phrase doit ensuite être intégrée à l'intérieur d'un texte anodin (attention : le début de la phrase doit parfaitement s'accorder avec le passage du livre. Il ne doit pas être directement décelable).

On raconte d'ailleurs qu'Escarre aurait caché de tels livres parmi ses reliques en créant des faux.

APPRENTISSAGE

Les cours

Le cursus s'étale sur treize années gobelines et est sanctionné par un examen en fin de dernière année. Les cours sont dispensés six heures par jour et les classes sont composées d'une trentaine d'élèves à chaque fois. Tous les nouveaux-nés doivent assister aux cours. Celui qui refuse d'étudier et qui, en contre-partie, n'accepte pas de participer aux travaux du personnel est envoyé aux cachots durant quelques jours. Si au-delà de cette période d'enfermement il n'accepte toujours pas d'aider la communauté il est forcé de s'exiler.

Durant ces cours, les nouveaux-nés apprennent à lire et à écrire plusieurs langues (généralement une dizaine parmi les 14987 connues), ils sont initiés aux mathématiques, à l'Histoire des origines de la Grande Bibliothèque mais surtout à l'Histoire et à la politique des plus importants Mondes Connus. Ils étudient les textes de livres communs et doivent faire des fiches de lecture les concernant. Ils y apprennent surtout que lire et se cultiver est l'un des meilleurs moyens pour lutter

contre l'Obscurité, le Mal et les Innommables. On leur apprend à utiliser les baumes, le maniement de la dague et les feintes d'esquive. Ceci afin de les préparer à leur futur rôle d'agents de la Grande Bibliothèque.

Tout au long de son apprentissage, chaque élève est suivi par un dossier dans lequel sont conservés les remarques, félicitations et blâmes qu'il a reçu. Chaque incartade est signifiée au Lecteur du gobelin. Ceux qui ne décrochent pas leurs examens à la fin des 13 ans, peuvent à leurs demandes et suivant l'état de leur dossier suivre une nouvelle année de cours.

L'examen

L'examen pour devenir agent n'est pas bien compliqué : il suffit de répondre juste à la moitié d'une série de questions à choix multiples. Il ne sert véritablement qu'à une seule chose : écarter ceux qui ne correspondent pas aux profils requis pour devenir agent : les gobelins trop empotés et trop peu débrouillards, les faibles d'esprit et les très indésirables (les bons à rien, les élèves ne supportant pas une quelconque autorité) Les candidats recalés peuvent retenter le concours deux fois, à chaque fin d'année. L'examen n'est par ailleurs pas limité dans le temps (on peut le repasser à tout âge).

LES AGENT'S

Cérémonie

Une fois l'examen réussi, les lauréats sont intronisés agents de la Grande Bibliothèque lors d'une cérémonie où on leur remet un bracelet créé à partir d'une langue de Salamen sur lequel est écrit le nom du gobelin ainsi que son statut d'agent de la Grande Bibliothèque. Ils doivent prêter serment devant le Conseil des Hauts-gobelins, jurer d'honorer leur nouveau statut et de rester fidèle aux principes de la Grande Bibliothèque, à savoir: dénicher un maximum de livres rares, combattre les Innommables et poursuivre sans relâche la quête des 13 reliques.

...Ainsi que deux règles simples

Aucun être extérieur à la Grande Bibliothèque n'est accepté en son sein. Il est arrivé en de très rares occasions que cela se produise mais cela reste interdit.

De même, l'emplacement des Petites Bibliothèques (et donc le moyen de parvenir à la Grande Bibliothèque) ne doit pas être dévoilé aux habitants des Mondes parcourus.

Attribution des missions

Une fois la cérémonie terminée, les gobelins deviennent officiellement agents de la Grande Bibliothèque. Les missions sont attribuées par l'administrateur en chef, un membre du personnel sous les ordres du doyen. Il reçoit dossiers et demandes et les répartit entre les différents groupes d'agents en fonction de la difficulté de

la mission et de l'ordre d'arrivée des requêtes.

Equipement

Chaque gobelin devenant agent se voit remettre un équipement particulier. Cette panoplie est composée d'une longue veste à capuche, d'une paire de mitaines, d'une dague, d'un jeu de treize marque-pages liés par une ficelle, d'une loupe-traductrice, d'un baume, d'un sac sans fond, d'un Salamen et de quelques pages d'un livre commun afin de nourrir le dit lézard (ou pour servir de Shemshem, du papier à mâcher).

Loupe-traductrice

Il s'agit d'un objet ressemblant en tout point à une loupe dont le verre traduit n'importe quel texte en Legolan. Le langage traduit doit toutefois faire parti des 14987 connus. Elle se révèle très utile dès que l'on souhaite connaître le contenu d'un ouvrage. Sur le pourtour du cerceau de fer tenant le verre est inscrit : Révèle-moi le sens des mots.

Baume

Un baume est une feuille vierge d'une trentaine de centimètres sur une vingtaine, pliée en trois dans le sens de la largeur et dans laquelle est placée une seconde feuille. Sur cette seconde page est inscrit le soin désiré. Seuls les Soigneurs savent les confectionner. Une fois pliées les feuilles sont trempées dans un liquide particulier à la senteur très particulière (d'où le terme "embaumer"). Une fois secs, ils doivent être appliqués sur le corps à l'endroit souhaité. Ces baumes sont souvent utilisés pour soulager les douleurs persistantes des agents et des plus vieux gobelins.

Techniquement le personnage qui utilise un baume sur une de ses blessures récupère la totalité du stade dans lequel il se trouve (excepté s'il est en "En bonne santé" auquel cas la première case reste cochée). Il permet aussi d'ignorer les malus dus aux blessures durant une demi-journée gobeline (soit 13 heures).

Sac sans fond

Un sac sans fond prend la forme d'une besace, d'un sac en bandoulière, dont l'intérieur a une contenance quasi infinie. On peut y mettre ce que l'on souhaite du moment que la taille de l'ouverture du sac le permet. Il se révèle extrêmement utile lorsque d'importante quantité de livres sont à transporter. De plus, le poids du sac sans fond reste constant qu'il soit vide ou qu'il soit plein. Le seul inconvénient est qu'en cas de besoin, pour pouvoir récupérer un objet placé à l'intérieur, il doit entièrement être vidé (il faut retourner le sac : le mettre complètement à l'envers et le secouer pour que tout son contenu tombe au sol).

Salamen

Les Salamen sont une espèce de lézard que l'on ne trouve que dans la Grande Bibliothèque. Ils sont tous les



enfants de Salazandre, la femelle plusieurs fois centaines, compagne de Belvazad. Elle se nourrit exclusivement de feuilles de grimoire et c'est lors de sa digestion qu'elle accouche de ses petits et cela en moins d'une journée. L'espérance de vie des Salamen est d'une trentaine d'années gobelines.

Ils possèdent la faculté de sentir les vieux livres dont ils sont friands, ils les reniflent sur de longues distances s'il n'y a pas trop d'odeurs contradictoires. Ils sont utiles pour les agents de la Grande Bibliothèque car ils les aident à trouver ce qu'ils cherchent. Ils dardent l'air avec leur langue et poussent de petits cris quant ils sentent quelque chose qui les excite.

Leur langue rouge bifide, beaucoup sollicitée durant ces recherches, s'assèche avec le temps et mue. L'enveloppe se détache et une nouvelle langue neuve prend sa place. Ce sont ces langues qui, une fois récupérées, sont transformées en marque-pages.

De la même manière que leur mère, les Salamen ne se nourrissent que de pages écrites. A cet effet, chaque agent transporte toujours sur lui plusieurs pages d'un livre commun pour pouvoir nourrir son spécimen. Lorsqu'ils l'ont mérité, on leur offre à déguster une page d'un vieux livre écrit spécialement pour eux par Belvazad, racontant l'histoire de Salazandre. Cependant, ils ne semblent pas pour autant comprendre les textes qu'ils dégustent ainsi.

Marque-pages

Les marque-pages sont les indicateurs ultimes pour différencier les livres importants des livres banals. Il suffit d'en insérer un à l'intérieur d'un livre pour que le morceau introduit change de couleur au contact des pages. Chaque teinte correspondant à une catégorie de livre (marron = commun, bleu = peu commun, violet = rare et noir = unique).

Les marque-pages sont conçus à partir de langues de Salamen récupérées, tannées, séchées, enduites et marquées d'une phrase sur toute la longueur de l'appendice : La connaissance protège de l'obscurité. Ils ne servent qu'une seule et unique fois.

Retraite

Après des années de bons et loyaux services, les agents peuvent prendre leur retraite et demander à vivre hors de la Grande Bibliothèque dans un Monde Connu pour servir en tant que contact et agent de renseignements.

DETAILS DES LIEUX

Administration et bureaux [étage 5]

C'est au cinquième et dernier étage que se trouve la partie administrative de la Grande Bibliothèque. Le niveau est composé des bureaux du doyen, des Hauts-gobelins, des administrateurs ainsi que des salles de réunion.

L'intendance contient les registres des archives où sont classés et répertoriés les nombreux ouvrages que contiennent les vingt-cinq étages d'archives. Chaque livre a une cote liée à un rapport émis par l'agent l'ayant découvert et ramené ainsi qu'à une feuille indiquant à quel étage et à quel endroit trouver l'ouvrage en question.

Salle du Conseil des Hauts-gobelins [étage 5]

Par delà la pièce servant de bureau au doyen se trouve une imposante salle circulaire réservée exclusivement aux réunions des Hauts-gobelins. Personne d'autre n'y a accès. Ce lieu sacré renferme le livre légué par Escarre à Belvazad : Le Préface aux 13 Reliques.

Les membres les plus hauts placés de la communauté savent qu'il est gardé à l'abri des regards indiscrets, dans cette salle mais personne, à part les quelques membres du Conseil, ne l'a jamais vu... Il s'agit d'un gigantesque livre de 70 cm par 1 mètre posé sur un trépied dont l'épaisse couverture est fermée par un cadenas. Chaque Haut-gobelin possède une réplique de la clef permettant son ouverture.

Logements [étages 3 et 4]

Chaque chambre contient un lit, un bureau, une chaise, un luminor, une étagère, quelques accessoires (une plume, un encrier, des feuilles volantes, un livre vierge, etc.) ainsi qu'un pot de chambre. Chaque gobelin, même un nouveau-né, possède la clef de son logement et est responsable de son état. Au bout de chaque couloir de ces deux étages se trouve un clapet ouvrant sur un profond puits de flammes où les déchets, déjections et autres doivent être jetés. Sur le pourtour de la trappe est écrit : Descendre aux Cendres.

Salles de classes [étage 2]

L'étage 2 comporte 15 salles de classes. Chaque salle pouvant accueillir une petite trentaine d'élèves (chaque classe est formée de 26 élèves). Suivant les époques -suivant le nombre des effectifs- certaines salles ne servent pas.

Salles d'entraînement [étage 2]

Il y a 5 salles d'entraînement où les gobelins peuvent apprendre à manier la dague et où les agents peuvent s'entraîner et se perfectionner. Ces salles comportent toutes une petite armurerie où est entreposé le matériel adéquat.

Jardin [étage 1]

Cet étage accueille un jardin d'intérieur reconstitué où l'on peut se promener parmi les plantes et s'asseoir sur un banc près d'une fontaine située au centre.

Salle de détente [étage 1]

La salle de détente est une grande pièce faisant office de salon de lecture et dans laquelle se trouve une biblio-

thèque garnie de livres communs. Le silence règne en maître dans cette ambiance feutrée.

Bains chauds [étage 1]

Il s'agit d'une source d'eau chaude faisant office de piscine et de douches où les gobelins aiment à se retrouver pour fumer ensemble le Shamsharak.

Fumoir [étage 1]

De la même manière que pour les bains chauds, le fumoir est une salle où les gobelins se retrouvent pour fumer. Le Shamsharak imprègne les étoffes et les cousins servant d'assise. La lumière est tamisée et l'ambiance calme et relaxante.

Autres salles [étage 1]

Toutes les salles de l'étage 1 ne sont pas destinées à des activités de détente. Il existe une laverie où des gobelins du personnel s'acharnent à rendre propre les vêtements des membres de la communauté, un débarras où le matériel à "tout faire" est entreposé quant il ne sert pas et un atelier pour les plus bricoleurs des gobelins.

Infirmierie [étage 0]

L'infirmierie est prévue pour accueillir une dizaine de malades. Nerval, Nitrem et Omash, les 3 Soigneurs des lieux y travaillent quotidiennement. Ils n'ont que rarement du travail pratique et passent leurs temps à étudier des grimoires et à confectionner de nouveaux baumes.

Salle de Salazandre [étage 0]

Salazandre, la compagne de Belvazad, toujours de ce monde, vit dans une petite pièce dont le parterre est recouvert de feuilles arrachées de vieux livres communs. Un gobelin du personnel se trouve continuellement dans cette salle afin de veiller au bien-être de la lézarde et aux naissances des Salamen.

Salle aux 100 Sésames-Rêves [étage 0]

Cette salle est la plus grande de tout le bâtiment. Les nouveaux-nés apprennent que c'est ici que vécut Belvazad et que les autres pièces et les autres étages ont été construits à partir de celle-ci. Il s'agit d'une pièce circulaire où cent portes se trouvent les unes à côté des autres. Elles permettent de se rendre en dehors de la Grande Bibliothèque dans les Mondes Connus ou Inconnus.

La Fontaine aux Révélations, dans laquelle sont attachés les treize grands vases servant à l'identification des Sésames-Rêves (cf. LES AUTRES MONDES, les Mondes Inconnus), se situe au centre de la grande salle. Les Veilleurs se relaient à toute heure pour garder cette fontaine et ces portes.

Sur la plupart des portes est appliqué une phrase de passage (inscrite sur une feuille et clouée). Cette phrase, différente pour chaque monde, permet de faire communiquer la porte en question avec une autre porte se trou-

vant dans le monde souhaité. Les portes sans phrases de passages donnent sur des murs de pierre.

La phrase de passage de la Grande Bibliothèque est : La connaissance protège de l'obscurité.

Incinérateur [étage 0]

Lorsque pour une raison ou pour une autre, un gobelin meurt, il est incinéré à l'étage des portes. Après une procession funéraire partant du logement du gobelin décédé jusqu'à l'incinérateur, la dépouille est jetée à l'intérieur d'un puits de flammes. Sur l'ouverture métallique servant de clapet est inscrit : Descendre aux Cendres.

Réfectoire [étage -1]

Le réfectoire est l'une des plus grandes salles de la Grande Bibliothèque. Il s'agit d'une gigantesque cantine où les gobelins se retrouvent par table de 13 (6 personnes de part et d'autre et un meneur en bout de table).

Cuisines [étage -1]

Les cuisines (et le cellier) sont séparées du réfectoire par une grande porte continuellement ouverte. Sur la clé de voûte de cette porte est inscrite une phrase : Cuire assez endurec la panse.

Un plat très apprécié des gobelins est le Shimil-Chel arrosé de Gaimonark, un plat à base d'énormes chenilles (les Shimils) baignant dans de l'alcool (un festin typiquement riche en fibres). Ces gros vers, atteignant parfois une cinquantaine de centimètres, vivent dans la Grande Bibliothèque ; dans le noir et le froid des étages des archives où les cuisiniers se rendent pour les débusquer.

Antre aux Attentifs [étage -2]

L'antre aux Attentifs consiste en une succession de petites salles d'égales mesures où résonne un bourdonnement perpétuel de chuchotements. Les Attentifs fixent le vide de leurs yeux aveugles tandis que les Chuchoteurs lisent et récitent des livres victimes du Petit Drame. Audessus de chaque porte est inscrit une étrange phrase : Les chuchotements n'ont pour silence que la mort des mots.

Atelier des Copistes [étage -2]

Dans une grande salle remplie de livres et de pupitres s'affairent les Copistes. Ici, on copie, on sauvegarde parchemins, rouleaux et grimoires. Les traces indélébiles de nombreuses taches d'encre garnissent le sol de l'atelier.

Archives [étage -3 à -27]

Les archives de la Grande Bibliothèque s'étendent sur près de 25 étages, tous plus austères et froids les uns que les autres. Les plus vieux écrits récupérés par les agents sont archivés parmi les toiles d'araignées et les rayonnages de l'étage -27. Les plus récents sont généralement placés au -3. Aucun étage n'est totalement rempli, chaque livre étant rangé selon des critères précis dont les administrateurs et les Maîtres Bibliothécaires ont le secret.

