La gazette d'Argosia

Textes et illustrations : John Grümph

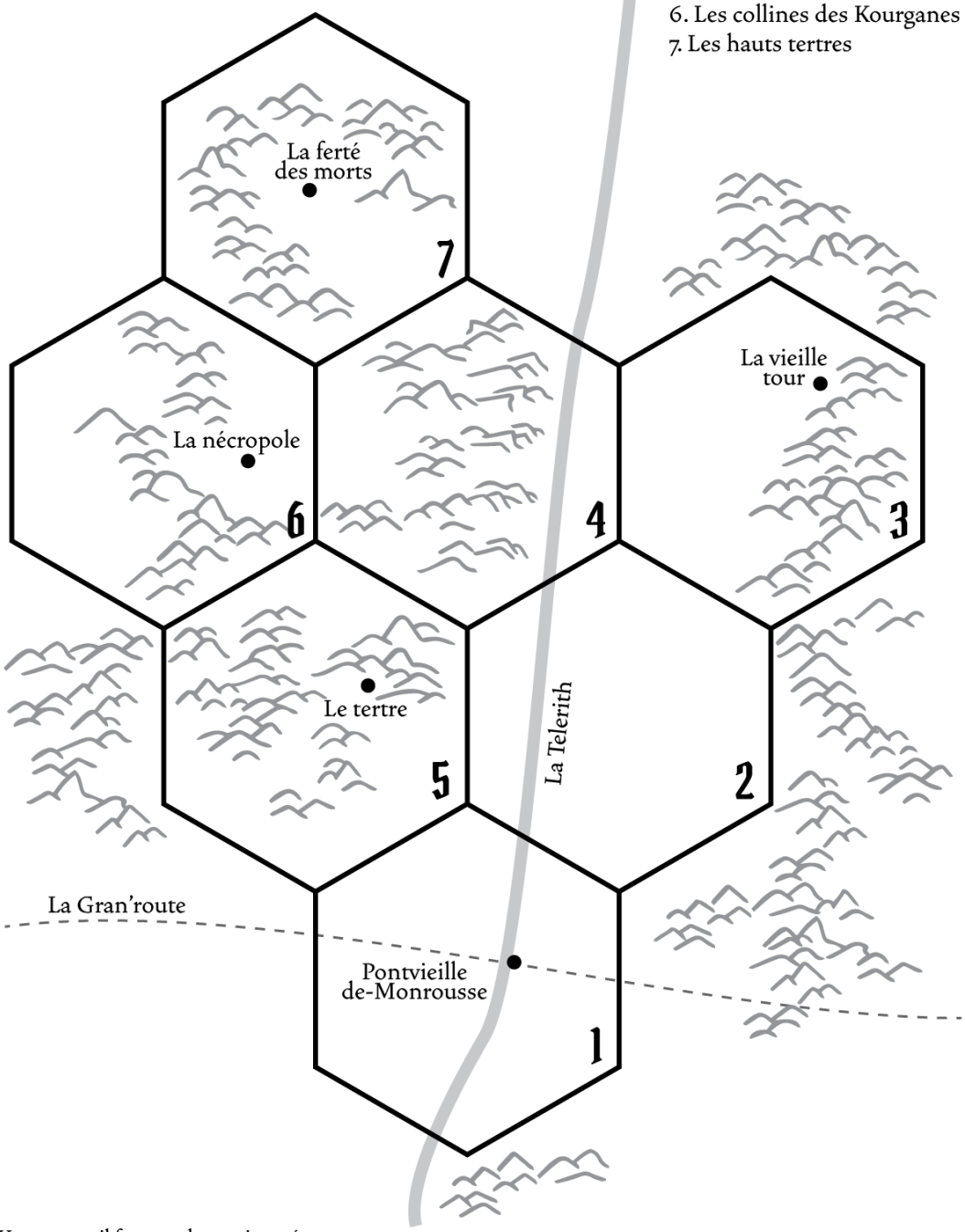
Merci à François et Rafael pour leur aide sur le catalogue de l'Emporium.

