La gazette d'Argosia

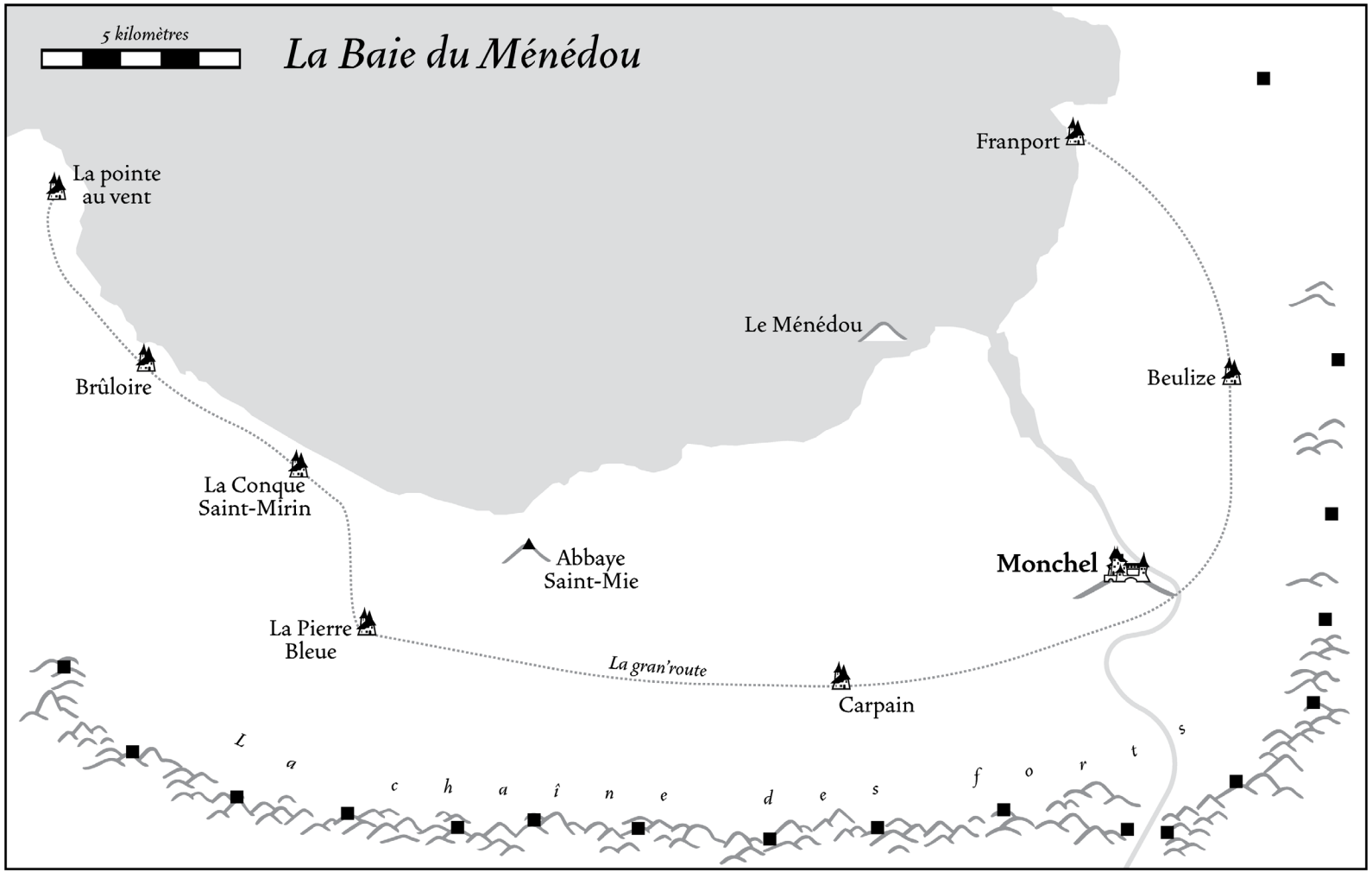
Textes : John Grümph

Au programme de ce quizième numéro :

LA GUERRE DES MOUSSUS

La Guerre des moussus est une petite campagne en bac-à-sable pour Argosia. Vous retrouverez toutes les informations sur les créatures dans le Bestiaire d'Argosia.