Gaimonark & Shamsharak

Les effets de la Gaimonark sur le métabolisme gobe-
lin sont doubles. Cette boisson permet d'ignorer com-
plètement ou partiellement les malus aux jets d'ac-
tions physiques dus aux blessures (le goblin ne res-
sent plus la douleur). En contrepartie, le goblin
éprouve de sérieuses difficultés à se concentrer : tous
les jets requérant une caractéristique mentale subis-
sent un malus de -1 à -6 sauf quand il y a confronta-
tion avec un Innommable. La durée et la force des
effets sont variables suivant la quantité de liquide
ingurgité : 50 cl, -1 (aux malus de blessures et aux jets
d'actions mentaux) pendant 1 heure. 3 litres, -6 (aux
malus de blessures et aux jets d'actions mentaux) pen-
dant 6 heures.

A l'instar de la Gaimonark, les effets du Shamsharak
sur le comportement des gobelins sont doubles. Le
fumeur, détendu et relaxé, éprouve moins de difficul-
tés à garder son sang-froid qu'habituellement : tous
les jets de sang-froid gagnent un bonus de +3 sauf
quand il y a confrontation avec un Innommable. Par
contre, physiquement, le goblin est tellement détendu
qu'il en devient mou : tous les jets requérant une
caractéristique physique subissent un malus de -3. La
durée des effets est de 3 heures.

Les livres maudits sont remisés au dernier étage, au
plus profond de la Grande Bibliothèque car les gobelins
craignent toujours de se faire contaminer par ces écrits.

Il faut une trentaine de minutes pour descendre de
l'étage -3 à l'étage -27 ce qui a poussé le Conseil des
Hauts-gobelins à ordonner la construction d'un réseau
de 4 nacelles pouvant faire le va et vient entre ces diffé-
rents étages, réduisant le temps du trajet par trois. Le
réseau de nacelles n'existe qu'entre les étages -3 et -28.

De petites tables, quelques chaises ainsi que des
échelles sont placées régulièrement entre les rayonnages.
Les Shimils, agrippées aux plafonds des étages, retom-
bent parfois sur le sol ou les étagères, surprenant le
goblin de passage. Il est interdit de fumer à ces étages
ou d'y apporter du matériel susceptible de mettre le feu
à la collection de la Grande Bibliothèque (à l'exception
des luminaires).

Bouches de l'oubli [étage -28]

Cet étage est destiné à l'emprisonnement des agents vic-
times de l'Indicible Démence, des Obsessionnels en
stade terminal mais aussi de cachots pour les gobelins
mis à pied (temporairement ou à vie suivant le jugement
rendu par le Conseil des Hauts-gobelins).

Etage -29 [étage -29]

Par delà les bouches de l'oubli se trouve un étage sup-
plémentaire, sans nom, dont on accède par un petit esca-
lier dissimulé à l'étage -28. L'existence de cet étage n'est
connue que des plus vieux membres du Conseil des

Hauts-gobelins. Parmi ces initiés certains ne se souvien-
nent même plus de son existence (ou ne souhaitent plus
s'en souvenir).

L'endroit, pareil à une tombe, est lugubre, poussièreux
et ne voit jamais la lumière. Un métronome d'un
peu plus d'1 mètre de haut bat la mesure. De vieilles
inscriptions ont - il y a longtemps - été tracées sur les
murs, des dessins, des peintures représentant un incen-
die apocalyptique, des étages en feu, des livres brûlés et
une créature tentaculaire s'infiltrant par toutes les ouver-
tures de la Grande Bibliothèque...

LES LIVRES

"Chaque livre a son histoire" - Sanssène, Grand Maître
Bibliothécaire

Classification

Tous les livres appartiennent à une catégorie précise.
Ils sont classés selon leur rareté et leurs récurrences.
Certaines histoires, certains romans, certains documents
se retrouvent de monde en monde écrits sous une autre
plume, par un auteur différent, mais dont le texte, l'es-
sence de l'œuvre, sont les mêmes. Les gobelins appellent
ces similitudes "récurrences". Les livres qui possèdent le
plus de récurrences sont des livres communs. On les
trouve facilement, partout, quel que soit le monde.

La Grande Bibliothèque ne peut se permettre de
récupérer des copies de tous les livres existants de part
les mondes. Les agents ne s'intéressent donc qu'aux liv-
res peu communs, rares et uniques ; ceux qui possèdent
une particularité propre, que l'on ne peut trouver par-
tout. Ils ne s'embarrassent pas de livres communs.

Commun

95% des livres existants sont des livres communs (190
livres sur 200). Quel que soit le monde, on peut les trou-
ver. Le nom du livre, de l'auteur, des protagonistes sont
différents mais l'ensemble, le récit, l'histoire, la morale et
la façon d'écrire sont sensiblement les mêmes. "Kasham
ou les 40 brigands", "Donne-moi qui tu hais, je te dirais
qui tu es" ou "Le Karimane Soutra" sont des livres
communs.

Peu commun

90% des livres inhabituels sont des livres peu communs
(9 livres sur 200). Quelques tournures de phrases ou de
morceaux d'histoires sont communs mais ils contien-
nent suffisamment peu de récurrences pour être intéres-
sants.

Rare

10% des livres inhabituels sont des livres rares (1 livre
sur 200). Les livres rares ne possèdent pas de récurren-
ces. Ils ont toujours un grand intérêt pour les gobelins
car ils contiennent souvent des références explicites à
des mondes inexplorés, à des domaines de connaisan-

ces inconnus, à des phrases de passages, à des informations d'intérêt et sont, d'une manière générale, une grande source de savoir. Il existe souvent plusieurs exemplaires d'un même livre rare, des copies, des transcriptions.

Unique

Il n'existe qu'un seul exemplaire de chaque livre unique de part tous les mondes existants. Ils sont donc très rares et recherchés avec beaucoup d'intérêt par les agents de la Grande Bibliothèque.

Rapport

Chaque livre rapporté doit faire l'objet d'un rapport circonstancié : propriétaire avéré ou présumé, lieu où le livre a été découvert, conditions de sa découverte, etc. Ce travail court mais rébarbatif pousse certains agents peu scrupuleux à ne pas s'occuper des livres peu communs et à se focaliser uniquement sur les livres plus rares.

Quelques livres spéciaux

Parmi les quelques livres spéciaux qui sont entreposés dans les archives de la Grande Bibliothèque, en voici trois de très particuliers.

Le Velmalen

Le Velmalen est un petit livre rare (10 x 15 cm) dont les pages sont empoisonnées. Les feuilles de cet ouvrage ont été fabriquées d'après une plante vénéneuse appelée Velama. Il suffit de toucher du doigt l'une des 460 pages du grimoire et de le porter à sa bouche pour, en moins de 13 heures, être en proie à des douleurs aigus au ventre et à des vomissements à répétition. La victime meurt 2 jours gobelins plus tard. Le seul antidote existant est une mixture à préparer à base de Velama. Ce livre empoisonné se trouve dans les rayonnages de l'étage -27 parmi les livres "maudits".

Les Lektomeriens

Les Lektomeriens sont le nom donné aux dix ouvrages piégés fabriqués par feu-Lektomer Lisi, un savant fou de Silvegrande à Demlin (son onzième ouvrage lui a explosé au visage, détruisant son laboratoire avec lui).

La Grande Bibliothèque possède 5 de ces 10 livres dont certains passages sont piégés. Il suffit de lire la phrase adéquate pour déclencher un processus d'explosion. Chacun de ces livres à un contenu et un format différent. Tous sont entreposés à l'étage -27.

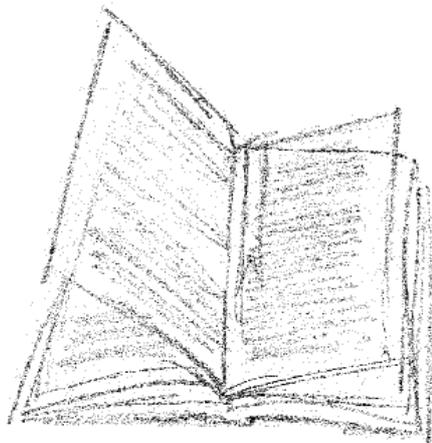
Le Langopan

Le Langopan est un ouvrage unique de près de 300 pages qui possède la particularité rarissime de pouvoir parler. D'ailleurs, il ne se gêne pas pour en faire la démonstration. Hautain mais néanmoins sympathique, il prétend connaître tous les langages existants (la pratique a cependant prouvé qu'il était surtout un grand mythomane). Son texte raconte la vie, sous forme de journal intime, d'un écrivain Nolanjais appelé Messcalvin. Le Langopan est actuellement le livre de chevet mais aussi le confident avisé de Nermin le doyen.

Les 13 reliques

Les 13 reliques sont des livres uniques très particuliers. Ces ouvrages ont été écrits par une créature mystérieuse dont on ne connaît que le nom : Escarre. Ils sont sensés contenir les noms et la description de tous les Innommables existants alors même que personne n'est jamais parvenu à les décrire ! De plus, connaître le nom d'un Innommable permet en théorie de l'affaiblir, d'amoindrir sa force, de le lier, de l'emprisonner et même, de le détruire.

Même s'ils n'en possèdent aucune à l'heure actuelle, les gobelins recherchent ces reliques avec ferveur. Elles sont considérées comme le Saint des Saints des livres uniques.



FACTIONS & PERSONNALITÉS

LA GRANDE BIBLIOTHEQUE

Les gobelins arpentant régulièrement la Grande Bibliothèque sont environ un millier : 385 agents, 23 professeurs, 98 Maîtres Bibliothécaires, 294 élèves et 147 gobelins faisant partis du personnel. Il faut à ce nombre ajouter près d'un millier de ressortissants dans les Mondes Connus (agents à la retraite ou occupants des Petites Bibliothèques).

Le Conseil des Hauts-gobelins

Le Conseil des Hauts-gobelins est composé du Directeur des enseignants, du chef du personnel, du Grand Maître Bibliothécaire, du Premier Muet, du Portagent et du doyen (qui préside les séances). Ces six gobelins sont, plus que le doyen en lui-même, les dirigeants des lieux, les véritables décideurs d'où leurs noms de Hauts-gobelins (aussi appelés Hobgobelins). Le Conseil est chargé de voter de nouvelles mesures, d'en abroger d'anciennes, d'établir une sentence envers un goblin coupable d'un crime, d'accorder certaines faveurs, etc. Seuls les plus vieux des Hauts-gobelins connaissent la nature du Grand Drame qu'ils craignent et redoutent plus que tout.



Nermin le doyen

"Chaque ride que vous voyez sur mon front est une histoire dans ma tête"

Tous les cinq ans, le doyen est élu par le Conseil des Hauts-gobelins. Celui actuellement en poste se nomme Nermin. Il est ré-élu à chaque fois depuis plus de 30 ans gobelins. Ce patriarche est l'un des plus anciens gobelins de la communauté avec ses 92 ans gobelins. Son dos voûté le rend encore plus petit qu'il ne l'est véritable-

ment. Son visage est pâle et les veines violettes tissent leur toile sous sa peau plissée par le temps.

Les Enseignants

Ce sont pour la plupart d'anciens agents devenus trop vieux pour parcourir les Mondes Connus ou des agents incapables d'exercer durant une période plus ou moins longue (convalescents ou handicapés lors d'une mission). Ils sont actuellement au nombre de 23. Pour devenir professeur, il faut obtenir l'aval du Conseil des Hauts-gobelins. Les seuls professeurs qui ne soient pas d'anciens agents sont des Maîtres Bibliothécaires.



Nemesti, Directeur des Enseignants

"Par Belvazad !"

Nemesti est le Directeur des enseignants, un professeur élu pour prendre les décisions en rapport avec les élèves et pour siéger au Conseil des Hauts-gobelins. Avec ses 1m50, il est le plus grand goblin de la communauté. Son physique émacié, ses traits anguleux et sa sévérité notoire font de lui, le personnage le plus craint des élèves. Son ambition secrète est de devenir doyen à la place de Nermin et il est prêt à tous les sacrifices pour y parvenir...

Nemesti méprise Akashal, chef du personnel et Haut-goblin, qu'il considère -comme quelques autres

gobelins de hauts rangs- comme un inférieur. Il est peu apprécié des gobelins qui ont eu affaire à lui durant leur apprentissage...

Le personnel

Le personnel est composé de gobelins n'ayant pas réussi l'examen pour devenir agent mais aussi de gobelins handicapés, trop vieux ou ayant souhaité travailler pour le bon fonctionnement de la communauté.

Les moins brillants sont chargés des tâches ménagères : entretien et lavage. Quelques-uns s'occupent des armes, d'autres cousent, élève Salazandre et ses Salamen, s'occupent des cuisines, réparent le réseau de nacelles, tandis que certains sont chargés de la surveillance des élèves ou de garder les geôles. Les plus compétents travaillent à l'administration. Certains sont même autorisés à se rendre dans les Mondes Connus pour aller chercher les matières premières au besoin de la communauté (nourriture, étoffes, etc.). Ceux qui l'ont mérité peuvent ainsi espérer tenir une Petite Bibliothèque dans un des Mondes Connus.

Akashal, chef du personnel

Tous les cinq ans, de la même manière que pour le doyen et le Directeur des enseignants, le chef du personnel est élu par les gobelins du personnel. Akashal est un petit goblin d'1 mètre de haut, trapu, bourru dont le rire gras s'entend sur plusieurs étages. Ses oreilles sont pendantes et son ventre bien rond. C'est un goblin sympathique et droit, apprécié de tous.

Greuh, Administrateur en chef

"Espèce de bibliothécaire de bazar ! Scribouillard sans plume !"
Greuh est l'Administrateur en chef. C'est un goblin de 90 cm aux yeux gris et à la peau marbrée. Ronchon, il entretient une mauvaise humeur de façade par le biais de quelques insultes mémorables mais n'a finalement pas mauvais fond. Il considère chaque agent avec beaucoup de respect et prend sa tâche très à cœur. Son supérieur direct est le doyen. Greuh est un membre influent du Collège des Ombres. Son poste lui permettant d'ailleurs de dissimuler certaines informations d'importance... Il dirige sept gobelins administrateurs chargés de coordonner les différents ordres de missions, d'archiver les livres découverts et d'enregistrer les emprunts d'ouvrages.

Les Soigneurs

Nerval, Nitrem et Omash sont les trois Soigneurs officiant à l'infirmerie de la Grande Bibliothèque. Ils passent le plus clair de leur journée à étudier les vieux et complexes grimoires de la famille Mernolien, du Royaume d'Odenn sur Silvegrande, qui traitent de la création et de l'usage des baumes.

La confection d'un baume passe par plusieurs étapes longues et complexes pouvant durer jusqu'à une semaine goblin. Seuls les Soigneurs en maîtrisent véritablement le processus.

Les Veilleurs

Au nombre de dix, les Veilleurs sont des ascètes chargés de garder la salle des 100 Sésames-Rêves et de protéger le bâtiment de tout intrus provenant de l'extérieur. Ils consignent les allers et les retours de tous les agents ainsi que les Sésames-Rêves découverts. Tous ont le crâne rasé, une longue toge aux manches courtes ainsi que la bouche hermétiquement close par une feuille de papier nommée Alshakuai. Ces gobelins sont donc muets et ne communiquent que par écrit. La cérémonie les consacrant au titre de Veilleurs est appelée Ritu Alshakuai. Au terme de cet office, les Veilleurs ne sont plus autorisés à prononcer un mot de toute leur existence ce qui leur vaut le surnom de "statues".



Lesvane, Premier Muet

Lesvane est le Premier Muet, c'est à dire le "Veilleur en chef", l'élu chargé par les 9 autres Veilleurs de parler pour eux. Il est en effet autorisé à retirer son Alshakuai lorsqu'il souhaite s'exprimer au nom et pour le bien de ses compagnons. Sa voix, caverneuse et éraillée, impressionne toujours les rares gobelins ayant l'occasion de l'entendre. Lesvane mesure 1m30, sa peau est grise comme la pierre et bien qu'étant imberbe, il possède une longue tresse de poils au menton.