Au programme de ce troisième numéro :

Des Racines Et Des Ailes
Un 7hex grand format pour Cœurs Vaillants et Argosia de poche

La vallée de la Telerith

1. Ponvieille-de-Monrousse
2. La vallée de la Telerith
3. Les terres du nord
4. Les carrières
5. Les tertres de Monrousse
6. Les collines des Kourganes
7. Les hauts tertres



Hors-route, il faut une bonne journée de marche, plus encore dans les collines et sans guide, pour relier les centres de deux hexagones.

DES RACINES ET DES AILES

Pontvieille-de-Monrousse est une petite ville au milieu de nulle part dans le Sauvage. Carrefour commercial de premier plan, elle se dresse au croisement de la **gran'route de Pontvieille** et de **la Telerith**, une large rivière navigable vers le sud à partir de cet endroit. Ce sont donc trois régions civilisées distantes qu'elle relie avantageusement.

La ville est dirigée par la famille des **Huants-de-Monrousse**, des hibours grand-duc riches et influents. Malheureusement, au moment où l'histoire commence, la duchesse **Andreca Huant-de-Monrousse** et ses deux enfants viennent de périr dans l'incendie d'une partie de leur château au cœur de la ville, déclenchant une crise de succession sans précédent.

La mairesse du palais, **Shenat Neftet**, doit maintenant reprendre l'ascendant sur les princes-marchands de la ville, débrouiller les circonstances de l'incendie, visiblement criminel, lutter contre l'héritier légal des Huants-de-Monrousse, **Eamon**, un brigand jadis exilé par sa famille, et gérer toutes sortes de soucis et de menaces qui animent l'arrière-pays de Pontvieille – un seigneur des Kourganes inquiétant, des goules envahissantes et des vargouilles meurtrières.

> **Des racines et des ailes** *est une petite campagne en bac-à-sable dans* **l'univers d'Argosia**, *selon le principe du 7Hex. Que les aventuriers soient originaires de la région, qu'ils la visitent par hasard ou qu'ils aient été engagés par l'une des factions agissantes, tu te doutes qu'ils auront fort à faire pour démêler les dynamiques particulières des lieux et des gens et découvrir les secrets anciens et récents de la région. Pour le reste, tu connais le principe du bac-à-sable : à toi de trouver la meilleure entrée dans l'aventure pour les personnages, ce qui intéressera le plus tes joueuses et ce qui t'excite particulièrement parmi toutes les intrigues et les péripéties évoquées dans les pages suivantes.*

DISTRIBUTION

Balzoral. Vargouille majeure, seigneur démoniaque invoqué sur Argosia pour accomplir des horreurs.

Duc Keith Huant-de-Monrousse. Dirigeant de Pontvieille, décédé il y a plusieurs mois sur la route au cours d'une patrouille avec des paladins-routiers.

Duchesse Andreca Huant-de-Monrousse. Dirigeante de Ponvieille, assassinée par Balzoral au début de l'aventure.

Eamon Huant-de-Monrousse. Frère cadet de la duchesse Andreca, brigand et assassin banni de la Route il y a des années. C'est lui qui a invoqué Balzoral.

Gourgonou Zato. Prince-marchand et représentant d'un consortium réunissant d'autres princes-marchands.

Harnakhte Meranka. Sphinx de passage à Pontvieille aux intentions plus ou moins malveillantes.

Ida des Huants. Hibours aventurière fondatrice de la ville avec Lucian Rudrueg, décédée il y a des éons.

Lucian Rudrueg. Humain aventurier fondateur de la ville avec Ida des Huants, décédé il y a des éons, mais resté sur Argosia sous la forme d'un spectre et devenu seigneur des Kourganes du Telerith.