5 kilomètres
La Baie du Ménédou
La pointe au vent
Franport
Le Ménédou
Brûloire
Beulize
La Conque Saint-Mirin
Abbaye Saint-Mie
Monchel
La Pierre Bleue
La gran'route
Carpain
La chaîne des forts

ARGUMENTS

- Deux jeunes étudiants en magie un peu écervelés ont, en secret de leurs maîtres, tenté d'invoquer une créature élémentaire mineure. Ils pensent avoir échoué quand, en vérité, ils ont permis à un Dhôle, une bête élémentaire effroyablement destructrice, de se glisser en Argosia.
- Le Dhôle a été intercepté par le Genius Loci de la région qui, incapable de la bannir, s'est résolu à contenir la menace dans une geôle dimensionnelle où lui-même est prisonnier.
- Les conséquences de la disparition de l'influence du Genius Loci ne tardent pas à se faire sentir à travers tout le domaine : tous les petits esprits des lieux et des choses sont soudainement libres de vider leurs querelles, d'exposer leurs petites jalousies, de revendiquer des domaines qui appartiennent à d'autres, de tourmenter les habitants qui ne leur prêtent pas assez attention...
- Le chaos qui s'ensuit touche bientôt les habitants de la région sans que personne ne comprenne bien ce qui se passe et pourquoi. Les querelles de voisinage, la concurrence entre les villages, les petites violences mesquines se multiplient sans raison, mais exposent le domaine à de nouveaux dangers.
- Peu après, le seigneur mobilise ses troupes : une créature monstrueuse venue du sauvage a été détectée, mais reste introuvable. L'alarme s'ajoute à l'agitation.
- Les aventuriers sauront-ils démêler l'improbable écheveau des évènements ? Comprendront-ils les vrais enjeux et les dangers que court le domaine ? Pourront-ils agir avec détermination et choisir la vérité sur les apparences ?

LIEUX

Le domaine de la Baie du Ménédou est une petite seigneurie indépendante, coincée entre la mer et le Sauvage, à une journée de navigation du royaume voisin. Son territoire est constitué de prés salés, inondés par la mer lorsque passent les tempêtes hivernales, où pâturent de gros moutons noirs et gris ; de quelques marais saumâtres dans les creux qui sillonnent des champs particulièrement fertiles où poussent légumes, fruits et céréales ; et au-delà de la gran'route, vers le sud, de collines ondulantes qui annoncent déjà les terres sauvages. Le plus surprenant, dans la baie, est la taille de son estran : la mer se retire à plusieurs kilomètres des côtes à marée basse et revient ensuite mourir au pied du talus qui marque la limite des schorres. C'est sur cet espace que les habitants du domaine pratiquent la conchyliculture qui fait la renommée et la richesse des lieux. Si le domaine est essentiellement plat – des vasières de l'estran jusqu'aux premières ondulation au-delà de la gran'route – trois buttes rocheuses en émergent, comme de vastes cailloux plantés là par quelque phénomène étrange. L'une de ses buttes abrite le château et la petite cité du domaine, Monchel ; les deux autres ont aussi leur importance dans l'histoire à venir...

- Quels sont les accords qui lient le domaine au royaume voisin ? Existe-t-il des menaces d'annexion ? Des enjeux diplomatiques cachés ? Ou seulement la continuation débonnaire d'habitudes commerciales anciennes jamais totalement discutées et définies ?
- Quelques créatures dangereuses hantent les vasières et les marais. Point de monstres sans doute, mais des bêtes territoriales, aux morsures douloureuses, venimeuses parfois. Qu'apprend-on aux enfants pour qu'ils s'en méfient et que les étrangers ignorent souvent ?

LE MÉNÉDOU

Le Ménédou est un îlot rocheux planté au milieu de la baie, culminant à plus d'une centaine de mètres au-dessus de la mer, parfaitement visible de presque tous les lieux du domaine. Il est relié à la terre ferme par un tombolo immergé à marée haute, qui traverse les vasières et qu'on appelle le Chemin du Perdre-Haleine (celui qui l'emprunte au mauvais moment peut se voir rattrapé par la marée qui avance plus vite qu'un homme peut courir). Aucune tentative d'implantation humaine n'a jamais survécu plus d'une saison et l'endroit est seulement un vaste parc maritime, couvert d'arbustes épineux, qui abrite une incroyable faune aviaire. On y va pour récolter des plumes, du guano, des œufs parfois, et toutes sortes de plantes médicinales rares.