Les Maîtres Bibliothécaires

Les Maîtres Bibliothécaires (aussi appelés Maîtres des Mots) sont des érudits, des gobelins ayant réussi l'examen pour devenir agents mais qui ont préféré dédier leur existence à l'étude de textes, plutôt qu'à l'exploration des Mondes Connus ou Inconnus. Ils sont tous habillés d'une longue et ample toge couleur crème. Les Historiens, les Linguistes, les Copistes, les



Chuchoteurs et les Attentifs forment les cinq ordres des Maîtres Bibliothécaires.

Les Historiens

Les Historiens sont les spécialistes des Mondes Connus. Ils passent le plus clair de leur temps à étudier les recueils d'Histoire de chaque monde. Ils apprennent le nom des familles influentes, des folles rumeurs courant à leur sujet, des spécialités de chaque région, des cultures et des spécificités de chaque peuple.

Les Linguistes

Les Linguistes de la Grande Bibliothèque sont les experts en langues, langages et dialectes des Mondes Connus. Ils établissent des alphabets pour chaque nouvelle langue découverte et consignent par écrit les règles et exceptions qui régissent ces langues. Ce sont souvent des Historiens ayant souhaité se spécialiser dans l'étude des langues existantes.

Les Copistes

Les Copistes sont les scribes de la Grande Bibliothèque. Ils recopient les livres quand ceux-ci sont en trop mauvais état ou pour les sauvegarder quand ils sont victimes du Petit Drame. Les Copistes ont souvent le bout de la langue, les lèvres et les doigts totalement noirs, noircis par l'encre.

Les Chuchoteurs

Ils ont appris à avoir une élocution rapide et parfaite et sont chargés de chuchoter entièrement les livres qui présentent des signes du Petit Drame aux Attentifs. Fait exceptionnel : certains Chuchoteurs sont des gobelins n'ayant pas réussi l'examen d'agent mais dont le Grand Maître Bibliothécaire a accepté l'enrôlement dans cet ordre. Ils ne sont absolument pas considérés comme inférieurs par leurs pairs Bibliothécaires qui les respectent comme n'importe quels autres érudits.

Les Attentifs

Les Attentifs sont des gobelins qui ont dédié leur existence à la lecture de livres. Ils ne vivent plus avec le reste de la communauté, ils ne mangent plus, ne dorment plus et ne bougent plus : ils travaillent sans cesse. Assis sur une chaise dans une succession de salles qui leur sont réservées, ils attendent qu'on vienne leur lire des livres souffrant du Petit Drame, qu'on leur récite, qu'on leur chuchote. Les poches sous leurs yeux s'accumulent et deviennent immenses, leurs corps dégénèrent, leurs jambes deviennent frêles, leurs yeux aveugles. Seuls leurs oreilles et leurs langues, qu'ils font travailler deux heures par jour en psalmodiant continuellement "la connaissance protégée de l'obscurité", continuent de fonctionner. Ils ne se nourrissent plus que de mots et d'histoires et cherchent inlassablement à combler les phrases trouées par les mots disparus. Ils étudient toutes les occurrences possibles aux textes amputés et retrouvent

rapidement les mots manquants que les Copistes se chargent de retranscrire.

Sanssène, Grand Maître Bibliothécaire

Sanssène est le Grand Maître Bibliothécaire (ou Grand Maître des Mots). C'est un gobelin au nez crochu, à la peau verte et aux cheveux gris très longs. Il est mandaté pour diriger les cinq ordres de Maîtres Bibliothécaires ainsi que pour préserver ses suivants et leurs arts mystérieux de la curiosité des autres membres de la communauté. Toute demande concernant ces érudits doit d'ailleurs obligatoirement être adressée en premier au Grand Maître des Mots.

Même au sein des Hauts-gobelins, Sanssène reste en retrait, ne se confiant que peu, entretenant l'aura de mystère régnant autour de sa propre personne et des Maîtres Bibliothécaires.

Quelques agents

Siken, Portagent

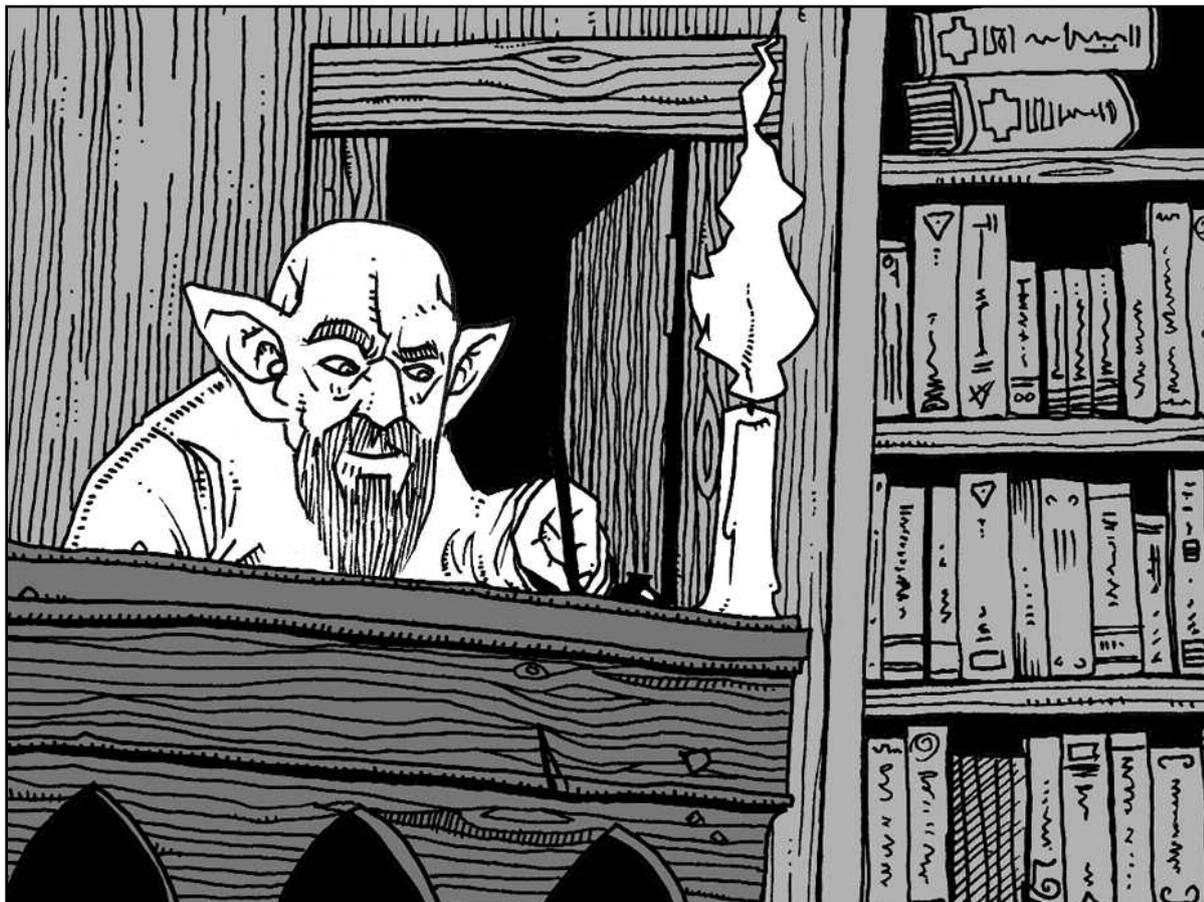
Siken est le Portagent, l'agent élu par ses pairs pour siéger au sein du Conseil. Malgré son statut de Haut-gobelin, il est soumis aux mêmes règles que ses compagnons et ne les supervise aucunement. Il a pour mission de faire valoir leurs droits et leurs opinions. Siken a 76 ans gobelins et est une légende parmi les agents pour qui il est un idéal à atteindre, voire à dépasser pour les plus ambitieux. Il a -à de nombreuses reprises- affronté les Innommables sans jamais faillir.

Makarvo

Makarvo est connu pour être un combattant hors-pair, un des meilleurs bretteurs qui soit parmi les agents. C'est un gobelin simple et sympathique qui a pourtant une tendance à trop abuser du Gaimonark. Son véritable point faible est qu'il ne sait pas lire. Il avait beaucoup de difficultés en cours, il a triché lors de l'examen et depuis qu'il est devenu agent, il ne sait pas comment remédier à ce problème. Ce fait ne l'empêche pourtant pas de réussir ses missions (il se fie à son Salamen et à ses marque-pages) mais par contre, il ne sait jamais vraiment de quoi traitent les livres qu'il ramène.

Malcroix

Malcroix est né un 169ème jour et depuis sa naissance il est régulièrement favorisé par rapport aux autres quelque soit le domaine. Il a grandi et est devenu hautain, méprisant le personnel qu'il considère comme un groupe de ratés, des moins que rien. Il estime faire partie de l'élite de la Grande Bibliothèque, les seuls gobelins méritant le respect. Ces derniers temps Malcroix est victime de plus en plus régulièrement de troubles de la mémoire qu'il a pour l'instant réussi à dissimuler. L'idée de perdre ses facultés mentales le terrifie au plus haut point et il s'énerve de plus en plus souvent. En vain, il cherche une échappatoire à sa triste fin...



Albarn

Albarn porte constamment sa toge baissée sur son crâne. Son visage mat de goblin reste dissimulé dans les ombres de sa capuche. L'Innommable Techramalak vit sous les traits de l'agent qu'il a corrompu au cours d'un affrontement et qu'il a, depuis longtemps, complètement assimilé. Depuis il trompe son monde et attend le moment opportun pour agir et semer la discorde au sein de la communauté. Il observe les gobelins et compte bien se servir des différentes animosités et luttes de pouvoir régnant au sein des Hauts-gobelins et des agents pour détruire la Grande Bibliothèque de l'intérieur. Il recherche, lui aussi, les 13 reliques pour les détruire mais aussi pour lier d'autres Innommables et s'en servir en tant qu'armée...

Le Collège des Ombres

Parmi les gobelins de la Grande Bibliothèque, il existe un groupe secret dont, mis à part les initiés, personne n'a connaissance : le Collège des Ombres. Il s'agit de gobelins se méfiant de l'histoire de Belvazad telle que racontée durant leur apprentissage (Comment le Premier a-t-il pu être enfermé dans un lieu sans ouverture ? Comment est-il parvenu à survivre sans nourriture et sans eau ? Sur quel support a-t-il pu écrire ses deux livres ?). Certains d'entre eux pensent même que les 13 reliques n'existent pas et n'ont jamais existé. Ce groupe collecte et recherche des ouvrages traitant de la Grande

Bibliothèque en elle-même. La plupart de ces membres, cachés parmi les agents "normaux", se reconnaissent entre eux par un signe de la main : un frottement de l'index et du majeur par le pouce comme si la personne tentait de sentir quelque chose avec le bout des doigts. Par ailleurs, aucun membre ne connaît la véritable identité du chef de ce groupe occulte et qui répond au nom de L'Esprit Vierge.

Escarre

Personne ne l'a jamais vu. Personne ne sait à quoi il ressemble. Il posséderait la faculté de passer de monde en monde à sa guise, semant et éparpillant ses ouvrages de la même manière. Le Collège des Ombres a cependant bâti une théorie blasphématoire sur la nature de ce mystérieux personnage. Certains membres pensent en effet qu'étant donné la taille du Préface aux 13 Reliques, Escarre doit être une créature géante et non pas un goblin. De plus, si la légende dit vraie, partant du principe que ce fameux livre contenait Salazandre et que, quelle que soit l'espèce, une créature semble toujours engendrer une créature du même type (comme les gobelins créent des gobelins), certains pensent qu'Escarre serait une sorte de gigantesque Salazandre, d'autres croient qu'elle et Escarre ne seraient qu'une seule et même créature...

LES INNOMMABLES

Les Innommables sont des créatures de ténèbres, des monstruosités qui aiment le noir, la nuit et se complaisent dans les ombres. Solitaires et extrêmement différents les uns des autres, quelle que soit la forme prise, ils n'agissent que pour eux-même et pour le développement du Mal et de l'Obscurité.

L'imagination la plus torturée ne peut se représenter de telles abominations, ce sont des créatures horribles, féroces, indescriptibles. Ils sont les ennemis des mots et les ennemis des agents de la Grande Bibliothèque. Ils sont le Mal incarné, les puissances de l'Obscurité.

L'Obscurité et le Mal

Les gobelins pensent que les Innommables font partie d'un tout, d'une sorte de conscience collective, un lien commun voué à l'annihilation de la raison appelé Obscurité (associée à la folie) et Mal (associé à la peur). La Grande Bibliothèque les considère comme les principes féminin et masculin régissant ces immondes créatures, les parents des Innommables. Malgré ce "lien", les Innommables paraissent toutefois incapables de communiquer entre eux et même de s'allier.

Les buts que poursuivent ces monstruosités sont inconnus et leurs motivations incompréhensibles. Leur schéma de réflexion, leur façon de penser sont totalement différents des êtres "normaux", des peuples des Mondes Connus. Les moins évolués ne possèdent pas de mémoire à long terme et ne sont même pas capables d'analyser le monde extérieur ni leur entourage proche.

Si le comportement des Innommables est très difficilement compréhensible par un être sensé, tous préparent le règne de l'Obscurité et du Mal de par tous les mondes existants. Ils tentent de perpétuer l'indescriptible en détruisant les mots, en effaçant les livres, en faisant perdre leur sang-froid aux êtres qu'ils rencontrent, en possédant leurs ombres et leurs esprits.

Ils souhaitent faire retourner "l'humanité" toute entière à un stade primaire d'évolution où la peur et les instincts sont rois et où la raison, la connaissance et la logique ne sont plus.

Les mots, les livres

Malheureusement pour les agents de la Grande Bibliothèque, les Innommables sont attirés (consciemment ou inconsciemment) par les sources de connaissances et de raison, par les mots et par les livres (de la même manière que les Salamen).

Ils les haïssent car ils ont le pouvoir de les rationaliser, de les expliquer, d'amoindrir leurs puissances et donc, de les détruire...

Mais les Innommables ne veulent pas simplement détruire les livres et les mots. Ce qu'ils apprécient par-dessus tout c'est le rapport de force, le fait de pousser la raison à son paroxysme, dans ses dernières limites. Ils veulent faire plier les esprits les plus sensés, les éreinter pour finalement les briser, les rendre déments.

Leur but n'est donc pas la destruction matériel des livres et des créatures vivantes mais la destruction de la connaissance renfermée dans les livres et dans le cerveau des êtres doués de raison.

Dès qu'un Innommable reste un peu trop longtemps proche d'un livre, des mots, des phrases s'effacent et disparaissent régulièrement de ses pages. Plus le livre est puissant, rare, plus il est résistant à la perversion de l'Innommable. Ces monstruosités sont d'ailleurs souvent les gardiennes de précieuses reliques, qu'elles essayent de pervertir et dont elles se servent pour attirer les esprits retords de la logique. Dès qu'un Innommable a repéré un esprit, un être doué de raison, il glisse dans le noir et s'en va corrompre l'ombre de l'être vivant.

Les Enténébrés

Les Innommables ne peuvent véritablement se développer que dans les ombres et par le biais d'êtres doués de raison. Ils prennent place dans l'ombre d'une créature vivante, se nourrissent de sa part sombre pour finalement devenir autonomes, indépendants, se désolidarisant de la silhouette, devenant tangibles ou prenant possession de la personne à laquelle ils sont rattachés. Toute personne ainsi contaminée est appelée Enténébré (les gobelins utilisent aussi les termes Assombri ou Obscurci pour les désigner).

Il arrive parfois que des Innommables prennent possession d'animaux mais de telles créatures possédées, douées de peu de raison, deviennent grotesques et sont à craindre de la même manière qu'un animal fou et enragé.

Les Enténébrés sont les porte-paroles des Innommables qui communiquent avec eux par le biais d'un mélange de télépathie et de chuchotements incompréhensibles par une personne saine d'esprit.

Certaines personnes n'opposent pas de résistances et voient leur esprit directement violé par les créatures. Ceux-là malgré leurs statuts de pantins peuvent espérer "cohabiter" quelques temps avec leurs parasites. D'autres, ceux qui résistent et finissent par céder (toujours très brutalement), voient leur esprit détruit, irrémédiablement.