Shenat Neftet. Mairesse du palais de Pontvieille et conseillère de la famille régnante depuis des générations. Souvent considérée comme une elfe, c'est en vérité une gynosphinx.

Teutobod de Trimgal. Magicien enchanteur, patron de l'Emporium des Petites Choses Magiques et déclencheur de catastrophe.

Thiresias. Esprit de la Gran'route. Puissant et amoureux.

Pontvieille-de-Monrousse et son arrière-pays

La région de **Pontvieille-de-Monrousse** est située en plein Sauvage. La ville et son arrière-pays, vers le nord, peuvent toutefois être considérées comme une région frontalière, au vu de son occupation par des peuples civilisées. Au-delà, par contre, ce sont bien des zones sauvages et dangereuses.

La Telerith est une large rivière qui descend, presque directement du nord au sud, depuis une lointaine chaîne de montagne au nord pour se jeter dans l'un des fleuves du sud. Elle est navigable, dans les deux sens, à partir de Pontvieille-de-Monrousse, mais une trentaine de kilomètres au nord de la ville, son cours se resserre entre d'abruptes collines et les rapides sont infranchissables.

Une **route commerciale ancienne** et très fréquentée traverse la région d'est en ouest et forme un carrefour majeur avec la Telerith à la hauteur de Pontvieille. Les princes-marchands et les chefs-caravaniers y échangent biens et marchandises qui repartent ensuite dans toutes les directions.

Pontvieille-de-Monrousse est une ville cosmopolite qui s'étend autour de deux petites collines en butte – **la butte de Monrousse** où s'élève le château des Huants-de-Monrousse, et **la butte de Cygné** où se dresse un temple majeur du dieu de la chance. Pontvieille ne possède pas de muraille, mais des forces mercenaires campent alentours et on peut compter sur **l'ordre des Routiers de Pontvieille**, un ordre paladin, pour assurer la défense des lieux. Les quartiers riches au pied du château côtoient les quartiers plus populaires vers la butte de Cygné et les quais marchands au long de la rivière. Tout le monde ici travaille, d'une manière ou d'une autre, pour la route et ses usagers – outre l'immense caravanserail à l'est de la ville, on compte d'innombrables taberges, relais et magasins d'équipement, des dizaines d'ateliers spécialisés dans les réparations multiples nécessaires à la fois aux chariots et aux navires, une légion de portefaix et débardeurs, toute la faune habituelle des traînes-sabres qui gardent les caravanes et, bien sûr, abondance de voleurs, trafiquants, escrocs, fournisseurs de filles, d'alcool et de jeu.

Historiquement, **l'arrière-pays** nourricier de Pontvieille s'étend au nord, tout au long de la vallée de la Telerith, large et fertile, et les collines avoisinantes – dont les anciennes carrières au nord-ouest dont les pierres servirent à construire la ville.

Toutefois, une partie des collines les plus à l'ouest de cette région sont **le domaine des Kourganes** dont les tertres, parfois fortifiés, dominent les paysages. C'est une terre sauvage, étrange, crépusculaire, habitée par les fantômes, les spectres et les gardiens-squelettes qui gardent les anciens chemins du nord. C'est ici que s'étendent les nécropoles de Pontvieille ont sont enterrés les habitants de la ville qui le souhaitent – dont tous ses anciens dirigeants.

En somme, c'est un endroit au milieu de nulle-part, mais peuplé, animé, prospère, où les histoires se font et se défont au gré des passages et des haltes.

DU PASSÉ

Même les immortels finissent par oublier et il est toujours malaisé de lire les vestiges du passé sans les clefs pour les comprendre. **L'HISTOIRE DE PONVIEILLE-DE-MONROUSSE** et de ses environs commence bien longtemps avant sa fondation.