- Au milieu des rares ruines humaines qui subsistent au milieu des ajoncs se dresse un monument commémoratif. Quel souvenir rappelle-t-il ? Qui s'en souvient encore parmi les vivants ?
- Les bergers qui s'occupent des moutons sur les prés salés racontent qu'une lumière apparaît au sommet du Ménédou, rouge et pulsante. C'est le signal que la tempête s'en vient et qui faut éloigner les troupeaux du front de mer pour les mettre à l'abri. Qu'ont bien pu voir ceux qui ont tenté de grimper au sommet du Ménédou quand la lumière est apparue ? Qu'en ont-ils raconté à leur retour ?

MONCHEL

Monchel est un grand îlot de roche dure qui émerge des terres basses de la baie, culminant à une cinquantaine de mettre, tout au plus, au-dessus des prés salés. C'est là que se tient le château du seigneur du domaine et, autour, la seule ville d'importance de la région, entourée de remparts imposants et de quelques tours menaçantes. De leurs positions, les hautes tours de Monchel offrent une vue saisissante sur toute la baie et jusqu'à la chaîne des forts, autorisant même l'emploi de complexes signaux lumineux pour communiquer quand le temps n'est pas à la pluie.

- L'une des tours de Monchel a été condamnée et son entrée scellée. Qu'en est-il ? Quelles en sont les raisons invoquées ? Quelles en sont les vraies raisons ?
- On raconte que les fondateurs de la ville et les premiers colons ont creusés des tunnels dans la roche sous la ville, à la fois pour en sortir des matériaux de construction, mais aussi pour y trouver refuge au cours des premières années. Une partie de ces tunnels sont désormais des caves ; une autre partie a disparu des mémoires. Leurs accès sont-ils réellement introuvables ? Que s'y passe-t-il réellement ? Les autorités sont-elles au courant ?

ABBAYE SAINT-MIE

L'Abbaye Saint-Mie est construite sur le troisième des grands îlots rocheux de la baie, au-dessus des champs et des prés salés. Les flèches de son abbatiale s'élèvent dans les cieux et surplombent le monastère, un labyrinthe de bâtiments imbriqués les uns dans les autres, juxtaposés, superposés, construits sans ordre apparent au fil des ans. L'abbaye est dédiée à la déesse de la magie. C'est un lieu de recherche et de conservation des savoirs magiques. Il abrite une petite académie dont les frais de scolarité, assez élevés, financent les autres activités.

- Il n'existe qu'une seule carte complète de l'Abbaye et c'est un artefact magique qui se complète et se corrige de lui-même. Qui l'a en sa possession ? Quel secret révèle cette carte que personne ne devrait connaître ?
- L'abbé est un vieux monsieur que la pratique de la magie a perdu dans des univers mentaux oniriques. Qui exerce le véritable pouvoir au sein du monastère ? Ce pouvoir est-il assuré ou contesté ? Les étudiants étrangers, ou leurs riches parents, exercent-ils une influence sur celui-ci ?

LA GRAN'ROUTE ET LES VILLAGES

La gran'route court à travers tout le domaine, d'est en ouest, au-delà de la limite des plus hautes eaux jamais constatées lors des grandes conjonctions tempétueuses. La route est large, bien empierrée, ses accotements régulièrement fauchés et des soldats y conduisent de fréquentes patrouilles. Les villages s'étendent au long de la gran'route, relativement dispersés de chaque côté, sans remparts ou palissades (une rareté en Argosia). Les maisons sont petites et offrent peu d'ouvertures du côté du large d'où le vent souffle le plus souvent.

- Le village de la Pierre bleue tire son nom d'un grand menhir sombre veiné de Lapis-lazuli qui marque un brutal virage de la Gran'route. On raconte que c'est un portail utilisé jadis par les fées pour aller « sous la colline ». Pourtant, il n'existe aucune autre trace féérique dans tout le domaine. Si son origine n'est pas féérique, qu'elle est-elle ? Est-ce effectivement un ancien lieu de pouvoir ? À qui ou à quoi servait-il ? Est-il toujours en usage, d'une manière ou d'une autre ?
- La conchyliculture nécessite une nombreuse main-d'œuvre et beaucoup de matériel, afin de s'occuper des naissains et des bancs. Cette production intensive est essentiellement destinée à l'exportation vers les royaumes outre-mer. Toutefois, pour la consommation locale, nombreux sont ceux qui parcourent les grèves et les vasières à la recherche de coquillages moins précieux. Pourquoi certains coquillages se sont-ils faits plus rares ces derniers temps ? Une maladie ? Une malédiction ? Une créature marine, un monstre, qui serait apparu dans la baie pour les dévorer ? L'inquiétude gagne et les habitants des villages commencent à en discuter ouvertement.