Un être doué de raison, une fois contaminé, ne peut être sauvé que par sa propre volonté et seulement s'il n'a pas opposé de résistance à la créature quand elle a voulu le posséder. Il doit réussir un jet d'ESPx2 avec un malus de 6 ou dépenser un point de volonté.

Apparence

Chaque Innommable est différent des autres. Ils semblent tous uniques. Certains n'ont d'autre apparence que la forme première de tout Innommable - une sorte de pétrole tentaculaire, visqueux et couvert de pustules vivant dans les ombres - tandis que d'autres, plus évolués, possèdent des formes plus étranges, à base de cornes et de tentacules.

Ils sont aussi appelés Indescriptibles par les gobelins pour la bonne et simple raison que personne n'est jamais

parvenu à les décrire correctement, à retranscrire par des mots, la monstruosité, la folie et l'horreur qu'ils dégagent. Lorsqu'on les rencontre, de nombreux mots se bousculent à l'esprit mais aucun n'est assez fort, aucun n'est assez précis pour décrire véritablement leur nature versatile et changeante. Personne, mis à part Escarre dans ses 13 Reliques, n'est parvenu à en faire une description exacte.

Ils se tiennent dans les ombres des Enténébrés modifiant et transformant les contours de ces formes obscures. Ils peuvent devenir solide et se détacher de cette zone sombre ou se dissimuler en elle pour la faire leur.

Décrire l'indescriptible ?

À priori ce n'est pas très simple... Comment décrire une créature dite indescriptible ? Il n'existe aucune technique parfaite pour y remédier mais quelques petits trucs parviennent à donner un parfum "d'innommable".

Tout d'abord ne décrivez jamais les Innommables totalement, donnez des ambiances, des sensations, parlez par métaphores. Vous devez essayer de briser votre façon de décrire une scène ou un personnage. Faites sentir aux joueurs que quelque chose est différent en rompant avec vos habitudes.

Ne détaillez pas un Innommable avec des phrases mais par des mots. Hachez votre description et vos joueurs ressentiront la rapidité, l'urgence, le besoin de fuite, l'oppression, la peur et l'incompréhension qui émanent de la scène : *"Noir, grand, changeant, dégoûtant, rouge, des yeux, partout, un bras, non, un tentacule, ça avance, une bouche, ouverte, disparue, coule contre un mur, gigote, flasque, les parois bougent, non, ce sont les ombres"*.

Restez évasif. Ne leur montrez jamais de représentation de la créature, les joueurs n'en auront que plus peur. Ils se feront une représentation mentale de la créature sur les quelques données que vous leur fournirez.

Ecarquillez les yeux, le visage décomposé, avec un ton de voix apeuré expliquez froidement ce qui se passe dans la tête de ceux qui voient l'Innommable, dans le cerveau des gobelins : il gèle et devient incapable d'analyser, de comprendre ce qu'il a sous les yeux, à quoi il est confronté.

Plus vicieux vous pouvez expliquer ce même processus rétrospectivement *"...te reviennent en mémoire les explications d'un de tes professeurs : devant l'Innommable, en proie à l'indicible terreur, il devient impossible de parler. Le cerveau gèle et n'est plus capable de fonctionner. Impossible de réfléchir : la raison cherche à fuir et tente de se raccrocher à la première idée venant à l'esprit"*.

Capacités surnaturelles

De même que chaque Innommable est unique, leurs capacités sont toutes différentes (même si incontestablement certaines sont plus courantes que d'autres).

* Tous voient parfaitement dans l'obscurité la plus complète, dans le noir total, comme un être humain en plein jour.

* Sous leur forme première, ils peuvent directement rendre fous les personnes les apercevant. Ils influent sur le sang-froid des êtres doués de raison et leur font perdre leurs moyens. Techniquement, un malus de 3 (au minimum) est à ajouter au jet de sang-froid du témoin.

* Le temps n'a pas cours pour les Innommables. Ils ne vieillissent pas.

* Ils influencent (involontairement souvent) sur l'environnement proche duquel ils se trouvent. La nature dépérit, les êtres vivants deviennent maussades, le temps pluvieux, le ciel gris.

* De la même manière, certains agissent sur les rêves des personnes se trouvant près de leur lieu de résidence, transformant leurs rêves en cauchemars.

* Tant qu'ils ne sont pas morts, tant qu'ils ne sont pas détruits, avec du temps (parfois des années) ils sont capables de se régénérer sans véritable difficulté.

* Les Innommables sont capables de posséder des êtres sensés et de prendre corps dans leurs ombres. Résister à la possession est difficile : il faut réussir un jet d'ESPx2 avec un malus de 3 (ou bien dépenser un point de chance ou de volonté). Ils peuvent même posséder plusieurs êtres en même temps (mais généralement de façon moins complète).

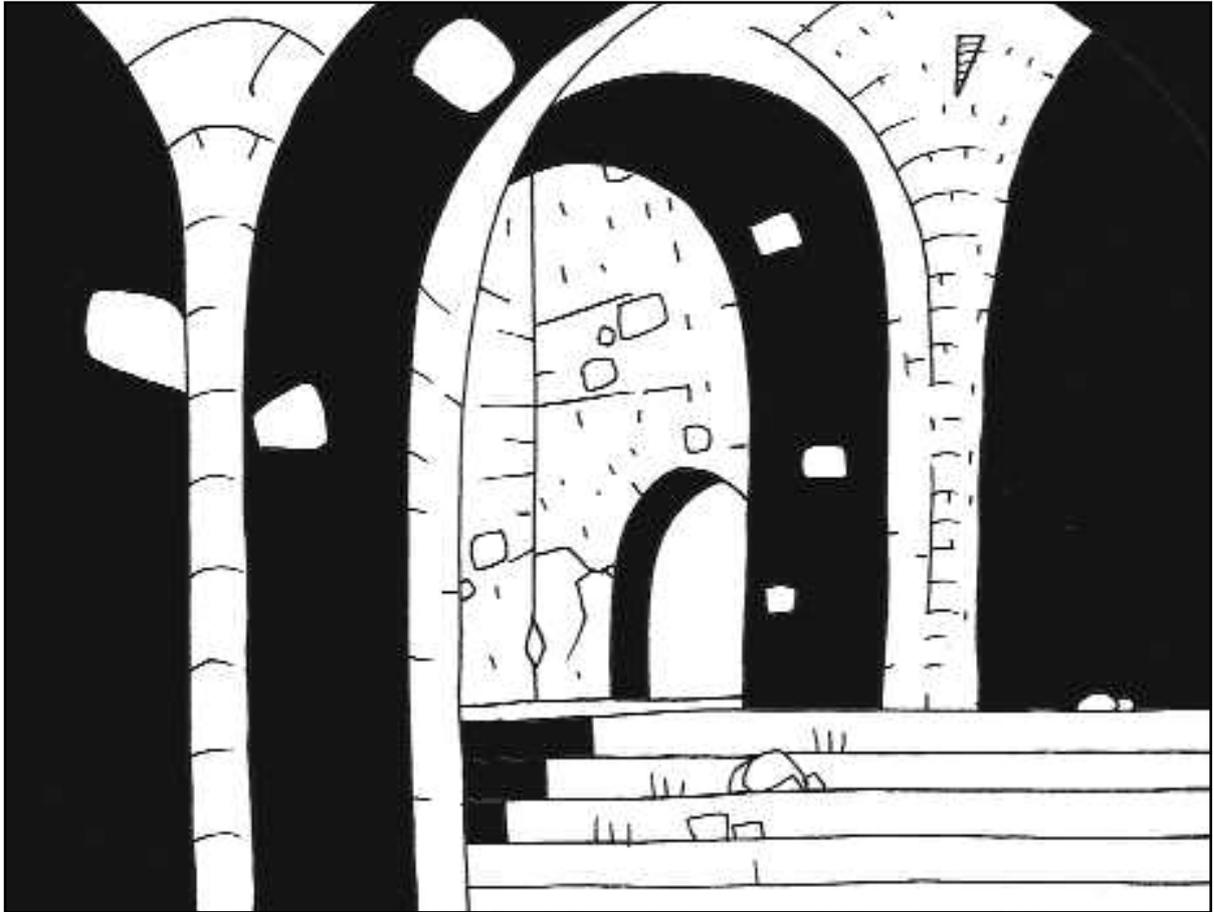
Faites leur accomplir ce que vous voulez selon vos envies et selon la puissance dont vous souhaitez faire la démonstration aux gobelins.

Faiblesses

Parallèlement à leurs capacités communes, sous leur forme première, les Innommables ne sont pas capables d'affronter le soleil. En règle générale, quelle que soit leur apparence, ils font tout pour se préserver de ses rayons. Il s'agit du moyen le plus simple et le plus efficace pour leur nuire, ils le savent et le craignent.

Malgré la peur qu'ils inspirent et malgré ce que l'on peut croire, les Innommables ne sont pas pour autant indestructibles. Ils peuvent être blessés et, parfois même, détruits. La seule manière de détruire définitivement un Innommable est de connaître son nom et de l'hurler à la créature lorsque celle-ci est aux portes de l'annihilation. Prononcer son nom, tout en la congédiant, bloque son processus de régénération. Si elle est détruite ainsi, elle l'est donc définitivement. Elle ne peut plus revenir hanter la raison.

Ceci explique pourquoi les gobelins de la Grande Bibliothèque recherchent avec tant d'ardeur les 13 reliques, ces 13 grimoires sensés contenir le nom de tous les Innommables existants.



Le Métronome

Le Métronome, l'objet impie se trouvant à l'étage -29, est le responsable du Petit Drame et l'annonceur du Grand Drame. C'est cet artefact qui affecte les livres de la Grande Bibliothèque et fait disparaître les mots de certains ouvrages. Le Métronome compte le temps. Comme les mots avec les lettres, chaque mesure est composée de plus ou moins de temps. Pour chaque mesure, un mot disparaît d'un des livres se trouvant dans les archives de la Grande Bibliothèque. Les plus vieux Hauts-gobelins connaissent l'ampleur de cette catastrophe. Ils savent que le Métronome est à l'origine du Petit Drame à l'intérieur de la Grande Bibliothèque mais ils n'osent pas le détruire à cause du Grand Drame.

Le Grand Drame

La tragédie appelée Grand Drame, la prophétie de Belvazad, dit que lorsque le Métronome s'arrêtera, un puissant Innommable endormi se réveillera de son tombeau au fin fond de la Grande Bibliothèque, et qu'il investira et détruira les lieux dans un incendie apocalyptique.

Personne ne sait où se trouve le maléfique tombeau sensé contenir l'Innommable. Le Collège des Ombres prétend que le Métronome serait justement la sépulture de la monstrueuse calamité mais rien n'est moins sûr.

Les Hauts-gobelins savent pertinemment qu'en entassant les livres dans ce lieu voué à la connaissance et dirigé par la raison, les écrits sont inexorablement voués au Petit Drame mais les gobelins parviennent à retarder cette échéance en faisant recopier les livres atteints. Ils pensent que le bâtiment, en lui-même, est le seul lieu capable de les protéger des mondes voués aux Innommables et de servir de place forte en cas de bataille contre les démons de l'esprit. Avec tous ces livres, ils espèrent se protéger de la régression mentale que souhaitent instaurer les Indescriptibles et préserver les ouvrages des dommages qu'ils pourraient subir dans leur monde.

LES AUTRES MONDES

“Vous êtes vous jamais dit que nous pouvions n'être qu'une simple récurrence au centre de milliers d'univers, une chose de plus, banale, une chose dont personne ne voudrait, une chose qu'Escarre aurait laissé là parce qu'il la trouvait trop commune pour avoir un réel intérêt ?” - Akasbal, chef du personnel

PETITES BIBLIOTHÈQUES

Chaque monde existant dans l'univers est relié à la Grande Bibliothèque par les Petites Bibliothèques, de modestes échoppes, de petits magasins, de simples librairies qui ont pour particularité d'avoir une porte d'arrière boutique qui communique par le biais d'une phrase de passage avec la salle aux 100 Sésames-Rêves. C'est par cette porte que les équipes d'agents entrent et sortent d'un Monde Connu.

Chaque Petite Bibliothèque sert donc de point de relais. Elles sont les oreilles et les yeux de la Grande Bibliothèque dans chaque monde. Elles transmettent et font suivre les informations, les rumeurs importantes et les renseignements ayant rapport avec une des missions que s'est fixée la communauté (principalement : retrouver des livres d'intérêt et combattre les Innommables).

Il existe 708 Petites Bibliothèques actuellement mais plusieurs de ces échoppes sont parfois dispersées sur le même territoire, dans le même monde, quand celui-ci est trop vaste ou demande un déploiement particulier sur des endroits “stratégiques” (dans les grandes villes généralement).

Occupants

Les occupants principaux des Petites Bibliothèques peuvent être de plusieurs types : soit un membre du personnel qui en a fait la demande et a mérité son affectation à la tête d'un de ces relais, soit un goblin retraité qui souhaite toujours participer activement au bon fonctionnement de la communauté, soit un agent mis à pied et envoyé tenir une Petite Bibliothèque durant un temps donné.

Quand un agent entre dans un Monde Connu, l'occupant principal remet au goblin une somme d'argent pour vivre durant deux jours sans difficultés. Lorsqu'un agent repart à la Grande Bibliothèque, il rapporte ce dont il ne s'est pas servi. Les agents sont sensés donner signe de vie aux occupants d'une Petite Bibliothèque, une fois par semaine goblin.

Contacts

Les contacts des Petites Bibliothèques ne sont pas forcément des gobelins, ils peuvent appartenir à d'autres

espèces. Où qu'ils soient, ils relaient les informations qui leur semblent dignes d'intérêt aux occupants des Petites Bibliothèques qui eux transmettent à la Grande.

MONDES CONNUS

Les mondes sont des dimensions, des “plans”, des territoires moyenâgeux où vivent des créatures fantastiques, des géants, de petites créatures poilues, des grands oiseaux et surtout des humains ! La grande majorité ne sait pas que d'autres mondes, comparables au leur, existent. Ils vivent entre eux, sans se soucier du reste des mondes. Chaque Monde Connu est relié à la Grande Bibliothèque par une ou plusieurs Petites Bibliothèques.

523 Mondes ont pour l'instant été recensés.

Récurrences

De la même manière que pour les livres, il existe des récurrences. Elles peuvent être d'ordre social, racial ou architectural. Tous les mondes sont différents mais certains partagent des ressemblances. Les Maîtres Bibliothécaires Historiens s'évertuent à les déceler : le peuple des Hommes est par exemple implanté dans de nombreux mondes ; les différentes espèces s'organisent toujours en communauté et forment souvent des villages ; il est fréquent qu'un mâle, membre de la communauté, soit élu pour la diriger ; les légendes existantes à propos de croquemitaines (les Innommables ?) sont courantes ; les bâtisses sont régulièrement construites avec des poutres, en torchis.

Attention, ce n'est donc pas parce qu'un monde possède des récurrences qu'il est identique aux autres, loin de là. Il s'agit uniquement de ressemblances entre certains d'entre eux, sur des points particuliers.

Le temps

Le temps ne défile pas de la même manière partout. Le soleil ne se couche pas forcément partout à la même heure mais par contre - récurrences obligent - certains mondes fonctionnent sur la même temporalité, avec des journées comptant le même nombre d'heures et un soleil unique (dans la majorité des cas, trois soleils tout au plus).

Langues, langages et dialectes

Les gobelins ont listé 14987 langues parmi les 523 Mondes répertoriés dont 8900 sont des récurrences : de l'argot commun, des dialectes dérivés d'une langue principale. Même si les agents connaissent les langues les



plus connues, il arrive régulièrement qu'ils ne comprennent pas le langage principal du monde dans lequel ils agissent. Ils doivent alors "faire avec" (mimer ou écrire, et utiliser la loupe-traductrice par exemple).