D'abord, il y eu **UNE CIVILISATION** qui colonisa la haute vallée de la Telerith. Elle fut sans conteste brillante et prospère, mais elle ne laissa que peu de traces de son existence : un pont de pierre lancé au-dessus de la rivière, large et solidement campé sur dix piles indestructibles et des tertres dans l'arrière-pays, les tombes de ses dirigeants peut-être. Tout le reste a disparu, enfoui sous la terre et l'humus ou récupéré par les habitants plus récents pour construire de nouvelles structures.

C'est peut-être à cette époque – ou avant, comment peut-on en être sûr – que se produisit un évènement unique et incongru : **QUELQUE CHOSE TOMBA DES ÉTOILES**, qui n'appartenait ni à Argosia, ni à aucune de ses dimensions sœurs, une créature, une présence, quelque chose d'indéfinissable et d'inintelligible, qui ne connaissait nul équivalent dans le monde. Quelqu'un, peut-être cette ancienne civilisation, mais comment en être sûr, construisit **UN SANCTUAIRE** à l'endroit où la chose était tombée et l'y garda.

Plus tard, beaucoup plus tard, la région devint **DOMAINE DES KOURGANES**. Attirés par l'étrange sanctuaire, les tertres, le pont peut-être, les non-morts commencèrent leur longue veille des trésors et des mystères des lieux, étudiant, collectionnant, dissimulant les vestiges anciens. Ils édifièrent des forteresses sur les tertres pour mieux les protéger des humanoïdes monstrueux qui vagabondaient dans le Sauvage et se choisirent un seigneur parmi les spectres et les liches qui vivaient-là.

Le temps passa. Les mémoires s'effacèrent encore un peu plus et les souvenirs disparurent un par un. Ce fut bientôt le moment de **LA FONDATION DE PONTVIEILLE** – d'autres informations englouties par les brumes du temps, oubliées des mortels et indifférentes à ceux qui ne vieillissent pas, comme le manège des éphémères à la surface d'un étang.

C'est l'histoire de deux royaumes séparés par des mois de routes pour les caravanes marchandes. C'est l'histoire de deux aventuriers, **IDA DES HUANTS**, une hibours grand-duc, et son compagnon, **LUCIAN RUDRUEG**, un humain. En mission dans le Sauvage pour surveiller les mouvements suspects de plusieurs bandes d'orques, les deux compagnons découvrirent le vieux pont au-dessus de la Telerith, gardé par les forteresses des Kourganes. Finançant de leurs deniers une nouvelle expédition, ils décidèrent d'explorer les chemins d'est en ouest qui passaient par là et, après bien des péripéties, finirent par ouvrir **UNE ROUTE ENTRE LES DEUX ROYAUMES** – deux mois de voyage au lieu de six !

Les premières années, ils purent profiter du monopole de la route, conduisant des caravanes de plus en plus nombreuses puis, alors que le savoir se répandait et que leurs bénéfices diminuaient, ils s'installèrent à l'entrée du pont pour développer le relais d'étape qui s'y était créé. Ida des Huants s'affirma bientôt

comme le légitime seigneur des lieux et fonda **la lignée des Huants-de-Monrousse**, qui dirige encore la ville et contrôle la route, des siècles plus tard.

Ce contrôle de la route est l'un des plus grands secrets des Huants-de-Monrousse – au point que plus personne ne s'en rappelle vraiment l'histoire et les origines. Ida et Lucian ont créé la route et, ce faisant, ont aussi donné naissance à son esprit, **l'esprit de la gran'route de Pontvieille**. Leur coup de génie fut alors de lier leur destin à celui de cet esprit – plus exactement de le faire grandir, de lui donner tout de suite, rapidement, une puissance qu'il n'aurait plus acquérir qu'après plusieurs centaines d'années de fréquentation de la route.