FRANPORT

Franport est le seul port en eaux profondes du domaine. C'est de là que partent tous les navires qui emportent les coquillages produits sur le domaine et par là qu'arrivent les marchandises qui n'y sont pas fabriquées. Franport est un lieu animé où finissent tous les mauvais garçons et les méchantes filles du domaine qui n'ont pas les moyens de partir au loin, où s'échouent ceux qui n'ont rien trouvé à leur mesure dans les royaumes voisins outre-mer.

- Une petite flottille de pêche embarque toutes les nuits pour aller tendre ses filets au large ou relever des casiers. L'activité est essentielle à l'autonomie frumentaire du domaine. Un accord lie donc la guilde des pêcheurs au seigneur qui s'est engagé à couvrir les pertes de la flottille – chaluts usés, navires chavirés, blessures et décès. Le fond représente une importante somme d'argent. Qui le contrôle et le gère ? Qui aurait intérêt à ce que l'accord s'épuise et disparaisse ?
- Quelques moniales arrivées du continent ont ouvert un orphelinat il y a quelques années et recueillent tous les gamins sans foyers qui viennent à elles. Elles en placent certains dans des familles du domaine et s'occupent des autres, sans beaucoup de moyens sinon la charité générale et quelques mécènes. Certains, pourtant, ne voient pas ça d'un bon œil. Qui sont-ils ? Que veulent-ils aux enfants ? Quel est leur intérêt dans la perpétuation de la misère ? Que complotent-ils contre l'orphelinat ?

LA LIGNE DES FORTS

La ligne des forts est le plus grand investissement jamais opéré par les seigneurs du domaine, dès les premiers temps de l'installation : une série de tours de guet, hautes et solides, reliées entre elles par un mécanisme magique complexe : entre chaque tour s'étend un champ de détection qui repère les mouvements et les passages à la frontière, capable de distinguer les simples animaux des monstres et des humanoïdes monstrueux. Par ailleurs, les tours sont reliées entre elles et avec le château du seigneur par des portails – ces derniers sont peu efficaces et ne laissent passer que quelques soldats par minutes, mais c'est toujours mieux que rien. Grâce à ce système, les menaces sont rapidement identifiées, localisées et chassées.

- Les artefacts magiques qui surveillent la frontière dépendent de lentilles de cristal qui s'usent au contact de la magie et que l'on doit remplacer régulièrement. Où sont fabriquées ces lentilles ? Sur le domaine, outre-mer ? Qui est chargé de leur entretien ? Que se passe-t-il lorsque l'une ou plusieurs d'entre-elles viennent à se briser ?
- Plusieurs factions ont émergé parmi les soldats du domaine. Certains suivent aveuglément le chevalier chargé par le seigneur de les diriger ; d'autres commencent à douter de lui. Au cours des évènements à venir, quelles querelles vont-elles s'infecter ? L'efficacité de l'armée du domaine en sera-t-elle affectée ? Le chevalier va-t-il trouver des prétextes pour purger ses troupes de ceux qui remettent sa légitimité en question ?

FACTIONS

L'ESPRIT DE LA BAIE

Ménédou est le Genius Loci de la baie. Son influence s'étend sur toute la côte jusqu'aux frontières du sauvage. Si l'humanité a pu un jour s'installer sur le domaine, c'est qu'il l'a acceptée et qu'il l'a protégée sans rien demander en retour – les activités de la civilisation multiplient les choses reconnues, désignées et nommées, lieux et objets, qui deviennent autant d'ancres pour de nouveaux esprits. Et tous les esprits qui apparaissent augmentent son pouvoir et son influence. Ménédou passe le plus clair de son temps sur l'îlot qui porte son nom, au cœur du parc marin, au milieu des oiseaux, face à la mer, attentif aux mille petits évènements qui bruissent sur son domaine.

- Un seul esprit a toujours tenu tête à Ménédou, c'est l'esprit de la cité de Morchel. Il est encore jeune, têtu et territorial. Il se nourrit du pouvoir du château sur le domaine, des activités commerciales et du va-et-vient continuel aux portes de la ville. Quelle est cette humaine dont il est tombé amoureux ? Que ne ferait-il pas pour elle, à par se déclarer ? Soupirera-t-il encore longtemps ?
- Ménédou n'a jamais défendu qu'à un seul oiseau de venir sur son domaine, un oiseau géant, colossal et vorace. Maintenant que l'esprit n'est plus là pour lui en interdire l'entrée, combien de temps faudra-t-il avant que l'oiseau avide ne se sente attiré par les richesses de la baie ? Quelles seront ses premières cibles ? Quelles ressources détruira-t-il avant que quiconque ne parvienne à le chasser ?