Les peuples des Mondes Connus

Les habitants des Mondes Connus sont loin d'être tous des gobelins. Au contraire, le peuple le plus souvent représenté est quasiment une récurrence en lui-même : les Hommes. Mais il existe de nombreuses espèces et créatures (humanoïdes ou non) dont : des êtres à tête de rats, à tête de chauve-souris, des Feolyns (des hommes-félins), des Crossels (des sortes de tapirs bipèdes de près de 2 mètres possédant deux paires d'yeux ressemblant à des billes noires et une petite trompe renfermant une bouche aux crocs aiguisés), des Branchus (des hommes quasiment aphones dont les cheveux sont de fines branches d'arbres), des Nuskels (des petits êtres possédant une queue reptilienne et dont le visage ressemble à un squelette d'antilope).

Aucun peuple ne connaît les Innommables pour ce qu'ils sont vraiment, bien que ceux-ci fassent parfois partie des superstitions locales et du folklore régional.

La "magie"

Les gobelins de la Grande Bibliothèque, sans jamais utiliser le terme de "magie", pratiquent tout de même une certaine forme de magie rituelle basée sur les mots : les baumes et les phrases de passages permettant l'ouverture de portes sur d'autres mondes en sont les exemples les plus frappants.

Ils ne considèrent toutefois pas ces pratiques surnaturelles comme des effets magiques mais comme une chose normale, habituelle. La magie au sens où nous l'entendons (boule de feu et soin de guérison) n'est pas considérée comme telle dans les Mondes Connus. Ce qui pour nous est magique, est naturel pour les autochtones des mondes familiers de ces pratiques et les gobelins de la Grande Bibliothèque.

Ils nomment "Magie" ce qu'ils ne comprennent pas, ce qui ne leur semble pas normal.

Les principaux Mondes Connus

Voici une description succincte des 3 principaux Mondes Connus avec lesquels la Grande Bibliothèque est en affaire, en négoce, pour la communauté (achat de nourriture, étoffes, armes, entre autres) : Silvegrande, Marlin et Nolanja.

Aucun problème ne se pose pour la compréhension des langages communs de ces mondes car ce sont les langues les mieux parlées et les plus connues des gobelins.

Silvegrande

Silvegrande est le monde le plus connu des gobelins. La plupart des achats de la Grande Bibliothèque se font ici. Il est aussi l'un des plus vastes et est composé de 4 royaumes (Demlin, Istanian, Cagogne et Odenn) illuminés par 2 soleils. Les habitants de Silvegrande vénèrent les 7 Crohinoris ("dents longues"), des sortes d'éléphants gigantesques hauts d'une dizaine de mètres et âgés de près d'un millier d'années.

Une semaine dure 7 jours (ce qui semble être une récurrence importante dans les mondes où le peuple le plus représenté est celui des Hommes) et chaque jour porte le nom d'un Crohinori. Chacun des 4 royaumes "possède" un des Crohinoris tandis que les 3 restants sont morts ou disparus : Less-a-roh (Demlin), Ka-mos-kah (Cagogne), Kar-ta-gon (Istanian), Reh-mo-rah (Odenn), Toma-lo-mah (décédé), Neph-or-rah (disparu) et Ne-qua-men (disparu).

Dès qu'un conflit se trame, les pays antagonistes agitent la menace dissuasive de la venue de leur Crohinori. Tous savent que ces créatures sont capables de détruire des populations entières et de réduire à néant n'importe quel royaume en moins d'une semaine. Ces intimidations ont toujours suffi à calmer les ardeurs des royaumes les plus expansionnistes.

La découverte des deux Crohinoris disparus est devenue l'objectif premier de tous les royaumes à l'exception d'Istanian (on raconte que ce royaume ne les chercherait pas car il serait déjà en "possession" d'un des deux dieux restants).

Chaque Crohinori est capable d'enfanter seul des petits, des créatures éléphantiques mesurant entre 3 et 4 mètres, appelées Crohneros ("dents courtes"), qui servent de montures et d'armes de guerre.

À Demlin, un groupe de guerriers religieux mené par une femme, Laï Lessolan, a construit un temple autour de Toma-lo-mah, le Crohinori mort, afin de veiller sur sa dépouille sacrée.

Chacun des royaumes est connu pour quelques "curiosités locales". Demlin est célèbre pour ses hommes-loups et ses Pics, des montagnes escarpées, parfois enneigées où vivent des communautés repliées sur elles-mêmes ; les Mines d'Istanian (une quarantaine de carrières) ainsi que la réputation des écoles de voyances de sa capitale Zaraphim ne sont plus à faire ; sans oublier les Grandes Forêts et le peuple des troglodytes de Cagogne mais aussi Syl la Cité aux Intrigues, les 6 familles de guérisseurs et les étranges monticules rocheux d'Odenn.

5 Petites Bibliothèques se partagent le territoire de Silvegrande avec les phrases de passage suivantes : "Une rivière coule en contrebas", "Prisonnier de moi-même, j'imaginais d'autres mondes", "Deux cuillères de Nimil à mélanger", "Et c'est ainsi" et "Sesa, lui, si lucide, le su sans le lire". Les cuisines de la Grande Bibliothèque sont situées en Cagogne ("Cuire assez endurec la panse").

Marlin

Marlin est une grande île verte, illuminée par trois soleils, partiellement séparée en son centre par une chaîne de cinq volcans formant un demi-cercle appelé Solnephan (c'est à dire "la main des soleils"). L'endroit est principalement composé d'une jungle de lianes et d'arbres millénaires. Un archipel de petites îles plus ou moins habitées se trouvent dans les eaux turquoises environnantes.

Domine des Cités est la seule véritable ville des lieux ainsi que la plus élevée : elle est située sur un haut promontoire rocheux qui surplombe la majeure partie des lieux. C'est d'ailleurs là que se trouve l'unique Petite Bibliothèque de ce monde (où la phrase de passage est "Léger comme le vent") ; Marlin n'étant pas particulièrement porté sur l'écriture.

Il n'existe donc pas de villes mis à part Domine des Cités et la plupart des communautés sont composées d'une centaine de personnes. Elles sont disséminées sur toute l'île sur de petites collines (ceci afin d'éviter d'éventuelles coulées de laves). Chaque communauté cultive quelques champs de Shamsharak pour leurs rites communautaires dont la Grande Bibliothèque en rachète une partie.

Une dizaine d'espèces différentes vivent sur cette grande île (parmi eux, les Shomaks, une famille d'oiseaux à visage humain et les Telestenes, de petits êtres trapus, cornus, aux poils roux) mais le peuple dirigeant, l'espèce la plus importante est celle des Sandafins, des créatures humanoïdes grandes comme deux gobelins au corps maigre au possible, à la peau jaune ou verte pâle. Ils sont muets, télépathes, et leur comportement est toujours très calme. Ils révèrent Edjinn, le Grand Esprit qui les gouverne et préside leurs plus importants rituels mystiques. Aucun membre d'une espèce autre que celle des Sandafins ne l'a jamais vu.

Nolanja

Le monde de Nolanja n'est composé que d'un unique continent et pourtant les conflits y sont nombreux et sanglants. Chaque ville fait office de petit pays et chacune se bat pour s'agrandir, se développer et pour assimiler les villes alentours. Les habitants des villes annexées devenant des habitants de la ville "principale" (d'où la maxime Nolanjaise "On ne meurt jamais dans la ville qui nous a vu naître").

Nolanja signifie "ciel orangé" et cela en raison de son soleil éternellement couchant éclairant les nuages. On raconte que le soleil s'endormira lorsque toutes les villes seront en paix. Les Nolanjais craignent qu'une fois le soleil éteint, il ne se réveille jamais. Par peur d'une nuit infinie et par goût pour les batailles, ils entretiennent les discordes couvant entre les villes.

Reg est la capitale de Nolanja et ses habitants sont assurément parmi les plus guerriers de tout le royaume. Une grande partie d'entre eux travaille dans d'imposantes bâtisses à la construction et à l'invention de gigan-

tesques armes et machines de guerre. La population est bigarrée et toutes les espèces se côtoient sans racisme ni retenue.

La Petite Bibliothèque de Reg se situe dans le quartier militaire étudiant (où la phrase de passage est "La crevasse des ponts abruptes était profonde"). Une seconde Bibliothèque se trouve dans la ville de Nex, la deuxième ville du continent après Reg (où la phrase de passage est "Donnez moi l'enfant aveugle"). Par le biais de ces deux villes et de cette contrée, les gobelins importent les luminors, ainsi que des armes et des étoffes à bas prix.

Le paysage est régulièrement marqué par la fumée de villages en feu et les ruines de châteaux abandonnés. Ces vestiges de guerres passées sont le repaire de pilliers et de bandits en cavale. Ces lieux délabrés sont aussi, dit-on, le repère de créatures monstrueuses se dissimulant parmi les ombres...

Conseils de jeu

Tout monde médiéval-fantastique peut être un des mondes que croiseront les agents de la Grande Bibliothèque. Vous pouvez donc si vous le voulez rattacher ce jeu à votre jeu méd-fan préféré et vous amuser à inventer des mondes plus ou moins farfelus. Ne vous gênez pas pour y introduire ce qu'il vous plaît !

Mais attention toutefois si vous introduisez des éléments technologiquement supérieurs à ceux utilisés par les gobelins. Il serait très étonnant qu'ils ne tentent pas d'en ramener quelques exemplaires à la communauté et que la Grande Bibliothèque ne se transforme pas, après quelques scénarios, en grosse machinerie à vapeur rangeuse de livres à la chaîne (le personnel découvrira ainsi le chômage).

Concernant les récurrences, servez-vous en comme de "clichés" pour vos scénarios. Tous ce que vous n'avez pas prévu ou qui n'est pas mentionné dans un scénario peut être une récurrence, un cliché : soit quelque chose que vous avez déjà utilisé dans un précédent scénario soit le genre de chose que l'on voit dans tous les univers de type médiéval-fantastique.

Ainsi vous pouvez concevoir un contexte très particulier sans être obligé que tout soit complètement nouveau et original. Tout ce à quoi vous n'avez pas pensé et que vos joueurs vous demandent peut être une récurrence, un cliché. De plus, cela vous permettra de ne détailler que ce que vous souhaitez développer dans une histoire sans vous embêter à construire un tas de détails annexes qui n'ont normalement pas de raison d'apparaître (les pays alentours au royaume où l'histoire du scénario va se dérouler par exemple).

MONDES INCONNUS

De la même manière que pour les Mondes Connus, les Mondes Inconnus sont des territoires à l'ambiance médiévale. La seule différence étant dans le fait qu'ils n'ont pas encore été découverts par les gobelins de la Grande Bibliothèque !

Découvrir un Monde Inconnu

Le seul moyen de découvrir un monde encore inconnu est d'obtenir une phrase de passage inédite (plus communément appelée Sésame-Rêve). Ces phrases se dissimulent à l'intérieur de livres peu communs. Le lecteur d'un livre contenant un Sésame-Rêve a l'esprit obnubilé par une succession de mots, souvent un passage entier du texte qu'il a lu le soir précédent, qui s'impose à lui au réveil et l'obsède.

Pour savoir s'il s'agit effectivement d'une phrase de passage, le gobelin doit se rendre à la salle aux 100 Sésames-Rêves. Là, au centre de l'immense pièce se trouve la Fontaine aux Révélations, une série de treize grands vases à la texture molle et translucide toujours à moitié remplis d'eau.

Le gobelin doit introduire sa tête à l'intérieur d'un des vases et réciter à haute-voix le passage entêtant. Si un Sésame-Rêve se cache effectivement parmi ces mots alors la phrase de passage en question se révèle en s'inscrivant au fond du vase, par delà l'eau. Elle est alors consignée dans l'enregistreur de Sésame-Rêves, le livre répertoire des mondes, par le Veilleur en charge de la vérification visuelle (il regarde à son tour dans le vase pour voir si une phrase y est bien écrite et si elle est déchiffrable - il arrive parfois que l'eau soit trop agitée pour permettre la lecture correcte du Sésame-Rêve).

Il existe souvent plusieurs phrases de passage pour un même monde.

Dissimuler un Sésame-Rêve

A l'instar des Phrase-clefs, il devrait être impossible de dissimuler consciemment une phrase de passage dans un livre. Il semble pourtant qu'il y ait un schéma récurrent dans l'écriture des livres porteurs d'un Sésame-Rêve : l'auteur du passage contenant la phrase de passage l'a écrit à demi éveillé, à la frontière entre le sommeil et la réalité, alors qu'il se trouvait dans un état second.

Entrer dans un monde inexploré

Bien sûr quand des agents sont chargés d'explorer un Monde Inconnu ils ne débarquent pas par l'entremise d'une Petite Bibliothèque.

La porte par laquelle les gobelins passent pour entrer dans un nouveau monde peut se situer n'importe où, dans n'importe quel lieu mais il faut obligatoirement qu'il existe une porte, un passage, dans le monde à explorer pour que des agents puissent y pénétrer. Pas d'ouverture : pas de monde.

On ne choisit pas l'endroit par lequel on entre dans le monde. Certaines portes, certains endroits particuliers, semblent être des "balises" : des lieux menant à d'autres lieux. Toutes les portes ne mènent donc pas quelque part.

Pour entrer, il suffit d'ouvrir une porte avec le Sésame-Rêve requis apposé sur l'ouverture. Pour "bloquer" le passage il suffit de retirer la phrase de passage de l'ouverture. Une fois la porte refermée, on ne pourra plus y entrer (à moins d'y apposer de nouveau le Sésame-Rêve).



L'APPEL DE L'AVENTURE

Les missions confiées aux agents sont très variées. Dès qu'un contact, un agent retraité ou les occupants d'une Petite Bibliothèque prennent connaissance d'un fait susceptible d'intéresser la Grande Bibliothèque, ils l'informent. Les agents sont chargés de parcourir les Mondes Connus à la recherche de livres peu communs mais aussi de trouver des renseignements concernant des Mondes Inconnus. Dès que des rumeurs circulent concernant un lieu hanté, une ruine nouvellement découverte, un endroit d'où "l'on ne revient jamais", les agents doivent enquêter, voir si le lieu abrite des écrits d'intérêt ou un Innommable en puissance et le cas échéant, ils doivent le combattre coûte que coûte...

TROUVER DES LIVRES INHABITUELS

Les gobelins aiment les livres. Ils veulent les préserver des attaques insidieuses des Innommables mais aussi s'en servir pour mieux combattre ces sombres démons. Chaque livre qui n'est pas mis en sécurité à l'intérieur de la Grande Bibliothèque est un livre qui peut tomber sous la coupe d'un Innommable, perdant ainsi ses mots jusqu'à redevenir totalement vierge.

Une règle reste immuable quel que soit le monde visité : plus un livre est rare mieux il est gardé. De ce fait, les agents sont toujours confrontés à 1000 et 1 périls afin de récupérer un livre rare.

Lors de ces aventures, n'hésitez pas à jouer sur la découverte "innocente" du monde. Les gobelins sont de jeunes intellectuels qui ne sont pas du tout habitués à sortir de la Grande Bibliothèque. Ils ne connaissent du "dehors" que la théorie enseignée par leurs livres, la pratique est toute autre et ils ne manqueront pas de découvrir des choses amusantes mais aussi tragiques qu'ils ne soupçonnaient pas le moins du monde.

La mécanique du fou

Une vente aux livres est organisée. Les gobelins sont bien sûr de la partie. Durant la cérémonie, à la présentation d'un livre particulier, les Salamen se mettent à s'exciter comme des fous.

Il y a fort à parier que le livre est une pièce de choix mais les gobelins ne semblent pas être les seuls à le savoir car un couple de créatures enchérissent, elles-aussi, pour l'achat de l'objet. La vente passe sous le nez des gobelins mais durant la remise des achats, le couple est agressé et un homme s'enfuit avec le précieux ouvrage.

Le livre est en fait un des 5 Lektomeriens restants.

Le voleur a été mandaté par un mystérieux acheteur pour récupérer par tous les moyens le livre piégé. En poursuivant le voleur et en enquêtant, les PJs retrouveront le corps du criminel ainsi qu'une piste remontant jusqu'à Lektomer Lisi, en personne, qui semble bien plus vivant que ce qu'en disent les livres d'histoires de Demlin.

Les esprits du monastère

Les gobelins sont appelés par Rishi de la Petite Bibliothèque de Nex (Nolanja) pour enquêter sur de mystérieuses disparitions de livres dans un monastère surplombant la ville.

Le bâtiment, la plupart du temps clos, est constamment surveillé par des gardes, ce qui n'empêche pas que des livres disparaissent régulièrement sans qu'il soit possible de savoir de quelle manière. L'endroit est réputé hanté par les esprits des habitants des villes qu'a conquis Nex.

En lieu et place d'esprits vengeurs, les disparitions de livres sont dues à un seul homme, un amoureux des livres, ayant découvert un passage secret menant à l'intérieur du monastère. Jugeant que les ouvrages étaient abandonnés à la poussière et que ses semblables étaient plus intéressés par l'art de la guerre que par l'art de la lecture, il a décidé de les dérober et de les ramener chez lui.

COMBATTRE LES INNOMMABLES

Un bon Innommable est un Innommable mort. Tous les gobelins le savent depuis leur naissance et tous s'échinent à le faire comprendre à ces sombres monstruosités. Être confronté à une telle créature est toujours une expérience terrifiante que chaque goblin attend avec une excitation mêlée d'angoisse.

Les agents de la Grande Bibliothèque ne rencontrent pas d'Innommable à chaque mission, ce serait rapidement répétitif. Ils en entendent régulièrement parler mais ils n'y sont pas confrontés à chaque occasion. Vous pouvez d'ailleurs jouer sur ce fait : une mission sans lien avec les Innommables se révèle finalement liée. Inversement, un scénario où règne l'ombre de ces créatures démentes en est finalement exempt. De la même manière, pour briser les habitudes, vous pouvez inverser la structure habituelle d'un scénario en débutant par une bataille apocalyptique avec un Innommable pour évoluer vers un final tout en finesse et sans action...

Les agents sont appelés par les Petites Bibliothèques



dès qu'un crime étrange et sauvage est commis, dès que les circonstances prêtent aux doutes, dès que des rumeurs font état de démons drapés de nuit, dès qu'un mystère mérite d'être percé à jour.

La nuit porte malheur

Une Petite Bibliothèque a fait état d'une ville dont tous les habitants disent être en proie à d'étranges rêves durant leur sommeil. Certains d'entre eux ont pliés bagages et partent vers une ville meilleure tandis que d'autres, luttent contre le sommeil et les cauchemars qui les attendent. Tous les visages du village sont blafards et les traits sont tirés.

Des villageois vont, au fur et à mesure, être corrompus par l'Innommable et vont s'en prendre un à un, puis en groupe, aux empêcheurs de tourner en rond : les PJs. Les agents, justement, vont être amenés à vivre ces étranges rêves et à, finalement, découvrir au fond d'un puits souterrain, un Innommable ayant parasité un animal, incapable de sortir du trou, et contaminant ceux qui boivent l'eau corrompue du puits.

Le Métronomicon

L'Esprit Vierge l'a dit aux Collégiens des Ombres : il existe un livre appelé Métronomicon, dont l'auteur serait Escarre. Cet ouvrage expliquerait comment ré-initialiser le Métronome caché dans l'étage -29. L'artefact, remis à 0, recommencerait à compter les mesures mais permettrait ainsi de regagner un temps précieux...

EXPLORER LES MONDES INCONNUS

Dès qu'un Sésame-Rêve est découvert, les Veilleurs le consignent et font une demande à l'Administrateur en chef pour qu'un groupe de gobelins soit envoyé par delà la Grande Bibliothèque. Les agents font alors office d'éclaircisseurs : ils établissent un campement sûr autour du passage menant à la Grande Bibliothèque et inspectent les environs.

Ils doivent ensuite prendre des notes sur la faune, la flore et sur ce qui leur semble spécifique, particulier au lieu, tout en recherchant des êtres vivants. Cette phase d'exploration doit leur permettre de s'assurer qu'il ne s'agit pas d'une phrase de passage menant à un monde déjà connu. Ils doivent confronter les éventuelles langues parlées et écrites à leurs propres connaissances et aux loupes-traductrices. Aucune première phase d'exploration n'excède 52 heures. Les agents doivent s'assurer durant ces 2 journées gobelines que l'endroit est viable et sans danger pour les futurs gobelins de la Grande Bibliothèque à venir.

Une fois rentrés, ils doivent rédiger un rapport sur leur voyage. Les Maîtres Bibliothécaires, Historiens et Linguistes, effectuent ensuite des recherches concernant les informations récoltées. Ils déterminent formellement si le Monde découvert est connu ou non.

Une deuxième phase d'exploration est par la suite lancée. Les agents ont alors en charge la sécurité d'un groupe de Maîtres Bibliothécaires (Linguistes et Historiens) qui restent sous leurs ordres. Ceux-ci doivent prendre des notes détaillées et établir de nouveaux alphabets. Les agents, si le contexte le permet, sont chargés de ramener un maximum de livres et d'informations sur ce nouveau monde pour qu'il puisse être étudié plus précisément encore.

De telles missions peuvent facilement s'étendre sur plusieurs séances et même plusieurs scénarios.

Au bout du tunnel

Les gobelins débarquent dans un monde souterrain par la porte d'un vieux tunnel. Après quelques minutes d'exploration, ils rencontrent une jeune fille puis quelques personnes qui leur expliquent (le langage utilisé est un dérivé d'une langue qu'ils connaissent) que des créatures faites de ténèbres attaquent et possèdent les êtres vivants. Ce monde a été complètement décimé par les Innommables et les survivants vivent en autarcie dans de petites communautés craintives. D'ailleurs l'une de ces monstrueuses créatures vit pour l'instant dans l'ombre de la jeune fille mais elle ne tardera à prendre son indépendance et à agresser les êtres doués de raison proches d'elle...

Les habitants de ce monde ont toujours vécu dans des tunnels terreaux sans jamais voir le "ciel" mais l'arrivée des personnages va raviver une ancienne prophétie ("Quand viendront les petits hommes verts...") sur l'existence d'une source de lumière pouvant détruire les puissances de l'Obscurité : le Soleil.

Dieu autoproclamé

L'ouverture du Sésame-Rêve récemment trouvé débouche sur un puits sombre d'où émerge une échelle. Les agents se trouvent dans un vaste lieu clos qui se trouve être une réserve à nourriture. La porte qu'ils ont empruntée dans le mauvais sens est en fait l'ouverture permettant d'accéder à ce lieu. Cet entrepôt à vivres, creusé dans le sol, se situe en plein milieu d'une communauté de Kerokoéens (des sortes d'hommes du Neandertal) dont le langage est incompréhensible pour les gobelins.

Bien sûr le face à face avec les agents de la Grande Bibliothèque ne se fera pas sans heurts et les personnages seront tôt ou tard confrontés à une statuette que ces hommes vénèrent comme leur dieu, une figurine d'argile représentant un goblin que tous nomment "Vel-vasad".

D'après des dessins, les PJs pourront comprendre que le goblin est parti dans la forêt accompagné de quelques hommes, il y a de cela de nombreuses lunes et qu'ils ne sont jamais revenus. Quelques Kerokoéens accepteront d'accompagner les PJs dans leur périple pour retrouver Velsamen, un goblin s'étant fait passer pour Belvazad auprès de cette communauté et qui a été

contraint à l'exil par la Grande Bibliothèque il y a plusieurs années (il ne voulait pas devenir agent et ne souhaitait pas participer à la vie de la communauté). À plusieurs heures de marche du village, le goblin s'est fait construire un château ainsi qu'une petite ville dont il est le roi intransigeant et où des Kerokoécens "évolués" le vénèrent comme un dieu...

PARTIR A LA CHASSE AUX TRÉSORS

Il arrive régulièrement que des agents participent à des missions n'ayant qu'un lointain rapport avec les livres dans le but de gagner de l'argent, de l'or, des trésors, pour permettre ensuite à la Grande Bibliothèque de s'en servir comme monnaie d'échange dans les Mondes Connus, pour subvenir au besoin de la communauté. Ce type d'aventure, classique du genre médiéval-fantastique, est idéal pour souffler un peu dans une chronique, pour obtenir une atmosphère plus légère le temps d'un scénario ainsi que pour découvrir un peu plus en profondeur le contexte d'un monde particulier.

Les scénarios de type "chasse aux trésors" peuvent de plus être mixés avec d'autres types de scénarios : Un homme peut vouloir échanger un livre rare contre un trésor que doivent ramener les gobelins ou en échange de la disparition d'une créature maléfique semant le trouble dans la région.

Le testament du roi

Merowin II, Le roi d'Odenn, est mort et son testament stipule que la totalité de son trésor appartiendra à celui qui le retrouvera. Une Petite Bibliothèque l'a signalé à la Grande et un groupe d'agents, les PJs, sont lancés à la recherche de ce fameux pactole. Merowin II n'a laissé qu'un court texte sibyllin décrivant le lieu où est sensé se trouver le magot. Ses 3 fils indignes enragent que la fortune de leur père puisse leur passer sous les yeux. Chacun lance donc des troupes à la poursuite de leur héritage, des mercenaires que ne vont pas pouvoir ignorer les gobelins...

Rançon tragique

Une importante rançon est réclamée pour relâcher Noise, la fille du bourgeois Gerome Avendec, qui vient d'être kidnappée. Le bourgeois, justement, offre une forte récompense - la totalité de la rançon - à ceux qui parviendront à libérer sa fille et à remettre les criminels aux autorités... Les PJs ne tarderont pas à découvrir que la jeune fille semble être dans le coup et qu'elle a -avec la participation d'amis- décidé de s'auto-kidnapper (les rapports avec son riche père sont mauvais, elle a soif d'indépendance et a donc besoin d'argent).

Finalement, les agents devront se rendre compte qu'ils suivent une fausse piste, montée de toutes pièces par son père. Il est en effet l'instigateur de cet enlèvement tordu et ne souhaite ainsi qu'une chose : que sa



filles soit retrouvée morte (elle avait découvert des informations compromettantes contre lui et menaçait de les dévoiler). L'argent de la rançon est pour lui le prix de la vie de sa fille, le prix de ce crime. Si les PJs apprennent le fin mot de l'histoire, ils n'ont guère que deux solutions : soit ils en parlent aux autorités et l'argent leur passe sous le nez, soit ils gardent ce secret pour eux et ils peuvent repartir avec le magot...

REPONDRE AUX QUESTIONS EXISTENTIELLES

D'où viennent les gobelins ? Pourquoi Belvazad a-t-il été enfermé ? Par qui et comment ? Où est-il parti ? Qui est ou qu'est-ce qu'est Escarre ?

Comme n'importe quel être humain sensé, il arrive aux gobelins de se poser des questions sur leurs devenirs, leur raison d'être, leurs buts ; et de la même manière que pour les hommes, il ne semble pas exister de réponse toute faite. Chaque goblin doit trouver sa propre vérité.

Ce jeu est, par certains côtés, un jeu initiatique. Les différents éléments de son contexte gagnent énormément à être divulgués au fur et à mesure des scénarios, petit à petit. Il faut donc dévoiler aux PJs de petits secrets au coup par coup puis des révélations -qu'elles soient vraies ou fausses-, des conspirations entre gobelins, le Collège des Ombres et les manigances de certains Hauts-gobelins.

L'initiation aux Ombres

Si un jour un PJ conteste de vive-voix la véracité des origines de la Grande Bibliothèque, il serait très étonnant qu'un membre du Collège des Ombres ne tente pas une approche de recrutement. Le PJ sera dans un premier temps testé puis - si les autres personnages semblent acquis "à la cause" - ils rejoindront sûrement le Collège des Ombres...

Haut-complot

Dans sa soif de pouvoir, le Directeur des enseignants fomenta un complot contre le doyen dans lequel les PJs vont jouer un rôle important. Un des débiteurs de Nemesti, Rasen, un sympathique membre du personnel, demande aux agents juste avant qu'ils ne se rendent dans un Monde Connu de faire un détour lors de leur voyage et de lui ramener un extrait d'une plante vénéneuse. Il explique qu'il souhaite en faire la culture dans sa chambre car ce sont de magnifiques plantes. Elles sont normalement interdites dans l'enceinte de la GB, il aimerait donc que les personnages ne le mentionnent pas lors de leur retour. Bien sûr, il leur donnera ce qu'ils souhaitent en échange. Cette plante servira 1 ou 2 scénarios plus tard à empoisonner Nermin. Les PJs pourront donc être incriminés et si finalement ils parviennent à remonter jusqu'à Nemesti, Rasen expliquera avoir agi seul et de son plein gré... Le Conseil des Hauts-gobelins le contraindra à l'exil.

Rasen va-t-il se suicider avant d'être contraint à l'exil ? Comment Nemesti le faisait-il chanter ? Nermin va-t-il s'en sortir ? Faut-il un contre-poison fabriqué à partir d'une plante vivante au même endroit où fut trouvée la première ? Les PJs vont-ils recevoir un blâme ou pire pour avoir transgressé le règlement de la Grande Bibliothèque ?



L'OMBRE SOUS LA PIERRE

Voici un scénario d'introduction présentant un maximum de personnalités et de particularités inhérentes au jeu afin d'initier les joueurs mais aussi pour que le temps d'explication pré-scénario ne soit pas trop long.

Le scénario est simple et les ambiances variées. Il débute par une introduction amusante et légère, pour évoluer sur une enquête plus sérieuse et pour finalement aboutir à un final mélangeant action et horreur. Suivant les joueurs, selon leurs préférences (action ou enquête), il est facile de raccourcir/rajouter des embûches pour doser l'ambiance de cette aventure.

Quelques noms en cas de besoin

Alana Barber, Replin Daslo, Herch Indomand, Leorim Vrisso, Carn Semec, N'Ga Tham, Sek Cerlimin, Lune Aning, Ernst Temalan, Chen Lirma.

VOUS AVEZ DU FEU ?

"Nous, on est pas payés pour se faire cramer par un Dragon, quelle que soit sa taille !" - Un garde de Liveline

Les PJs, agents de la Grande Bibliothèque, se trouvent dans "l'Eclair Obscur", une échoppe dont la devanture indique clairement qu'à l'intérieur se pratique la voyance. Dans une petite pièce sombre aux nombreux drapés, Zippo, le charlatan des lieux, escroc à la petite semaine, ne se gêne pas pour plumer les riches crédules.

Les gobelins ont été informés par Siltamen de la Petite Bibliothèque la plus proche de la ville que Zippo est recherché par les gardes de Liveline pour vente et consommation de stupéfiants (l'utilisation du Shamsharak étant interdit en Cagogne) ainsi que pour faux et usage de faux (il se prétend voyant accrédité par l'Oracle de Zaraphim mais ce n'est pas vrai).

Les agents ont conclu un pacte avec les froussards de gardes (ils ont peur de brûler vifs) : ils fournissent des preuves pour incriminer le Dragon (un exemplaire du faux certificat de l'Oracle de Zaraphim ainsi que des preuves d'utilisation de Shamsharak), l'attrapent, le ramènent aux geôles et en contrepartie, les gobelins obtiennent le droit de garder tous les livres appartenant au Dragon (Zippo ayant la réputation d'être un amateur de livres éclairé, il est fort possible que parmi ceux-ci se trouve au moins un ouvrage peu commun...). Les agents de la Grande Bibliothèque ont finalement retrouvé sa trace dans cette modeste boutique.

Dès que les personnages entrent, Zippo croit qu'ils sont des clients. Il cherche donc à les arnaquer en leur parlant de ses prestigieux clients, des personnalités réputées à qui son don a beaucoup servi par le passé (Olgamen le Magnifique, Harimatra, Chenlen Bergenshta entre autres). Avant de commencer la séance, tout en fumant sa pipe bourrée de Shamsharak, il montrera aux gobelins un document indiquant qu'il est diplômé de l'Oracle de Zaraphim. Dans les poches des gobelins, les Salamen s'excitent quelque peu.

Dans sa boule de cristal, il prétendra voir le futur des gobelins, il fera des allusions peu crédibles à des événements grotesques "je vois, je vois, un bâtiment couvert de plumes, une mer sans eau, un papillon avec des mains, je vous vois, planant dans le ciel poursuivant les nombres" (rajoutez-en, quitte à être caricatural).

Dès que Zippo comprend à qui il a affaire (si les agents tentent de l'arrêter par exemple), il cherche à s'enfuir. Suivant la façon dont s'y prennent les gobelins, une poursuite sur les toits de la ville n'est pas à exclure. Le Dragon ne sera toutefois pas trop difficile à rattraper car il a le vertige et est assez couard (il ne veut pas se blesser).