L'HYPNAGONE ANUBASTI

Merkeren était un chamane anubasti, un humanoïde à tête d'aigle, l'un des plus puissants des terres sauvages au sud du domaine. Puis il mourut, sans vraiment mourir. Enseveli sous un tumulus au milieu des collines, sa conscience et son âme restèrent ancrées à son corps et il continua de mener ses activités de chamane, au milieu des esprits et de son peuple. Il est devenu un hypnagone (cf. page 70 du Bestiaire – niveau 7, lui ajouter les capacités des anubastis, cf. page 15).

- Comment Merkeren parvient-il à rester indétectable, malgré toutes les forces lancées à sa recherche ? Est-il invisible ou métamorphe ? Possède-t-il un artefact ? Est-il seulement protégé par les esprits qui l'accompagnent ?
- Merkeren a-t-il seulement le désir de ramener la paix aux esprits du domaine ou cherche-t-il autre chose ? Est-ce en rapport avec l'importante collection de trésors que lui a confié jadis l'Alliance des Kourganes et qu'il préserve dans son tumulus, gardé par de puissants esprits de la nature ? A-t-il les moyens d'agir par lui-même ou faudra-t-il qu'il trouve des alliés parmi les habitants et les visiteurs du domaine ?

LA GUILDE DES VOLEURS

La guilde des voleurs de Franport possède deux visages. Le premier, bien connu de tout le monde dans le domaine, est celui d'une organisation disciplinée qui gère, dans le feutré, les salles de jeu, la prostitution, l'usure et un peu de contrebande dans des limites acceptables pour le seigneur. C'est un mal nécessaire, peut-être (mais cependant un mal) et ceux qui s'en tiennent loin n'en ont rien à craindre. Le second visage de cette guilde est un secret connu seulement d'une poignée d'individus : ses maîtres actuels sont un clan de dopplegängers (cf. page 143 du Bestiaire), installés dans le domaine depuis une dizaine d'années, et qui ont lentement commencé à remplacer quelques personnes clefs : les chefs et lieutenants de la guilde, le chef de la maison qui arme la plupart des navires de commerce du domaine, le chevalier qui dirige les armées du domaine et la femme du seigneur. Le clan entend prendre le contrôle économique, politique et militaire du domaine, discrètement, afin d'y asseoir une dynastie de l'ombre…

- Tous les membres du clan ne vivent pas l'autorité de ses chefs avec la même patience. Qui s'y oppose ? Veut-il le pouvoir pour lui-même ou seulement conquérir sa liberté personnelle ? Quels sont ses moyens ou ses appuis ? Est-il déjà en danger ou est-il parvenu à maintenir une façade d'obéissance ?
- Il existe quelques moyens de détecter la présence de créatures métamorphosées et ils ne sont jamais simple : un sort de *Vision vraie* reste difficile à lancer pour la plupart des magiciens. Toutefois, le clan ne prend aucun risque. À défaut de posséder des anneaux de non-détection, comme les dragons, ils ont recours à une rare préparation alchimique, la *teinture des miroirs de brume*, dont ils s'enduisent régulièrement le corps. Qui leur fabrique ces préparations ? Comment font-ils venir les ingrédients coûteux dont ils ont besoin ? Sont-ils tous aussi disciplinés qu'il le faut quand vient le temps de s'en enduire ?