Si les gobelins remettent Zippo aux gardes de la ville, faux certificat et Shamsharak à l'appui, ils les remercieront et laisseront les agents s'intéresser aux livres du Dragon.

EN QUÊTE DE VÉRITÉ

Vérification des livres

Le coffre à trésors, sur lequel est continuellement assis Zippo, contient plusieurs bourses remplies de pièces d'or ainsi qu'une trentaine de grimoires. Une vérification de chacun d'entre eux par le biais des marque-pages permet de trouver 2 livres peu communs (les marque-pages sont donc de couleur bleue) "De la nature" et "Premiers pas en haute-société", ainsi qu'un livre rare ! (le marque-page est de couleur violette).

"L'Ombre sous la pierre"

Tel est le nom du livre rare se trouvant dans la collection du Dragon. A l'intérieur de ces 300 pages se trouve déjà un marque-page violet ! Le récit -il s'agit d'un roman écrit à la première personne- raconte l'histoire d'un jeune homme natif de Liveline qui aurait eu affaire à une légende monstrueuse de la région, une créature sévissant dans les marécages de la Grande Forêt de Vergolac :

Zippo

"Non ! Non ! Ne me faites pas de mal ! Nom d'une des déesses des flammes : J'ai des droits !"

Zippo est un Dragon, une créature humanoïde (il est bipède et a deux bras) d'1m60, baratineur au possible, plutôt marrant (si ce n'est un peu lourd avec ses jeux de mots vaseux), un méchant sympathique en définitive, qui passe son temps à fumer tranquillement sa pipe bourrée de Shamsharak assis fièrement sur son coffre à trésors. Il porte de petites besicles pour se donner un air sérieux mais sa chemise aux motifs brodés d'épées stylisées trahit son peu de crédibilité. La peur des gardes de Liveline envers Zippo n'est pas fondée car le Dragon n'est plus capable de cracher des flammes depuis qu'il fume (il manque de souffle).

Caractéristiques

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

Talents Baratineur de première +3
Psychologue de bazar +1

Points faibles

Peureux (il a peur de se faire mal) -3
Peur du vide -3

Santé physique 18

l'Esprit de la Forêt.

Peu après que le lac se soit asséché (la Grande Forêt était auparavant un lac), un riche homme aurait décidé de construire un château, pour lui et sa famille, dans la forêt, retiré de tout. Quelques mois plus tard, le châtelain aurait, sous le coup d'une démence passagère, assassiné toute sa famille : sa femme, ses deux filles et ses trois garçons.

Une phrase est manquante à la page 269, effacée, preuve que le livre a séjourné près d'un Innommable il y a plus ou moins longtemps (expliquer alors ce qu'est le Petit Drame aux PJs). La phrase débute par "Et ce que craignait" et se finit par "de l'eau". C'est d'ailleurs précisément à cette page que se trouvait la langue de Salamen. Les personnages savent qu'à la Grande Bibliothèque, certains Maîtres Bibliothécaires connaissent les techniques pour découvrir les mots effacés des livres.

Le livre se termine sur "Demain, c'est décidé, je me rendrais au château de Vergolac, là où l'eau s'est asséchée il y a maintenant un demi-siècle."

Liveline en Cagogne (Silvegrande)

Liveline n'est pas la plus grande ville de Cagogne mais elle n'en reste pas moins une ville d'importance. C'est une ville commerçante et ouverte sur le monde où

vit une forte population Humaine. La Grande Forêt de Vergolac s'étend à perte de vue au nord de la ville.

La Petite Bibliothèque la plus proche se situe à 3 heures de route, dans la capitale de la Cagogne : Cambrosa (siège de Ka-mos-ka, le Crohinori).

Visite aux géôles

Après avoir découvert le marque-page présent dans l'Ombre sous la pierre, les agents souhaiteront peut-être s'entretenir avec Zippo pour en savoir plus à ce sujet. Il se trouve actuellement dans les sous-sols du bâtiment des gardes de Liveline qui ne verront aucune objection à ce que les gobelins le rencontrent.

Il se morfond dans sa geôle et n'acceptera de révéler ce qu'il sait qu'à une seule condition : il veut que les gobelins produisent un faux document en provenance de Zaraphim indiquant qu'il y a eu erreur et que "Zippo le Dragon" est bel et bien diplômé d'une des écoles de voyance de la ville (Il sait que le Shamsharak ne lui coûtera que quelques journées de travaux généraux et, qu'à l'inverse, le faux de Zaraphim lui vaudra à coup sûr la prison).

Si les agents s'exécutent et font valoir le faux papier aux gardes, Zippo leur expliquera avoir rencontré, il y a 2 jours humains, à l'Eclair Obscur, un goblin qui lui a remis le livre et lui a demandé de le garder. Le Dragon ne sait pas quel est le nom du goblin, ni pourquoi il s'est adressé à lui. Il ne l'avait jamais vu auparavant. Il a commencé à le lire mais ne l'a pas terminé.

Le Marque-page

Avant même de rentrer dans la Grande Bibliothèque, les personnages devront passer par "Le Marque-page", la Petite Bibliothèque de Cambrosa tenue par Siltamen À-la-blanche-lune, un vieux goblin usé par le temps (et qui a la fâcheuse manie d'appeler toutes les personnes qu'il croise par son prénom !).

Si les agents demandent à Siltamen, s'il a vu un goblin de la Grande Bibliothèque il y a peu, il leur confirmera avoir discuté avec un agent et l'avoir vu repasser plusieurs fois ces derniers jours. L'agent voulait se rendre à Liveline suite à un rapport de Siltamen (sur une légende de la ville). Le vieux goblin lui a d'ailleurs conseillé de descendre à l'auberge de la Grande Fourchette, une sympathique maisonnée où la nourriture cale bien l'estomac.

De retour à la Grande Bibliothèque

Le retour à la Grande Bibliothèque est le moment propice pour faire découvrir aux joueurs le bâtiment qui sert de refuge aux gobelins. Il devrait normalement s'agir de la première rencontre des joueurs avec le "chez eux" de leurs personnages. Faites leur brièvement le tour du propriétaire, ils auront, de toute façon, de nombreuses occasions d'arpenter les lieux.

Insistez sur le côté "Antre aux vieux livres" éclairé par des bougies baroques.



L'administration

Greuh, l'administrateur en chef, félicitera les gobelins pour avoir réussi leur toute première mission (et pour les quelques rapports qu'ils ne manqueront pas de rédiger sous peu).

Il leur indiquera, ensuite, que l'agent qu'ils recherchent se prénomme Adenak Numérolgies. C'est un alcoolique notoire, parano, délirant parfois, travaillant seul (parce que personne ne veut travailler avec un piovrot qui peut faire déraiper chaque mission), qui enquêtait sur une légende du folklore de Liveline pouvant être liée à un Innommable... Siltamen de la Petite Bibliothèque de Cambrosa a appris l'existence d'une légende : Un esprit sanguinaire vivrait depuis des décennies dans la Grande Forêt de Vergolac aux alentours des ruines d'un vieux château et tuerait les imprudents se risquant à errer dans les parages.

Le registre des administrateurs indique que L'Ombre sous la pierre est déjà la propriété de la Grande Bibliothèque : Adenak a emprunté le livre il y a 3 jours et l'a remis le jour même. L'administrateur s'étant occupé de l'enregistrement du rendu n'a pas encore eu le temps de ranger le livre aux archives et il ne lui faudra pas plus d'une minute pour s'apercevoir que le livre est un faux ! L'agent a donc gardé le livre et l'a amené avec lui à Liveline. La "fiche technique" du livre indique qu'il a été trouvé il y a près de 50 ans gobelins à Cambrosa dans une des bibliothèques de la ville.

Un coup d'œil sur le grimoire des Veilleurs (avec l'accord du Veilleur en charge du grimoire à ce moment), dans la salle aux 100 Sésames-Rêves, permettra de savoir qu'Adenak a fait un premier aller-retour (qui a duré 2 jours) puis qu'il est reparti il y a 2 jours.

Les Maîtres Bibliothécaires

La descente jusqu'à l'étage -2 devrait se faire dans une ambiance feutrée et impressionnante pour les personnages. Ils ne sont pas en terrain conquis.

L'un des PJs remarquera une tâche d'encre sur le sol faisant penser à un papillon aux mains grandes ouvertes. S'ils s'expliquent et s'ils ont une dérogation d'un goblin d'importance (Greuh, Nermin, etc), Sanssène, le Grand Maître Bibliothécaire, acceptera que le livre rare passe en priorité entre les mains des Maîtres des Mots.

Un Attentif et un Chuchoteur s'occuperont de la lecture qui prendra 4 heures gobelines (ce qui laissera du temps aux PJs pour rédiger les rapports des deux livres peu communs retrouvés). À l'issue de ces quelques heures, le Chuchoteur Moira sera en mesure de révéler la phrase manquante aux agents.

La fameuse phrase...

"Et ce que craignait l'Ombre sous la pierre n'était autre que le plus rageur des destructeurs et l'ennemi de l'eau."

L'auberge "À la Grande Fourchette"

Si les personnages ont pris soin de parler avec Siltamen, ils savent que l'agent Adenak est descendu à l'auberge de la Grande Fourchette (une des six auberges de la ville). Cette grande taverne se situe face à la boutique de Zippo, l'Eclair Obscur.

Nagelle, la tenancière des lieux, est une Humaine accueillante mais surchargée de travail. Elle n'a pas vu Adenak depuis hier (il a payé pour 3 jours). Le goblin lui a demandé où louer un moyen de transport pour se rendre au nord de la ville, dans la Grande Forêt de Vergolac. Elle lui a parlé de la Tour aux Plumes. Comme tous les gens de Liveline, elle connaît la légende du Château de Vergolac et sait qu'auparavant il y avait une grande étendue d'eau mais qu'un jour, le lac a disparu, ne laissant que quelques marécages ici et là. La Grande Forêt de Vergolac est réputée hantée.

Dans la chambre 13 où a séjourné Adenak, les gobelins pourront découvrir sous le lit, un carnet servant de journal intime à l'agent (il est "peu commun"). Il n'y parle que peu des derniers événements mais les dernières phrases laissent penser qu'il cherchait à se racheter de ses actes passés en accomplissant cette mission.

Bizarrement, pour expliquer pourquoi il a caché le livre chez Zippo, il dit "Ils sont partout, même parmi les nôtres et Lui le veut plus que tout. Il souhaite retrouver ce livre car il contient le plus sûr moyen de le détruire." Le carnet se termine sur cette dernière phrase :

"De toute façon, quelles que soient nos actions, c'est comme ça que ça doit finir, c'est le Grand Drame."

La Tour des Plumes

La Tour des Plumes est un petit bâtiment au toit plat situé en bordure de ville, au sud. Les deux étages qui le composent abritent un grand magasin de ventes et d'adoptions d'oiseaux. Le toit, par contre, est bien plus intéressant pour les PJs. Un Homme, Celmeste, tient une location de Velyotons (une sorte de ptéranodon d'une envergure d'une dizaine de mètres pouvant supporter près de 150 kg et jusqu'à 2m50). Un guide accompagne les personnes qui ne sont pas habituées à monter de telles bêtes. Une dizaine de ces grands oiseaux se trouvent sur le toit servant de piste de décollage (et d'atterrissage).

Si les PJs le lui demandent, il confirmera bien qu'un goblin a loué un Velyoton. Il est d'ailleurs très inquiet car hier, son frère Merrick, lui a servi de guide et il n'est toujours pas rentré. Il acceptera d'amener les gobelins jusqu'au château de Vergolac, là où son frère a conduit Adenak. Il laissera la responsabilité de son magasin à son apprenti, Idwen.

Les gobelins peuvent monter à deux sur un Velyoton, du moment que leurs tailles additionnées ne dépassent pas 2m50.

LES SOMBRES RUINES

Vol

Le voyage jusqu'au château se fait sur fond de ciel bleu azur, d'un soleil au zénith tandis que le second va pour se coucher. Celmeste, assis sur l'un des Velyotons, explique aux gobelins les différentes techniques de "pilotage" pour ces grands oiseaux.

Les habitations de Liveline laissent rapidement la place à la Grande Forêt de Vergolac, une forêt dense s'étalant à perte de vue, aux arbres hauts et serrés. Tout au loin, dissimulés dans le bleu de la ligne d'horizon, sont visibles les Pics enneigés de Demlin.

Durant les premières minutes, les gobelins peuvent éprouver quelques difficultés pour manœuvrer le Velyoton (jet d'AGL+ESP) mais les directives de leur guide devraient les aider à prendre leurs marques.

Souvenirs

Durant ce long trajet, prévu pour durer près de 4 heures, les personnages trouveront facilement le temps de laisser vagabonder les esprits... et de repenser à la cérémonie qui, il y a quelques jours, a fait d'eux des agents de la Grande Bibliothèque.

Lors de ces réjouissances, les personnages ont rencontré des gens d'importance, le doyen et les Hauts-gobelins dans leur ensemble, leurs camarades de cours, amis et ennemis, qu'ils ont côtoyé durant treize années gobelines (au minimum).

Ce peut être le bon moment pour déterminer si des gobelins ont redoublé, si certains sont plus âgés que d'autres et s'ils ont réussi du premier coup leur examen. Raconter le fonctionnement et les lois de la Grande Bibliothèque entrecoupé par des scènes de cours et des conversations avec des camarades peut aussi être intéressant (pour réutiliser certains de ces PNJs dans d'autres scénarios par exemple).

Le château de Vergolac

Le château de Vergolac est aujourd'hui en partie en ruines. Il est perdu au milieu d'une petite clairière formée d'arbres touffus et tordus et de rochers pointus dépassant des herbes hautes.

Il y a deux possibilités pour se poser. La première, la plus simple, est d'atterrir dans la clairière (les herbes y sont hautes de près d'1 mètre). La seconde solution est de poser pied en haut de la seule tour encore debout. Dans ce cas, par contre, il n'y a pas la place pour plus de deux Velyotons. D'ailleurs deux de ces animaux se trouvent en contrebas de la tour, à l'extérieur du château, la gorge tranchée.

Tout un pan du château est détruit, la moitié des pièces ont le toit béant et le tout a été envahi par les mauvaises herbes et la poussière. A l'intérieur, des torches peuvent faire la lumière sur les couloirs sombres et étroits des lieux. L'endroit est visiblement abandonné mais il est resté meublé comme si les occupants du châ-

teau l'avaient quitté hier, sur un coup de tête.

L'endroit est encore relativement vaste, une dizaine de salles sont restées "intactes" (le plafond ne s'est pas écroulé et aucun mur n'est éboulé), une cuisine, une grande salle à manger, quelques chambres, une cave à vins, la bibliothèque du château (cf. paragraphe consacré) et de nombreux couloirs, corridors et réduits.

Les personnages retrouveront le précédent guide, Merrick, inconscient. Il dira avoir été assommé par Adenak qui est parti dans les profondeurs des lieux. Il dira aussi que le goblin a tué les Velyotons pour ne pas qu'ils puissent repartir (ce qui est faux. Après avoir suivi Adenak dans les profondeurs du château, Merrick a, un temps, été possédé par le Mal et il a tué les deux animaux. Il a lutté pour reprendre ses esprits et est tombé, inconscient).

Merrick est un Enténébré. Il va bien pour l'instant mais son ombre est profondément corrompue et elle bouge déjà de façon indépendante. D'ici peu, elle tentera de prendre le contrôle total de son hôte.

Une ombre qui rôde

Lors de la fouille des lieux, au moins un des personnages va remarquer une créature dissimulée dans les ombres qui s'enfuit quant elle est repérée.

Cette scène devrait, si possible, se dérouler en présence d'un seul personnage (pour augmenter la pression). C'est créature est en fait Adenak mais le personnage ne pourra le savoir à ce moment précis. Restez évasif. Le goblin a trouvé une vieille cave à vins et il vide les bouteilles d'alcool partout dans le château pour y mettre le feu.

Les mercenaires Orks

En fouillant le château, les gobelins finiront par tomber nez à nez avec un groupe de mercenaires Orks. Jouez sur la paranoïa et les préjugés des PJs concernant ces créatures (des barbares sanguinaires, violents et mauvais de nature). La confrontation ne devrait faire aucun doute. Toujours est-il que les Orks ne sont pas là pour combattre les PJs, ils ne sont d'ailleurs pas leurs ennemis (même si les Orks sont ici très méfiants).

Les Orks sont des créatures de type humanoïde, généralement grandes, musculeuses, à la peau verte et foncée, aux oreilles courtes et pointues. Leurs crocs proéminents dépassent parfois de leurs mâchoires carrées ce qui achève de leur donner un aspect "primaire" et agressif.

Le groupe se compose de 4 Orks (voir encadré) aux aguets. Ils ont été engagés il y a deux jours (et payés d'avance !) par une créature cagoulée au visage dissimulé par un linge blanc. Ce commanditaire voulait que les Orks se rendent au château de Vergolac et en finissent avec le fantôme de la forêt...

Ils ont mis 1 jour et demi pour parvenir de Liveline à ici, en traversant par la Grande Forêt.

Alliance par nécessité

Si les deux groupes restent trop longtemps sur place, sans bouger, à se jauger mutuellement, ils seront attaqués par d'étranges créatures, des Larbrisseaux et sûrement contraints au repli dans le château (le nombre de ces petites créatures semblant sans fin).

Les Larbrisseaux sont de petites créatures, sortes de crabes/araignées possédant la faculté, à la manière des caméléons, de se fondre dans le décor sur lequel elles se trouvent. Elles vivent normalement dans les arbres de la Grande Forêt mais en entrant ici, elles ont été perverties par l'Innommable. Elles ne cherchent plus qu'une chose: le défendre à tout prix (chacune de ces créatures possède 4 points de santé physique). Merrick devrait normalement lui aussi se révéler "au grand jour" durant cette bataille, possédé par l'Innommable et attaquant l'un des gobelins ou l'un des Orks sans crier gare.

Ce premier combat féroce peut être l'occasion de la mort d'un des PNJs (Gray par exemple, les PJs ne s'attendront sûrement pas à ce que le chef du groupe soit tué, ce sera donc plus surprenant et terrifiant).

La bibliothèque du château

Les gobelins finiront, à un moment ou à un autre, dans la bibliothèque des lieux. L'endroit est très poussiéreux, des pierres jonchent le sol un peu partout et bon nombre de livres se révèlent être vierge de tout encre, complètement effacés !

Parmi tous ces livres blancs, grâce aux Salamen, certains sont encore épargnés. Un des livres ne porte pas de titre (un livre rare). Il s'agit du journal de confessions du châtelain ayant vécu ici, Limillian Vergolac. Dans les dernières pages, l'homme se dit possédé par l'esprit d'un démon. Il a des absences, des trous de mémoire et ne contrôle plus tous ses gestes. L'homme dit être obsédé par un nom, un nom qui revient sans cesse : Nukeekonaea.

Gray

"Hey ! Gardez vos insultes pour vous. Nous ne sommes pas des racailles de pilleurs. Nous sommes des mercenaires, messieurs"

Gray est le chef de la petite troupe (1m80 pour 90 kg). Une véritable force de la nature à la mâchoire carrée et aux avant-bras constellés de tatouages tribaux. Son arme de prédilection est une massue garnie de piques.

Caractéristiques

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

Talents

Fin stratège +3
Beau parleur +2

Point faible

Accro au Shamsharak -3

Santé physique 18

Still

"Si on doit crever comme des chiens, autant les faire chier comme des bâtards !"

Still est un gros Ork (1m50 pour 120 kg). Il a de longs cheveux noirs de jais, sa peau est tannée par le soleil et une puissante arbalète à six coups est sanglée sur son bras droit. Un carquois avec une trentaine de flèches se trouve à sa taille.

Caractéristiques

FOR	5	CON	6	AGL	2
CHA	2	ESP	3	PER	4

Talents Viser précisément +3
Intimidant +2

Point faible Peur de mourir étouffé -6

Santé physique 36

Lekan

"Alors, on fait quoi maintenant ?"

Lekan est un Ork svelte (1m90 pour 70 kg). Il a un bandana (noir avec des motifs de tête de mort) noué sur le crâne et ses muscles tendus saillent sous sa peau verte. Il ne se sépare jamais de ses deux dagues, Carmine et Sanguine, une à chaque main.

Caractéristiques

FOR	3	CON	2	AGL	5
CHA	4	ESP	3	PER	6

Talents Attaque avec ses deux dagues +2
Oùie fine +2

Point faible Claustrophobe -4

Santé physique 12

Rok

"Par Ka-mos-ka ! Parlons peu mais parlons bien et gardez l'œil ouvert !"

Rok est un Ork de taille moyenne (1m70 pour 70 kg). Il a le crâne rasé, un œil crevé et chique à longueur de temps (du Shemshem, du papier mâché). Une hache à deux mains est constamment posée sur une de ses épaules. Loyal, nonchalant et cynique, il serait tout désigné pour diriger le groupe si Gray venait à périr durant la confrontation.

Caractéristiques

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

Talents Sang-froid exemplaire +3
Humour noir +2

Point faible Peur du vide -3

Santé physique 18

L'agent Adenak

Adenak est un goblin d'1m20 à la peau verte pâle. Il a une large coupure à l'oreille (faite par un tesson de bouteille dans une bagarre alors qu'il était saoul). Plus personne ne veut travailler avec lui car on ne le considère plus comme "sûr", il n'est plus digne de confiance depuis qu'il est alcoolique. Il ne le dévoilera pas aux personnages mais c'est un membre du Collège des Ombres en disgrâce. Il hésite à révéler l'existence de ce groupe aux Hauts-gobelins. Il pensait que s'occuper seul de cette mission, sans en informer personne, lui permettrait de remonter dans l'estime de ses compagnons de bataille. Adenak, très affaibli, est en lutte perpétuelle contre l'Innommable qui tente de le posséder.

Caractéristiques

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

Talent Intuitif +3

Points faibles Accro à la Gaimonark -6
Suicidaire -6

Santé physique 10 **Santé mentale** 3

L'Innommable Nukeekoneea

La seule manière d'en finir avec l'Innommable est de mettre le feu aux vêtements de Vergolac (avec leurs torches par exemple). La "peau" de l'Innommable prendra feu comme si elle était recouverte de pétrole. Si les gobelins ont découvert le nom de la créature, ils peuvent, de plus, l'empêcher de se régénérer et donc, la détruire à jamais. La femme, les deux filles et les trois garçons de Vergolac possèdent 7 points de santé physique (ils tentent de griffer les personnages). Lorsque ces points arrivent à 0, les corps se désagrégeront en amas de cendres (pour les caractéristiques, utilisez celles d'Adenak).

Caractéristiques

FOR	4	AGL	5	PER	2
-----	---	-----	---	-----	---

Capacité Se saisir d'un gêneur avec un de ses tentacules +3 (1D3+1)

Santé physique 100

DESCENTE EN LIMAÇON

Dans l'ancre de la bête

Dans une des salles s'étant effondrée, à l'abri du soleil, se trouve un escalier descendant en colimaçon vers les profondeurs de la terre. Plusieurs minutes sont nécessaires pour descendre. L'air se rafraîchit beaucoup. Les marches disparaissent rapidement pour laisser place à une parodie d'escalier semblant façonné par l'érosion de l'eau.

Les personnages arrivent jusqu'à une gigantesque cathédrale souterraine dont ils ne peuvent éclairer l'immensité. Le sol abrite des mares d'eaux saumâtres où vivent des Larbrisseaux corrompus. Des traces de doigts, de mains, de griffes sont nettement visibles au sol. Des personnes semblent avoir été traînées dans les galeries souterraines du château. De vieux squelettes de voyageurs et d'imprudents viennent rapidement confirmer cette hypothèse.

La Confrontation

Ce qu'il reste de Limillian Vergolac est assis sur un trône de fortune. Son dos voûté est l'hôte d'une gigantesque bosse d'où s'échappent des myriades de tentacules noires, entourées des dépouilles de sa famille : sa femme, ses deux filles et ses trois garçons dont il se sert pour éliminer les gêneurs.

Cette scène doit constituer le paroxysme du scénario. La confrontation avec la créature et ses sbires doit être dantesque.

Le choix

Si les gobelins ont emporté l'Ombre sous la pierre avec eux, l'Innommable demandera à échanger le livre contre la vie sauve des PJs et des personnes éventuellement corrompues. S'ils acceptent, il respectera son marché et disparaîtra de ce lieu. Bien sûr, Nukeekonnea est incapable de parler directement aux PJs, il ne peut le faire que par le biais des Enténébrés à qui il chuchote ses ordres (Merrick, voire Adenak ou, si besoin est, par la bouche de Vergolac en personne que l'Innommable maintient en vie depuis des décennies).

LE MOT DE LA FIN

Voici quelques suggestions et pistes pour donner suite à ce scénario :

* Les Velyotons ont tous été tués ou ont été chassés, les personnages sont obligés de traverser la Grande Forêt de Vergolac pour le retour. Il est possible que l'Innommable ne soit pas complètement détruit et que des Larbrisseaux pervers les attaquent alors.

* Qui est le mystérieux commanditaire des Orks ?

* Zippo cherchera peut être à se venger en vain des personnages et déclenchera dans son sillage une nouvelle aventure malencontreuse.

* Le carnet d'Adenak contient un Sésame-Rêve, une phrase de passage. Un des PJs va peut-être être le Lecteur de celle-ci...



LES ÎLES RELIQUES

LES CHRONIQUES DE LA GRANDE BIBLIOTHEQUE



JET DE RISQUE

Quel que soit le moment, un joueur peut décider de transformer son prochain jet d'action en jet de Risque. "Risquer" un jet permet de transformer un jet de dés "normal" en Critique et cela sur la base du résultat des dés. Le joueur ne peut pas décider si le critique est 1 ou 6. Le hasard décidera pour lui :

Si lors du jet, un des deux dés comporte un 1 ou un 6, le dé qui l'accompagne devient du même nombre (si un des deux dés a pour résultat 1, l'autre devient à son tour un 1 et le jet devient une RC. Inversement s'il s'agit d'un 6, le second dé devient un 6, le jet devient un EC).

Si le jet de dés ne comporte aucun 1 ou aucun 6 le jet doit être relancé jusqu'à obtention d'un 1 ou 6.

Si le jet de dés est déjà un Critique (double 1 ou double 6), il est normalement considéré comme un Critique.

Si le jet de dés indique un 1 ET un 6 alors rien de particulier ne se produit.

Les jets de Risque sont l'unique moyen pour un personnage possédant un duo de caractéristiques à 6 de faire un EC, de même que pour un personnage ayant deux caractéristiques à 1 de faire une RC.

Illimité mais risqué

Les jets de Risque sont illimités mais un PJ ne peut les utiliser à tout bout de champ : l'action doit présenter un risque réel.

Un joueur ne peut recourir à ce genre de jet que lorsque l'échec a des conséquences sérieuses pour son personnage. Le joueur doit être capable d'expliquer à l'assemblée le risque qu'il encourt s'il rate son jet de dés (le gain apporté par la réussite est souvent évident). Si le meneur l'accepte, alors le jet peut être effectué.

POINTS D'HEROÏSME

Les points d'héroïsme sont les "petits plus" qui font des gobelins des personnages hors du commun, plus vaillants et plus héroïques que la moyenne. Ils peuvent être utilisés/dépensés pour n'importe quelle action du moment que le meneur approuve son utilisation (pour le bon déroulement du scénario) mais les points utilisés ne se regagnent pas à la fin ou au début de chaque scénario, ils sont perdus à jamais. Il y a 3 types de points d'héroïsme : la Chance, la Volonté et le Courage. Tous possèdent des particularités propres qui sont décrites ci-dessous.

Chance

Les points de Chance permettent au personnage d'influencer le destin et les événements.

Avec 1 point, un personnage peut se trouver au bon endroit au bon moment : le PJ saute par une fenêtre du deuxième étage et atterrit dans la charrette pleine de foin qui se trouve en contrebas, le personnage court dans l'antré d'un inventeur pour se cacher et se retrouve dans une salle remplie de mannequins, le PJ parvient à se cacher derrière un rideau, etc.

Avec 1 point, un personnage peut avoir sous la main (ou dans son environnement proche) un objet souhaité, du moment qu'il n'est pas "impossible" que l'objet en question se trouve là : un agent peut transporter sur lui, dans sa besace et dans les poches de sa veste un tas de bricoles... Les objets uniques ne peuvent être obtenus de cette façon (artefact sacré, relique spécifique et Cie).

Avec 1 point, un personnage peut détourner l'attention de lui ou la dévier sur un tiers. À l'inverse, ce point peut aussi servir à reporter l'attention d'un tiers sur soi-même (pour être choisi "au hasard" dans une foule par exemple).

Avec 1 point encore, un personnage peut se jouer de la

chance d'un tiers en lui mettant des bâtons dans les roues : le poursuivant du PJ glisse sur un parterre de billes, un passant se met en plein dans son chemin...

Volonté

Les points de Volonté permettent au personnage de se dépasser mentalement, de repousser ses limites.

Avec 1 point, un personnage peut contrôler son sang-froid et peut ignorer une perte de santé mentale qu'il vient de subir (à moins que cette perte ait dépassé le stade Dément).

Avec 1 point, un personnage peut regagner un stade entier de santé mentale.

Avec 1 point, un personnage peut surmonter un point faible et ignorer les malus en rapport avec une action mentale lors de son prochain jet d'action.

Avec 1 point encore, un joueur peut relancer un dé parmi les deux dés déjà lancés pour espérer changer le résultat, si le jet d'action dépendait d'une caractéristique mentale.

Courage

Les points de Courage permettent au personnage de puiser dans ses ressources physiques, de trouver la force, la détermination de continuer son action.

Avec 1 point, un personnage peut ignorer une perte de santé physique qu'il vient de subir (à moins que cette perte dépasse le stade Agonie et amène les points de santé physique du personnage en dessous de 0).

Avec 1 point, un personnage peut regagner un stade entier de santé physique.

Avec 1 point, un personnage peut ignorer les malus en rapport avec une action physique lors de son prochain jet d'action.

Avec 1 point encore, un joueur peut relancer un dé parmi les deux dés déjà lancés pour espérer changer le résultat, si le jet d'action dépendait d'une caractéristique physique.

Jet de Risque

Un PJ peut décider d'utiliser un point d'héroïsme (Volonté ou Courage) pour relancer un dé d'un jet de Risque mais, dans ce cas précis, il perd un point d'expérience (à déduire des points d'expérience reçus à la fin du scénario...).

LES 13 RELIQUES

LES CHRONIQUES DE LA GRANDE BIBLIOTHEQUE



PERSONNAGE

NOM.....SURNOM.....

AGE.....NÉ LE.....

TAILLE.....POIDS.....

APPARENCE.....

.....

CARACTÈRE.....

.....

.....

BUT PERSONNEL.....

.....

LIVRE DE NAISSANCE.....

.....

PHRASE-CLÉF.....

.....

.....

CRÉATEUR.....

LECTEUR.....

CARACTÉRISTIQUES

FORCE CHARISME

CONSTITUTION ESPRIT

AGILITÉ PERCEPTION

SANTÉ PHYSIQUE

EN BONNE SANTÉ [-]	<input type="checkbox"/>						
CONTUSIONNÉ [-]	<input type="checkbox"/>						
LÉGÈREMENT BLESSÉ [-]	<input type="checkbox"/>						
MOYENNEMENT BLESSÉ [-2]	<input type="checkbox"/>						
SÉRIEUSEMENT BLESSÉ [-3]	<input type="checkbox"/>						
À L'AGONIE [-4]	<input type="checkbox"/>						

TALENTS

..... +

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

SANTÉ MENTALE

SAIN	<input type="checkbox"/>						
CHOQUÉ	<input type="checkbox"/>						
LÉGÈREMENT PERTURBÉ	<input type="checkbox"/>						
MOYENNEMENT PERTURBÉ	<input type="checkbox"/>						
SÉRIEUSEMENT PERTURBÉ	<input type="checkbox"/>						
DÉMENT	<input type="checkbox"/>						

POINTS FAIBLES

..... -

.....

.....

.....

POINTS D'HÉROÏSME

CHANCE.....VOLONTÉ.....COURAGE.....

ACTIONS

.....

XP

.....

EQUIPEMENT

.....

.....

.....

.....

.....

.....