LA SITUATION DE DÉPART

- Deux étudiants en magie de l'Abbaye Saint-Mie, tout aussi imprudents qu'arrogants, ont échappé à l'attention de leurs maîtres et se sont fondus dans le labyrinthe du monastère afin de « s'entraîner » à la conduite des rituels d'invocation – le tout sans supervision, ni aucune sécurité. Bien entendu, ça a tourné à la catastrophe, bien qu'ils n'en sachent rien. De ce qu'ils ont compris de leur opération, quelque chose semble s'être passé, mais ils n'ont constaté aucun résultat visible : le rituel fut simplement un échec.
- En vérité, ils ont ouvert les frontières entre Argosia et les royaumes élémentaires, permettant à une puissante bête élémentaire de la terre de se manifester. C'est un Dhôle, une bête puissante et dangereuse, non par méchanceté ou goût de la prédation, mais parce que sa seule présence sur le domaine matériel peut provoquer des cataclysmes. Un dhôle s'enfonce sous la terre pour s'y confectionner un nid et, ce faisant, finit par provoquer des séismes dévastateurs. Comme il s'agit d'une bête élémentaire, les exorcismes ne marchent pas bien sur elle et, en dehors d'un affrontement direct, il est bien difficile d'en venir à bout. Toutefois, c'est une créature solo de niveau 9, robuste, blindée et parfaitement équipée pour se défendre. Par ailleurs, il faudrait déjà savoir qu'elle est venue sur Argosia pour seulement pouvoir s'occuper d'elle – par un rituel puissant ou une bonne bagarre.
- Le Genius Loci de la baie s'est aperçu de l'intrusion. Toutefois, il n'est pas équipé pour renvoyer la bête, ni la combattre. Il a donc créé une poche dimensionnelle pour emprisonner le dhôle et, pour en assurer la solidité, s'est enfermé avec elle. C'est là tout le début des évènements qui en découlent.

MISE EN JEU

Les aventuriers peuvent être impliqués de l'une des manières suivantes :

- Ce sont des jeunes habitants du domaine, très peu expérimentés, mais qui constatent le chaos qui s'installe dans leurs vies et tentent de comprendre ses causes. Peut-être que l'un d'entre eux a quelques affinités avec les esprits, à moins qu'ils n'aient été témoin d'un évènement exceptionnel (la venue de Merkeren, l'apparition du Dhôle sur les plages avant qu'il ne s'enfonce sous terre, les actions de l'un des dopplegängers…)
- Ce sont des soldats ou des employés du château. Ils appartiennent peut-être à la faction qui se défie du chevalier, à moins qu'ils n'aient été envoyés à la recherche et à la poursuite de Merkeren, ou encore qu'ils soient mêlés à des querelles qui s'enveniment dans l'un des villages. Ils ont peut-être été assignés à la surveillance et au contrôle des activités de la guilde des voleurs à Franport.

- Ce sont des aventuriers plus expérimentés, venus du continent, tout frais débarqués du bateau. Plusieurs raisons ont pu motiver leur voyage : ils ont besoin de se rendre dans les terres sauvages à la recherche d'un mystérieux tumulus qui contiendrait des indices ou des solutions pour une quête ; ils enquêtent sur le commerce de produits alchimiques rares et dangereux et ont suivi la trace de ces ingrédients jusqu'à Franport ; c'est les vacances et ils ont décidé de manger les meilleurs coquillages du monde, tout juste sortis de l'eau.

Le domaine s'enfonce dans une sorte de désordre incompréhensible dû à la multiplication des querelles et l'exacerbation des émotions. Tout le monde se laisse entraîner sans y voir rien d'autre que l'état naturel des choses.

- La cause profonde en est l'état de disharmonie du monde des esprits. Sans l'influence et le guide du Ménédou, les esprits des lieux et des choses ont commencé à se chicaner pour des questions d'influence locale, de respect dû aux uns ou aux autres ou de soumission à d'inacceptables oukazes.
- Tel esprit du puits ne parle plus à l'esprit du lavoir voisin et, alors que l'eau devient plus dure, les lavandières commencent elles-aussi à se disputer pour des bêtises, se fâchent, ramènent la querelle à la maison et les maris et les enfants finissent par s'en mêler. Il suffit de peu de choses pour que tout parte en quenouille.
- Même les tout petits esprits des objets se rebellent. Malheur à qui ne range pas son marteau à sa place, il est certain de se cogner le pouce la prochaine fois qu'il en use. Les cheminées s'encrassent et toussent, les roues grincent et mettent les bœufs à l'épreuve, les lacets et les ceintures se défont aux moments les plus gênants.
- Bien entendu, rien de tout ça est conscient. C'est juste l'air du temps, des comportements irrationnels et inexplicables que personne ne peut analyser de bon droit. Toutefois, la société se fracture doucement.
- Tout cela fait les affaires du clan de dopplegängers. Le chaos sert parfaitement leurs intérêts et leur permet de manipuler les gens. Pour autant, sont-ils certains qu'ils n'en subissent pas l'influence eux-mêmes ? Ce qui est certain, c'est que s'ils finissent par obtenir des informations sur le monde des esprits et sur l'existence du dhôle, ils feront tout ce qui est en leur pouvoir pour ne jamais permettre la libération du Ménédou.