Ce pacte assure, depuis lors, la prospérité de la ville qui assure la prospérité de la route – et vice-versa. **Les Huants-de-Monrousse** conservent le pouvoir politique et économique, appuyés par la puissance de l'esprit devenu une entité magique considérable – à tel point que seul un Huant-de-Monrousse peut diriger la ville et contrôler la route (des petits malins ont, de temps à autres, essayé de s'emparer du pouvoir, mais ils ont toujours été écrasés par des circonstances particulièrement défavorables).

Il arriva ce qui arrive à tous les mortels : **Lucian Rudrueg et Ida des Huants finirent par mourir**. Lucian parti le premier, tué au combat en défendant la ville contre une petite horde d'orques sauvages. Il n'avait pas de descendance et Ida le fit enterrer dans les jardins derrière le nouveau temple du dieu de la chance, sur la butte de Cygné. Peut-être à cause de son lien particulier avec l'esprit de la route et du supplément de vitalité qu'il en tirait, Lucian ne trouva jamais le chemin de la Terre bénie, où les divinités de l'humanité accueillent les âmes vaillantes. Il devint un spectre et alla rejoindre les forces des Kourganes, près les tertres. Ida mourut des années plus tard, mais le pacte avec l'esprit continua de vivre au travers de sa nombreuse descendance.

La dirigeante de la ville naissante avait tissé de nombreuses relations de bon voisinage avec les Kourganes et elle avait obtenu qu'elle-même et ses enfants, et les enfants de ceux-ci, soient inhumés sur leurs domaines, leurs tombeaux protégés par eux pour l'éternité. Sans y penser vraiment, le seigneur des Kourganes leur offrit un emplacement près de l'ancien sanctuaire – plus tard, il devint habituel pour tous les enfants de Pontvieille d'y trouver leur dernière demeure, tandis que les voyageurs de passage étaient simplement enterrés dans le cimetière municipal. C'est maintenant **la nécropole de Pontvieille-de-Monrousse**.

> *Toutes ces informations seront sans doute difficiles à trouver pour les aventuriers, bien qu'ils puissent dénicher des indices, recouper des données ou même parler avec des témoins du passé s'ils sont assez astucieux et débrouillards. La maîtresse de jeu devrait partir du principe qu'il est difficile d'explorer le passé de la région, mais que ce n'est pas impossible non plus. Le contenu du sanctuaire est la dernière information que les aventuriers pourraient éclairer, sans doute en trouvant un moyen de se rendre sur place.*

Et du présent… émotions et rumeurs

Au moment où nos vaillants aventuriers arrivent à Pontvieille-de-Monrousse, voici les évènements, secrets ou connus de tous, qui agitent la région.

- Il y a quatre jours, un terrible incendie a ravagé une aile du château de Monrousse. La dirigeante de la cité, la duchesse **Andreca Huant-de-Monrousse** et ses deux enfants, Nagares et Brendan, ont péri dans l'incendie. Le duc, Keith, avait été tué il y a plusieurs années, au cours d'une opération de sécurisation de la route aux côtés des paladins de l'ordre des Routiers. La ville est sous le choc car aucun successeur n'a été nommé ou n'est connu. Cela laisse tout le pouvoir exécutif actuel entre les mains de la mairesse du palais, une elfe nommée **Shenat Neftet**. Et bon nombre de princes-marchands commencent déjà à protester : ne serait-ce pas le moment de changer de gouvernance en ville ?

- La famille des Huants-de-Monrousse possède pourtant un héritier, **Eamon**, le frère cadet de la duchesse Andreca. Toutefois, celui-ci fut chassé de la famille et banni de Pontvieille suite à ses trop nombreux forfaits – qui auraient sans doute valu à n'importe qui d'autre un tour à la roue ou une décollation rapide. Il a depuis vécu une existence de forban et de brigand de grand-chemin, de chef de bande et de dirigeant de guildes de voleurs. Coïncidence étonnante, il est discrètement descendu d'un bateau sur les quais de Pontvieille le lendemain soir de l'incendie du château, attendu par plusieurs personnes tout aussi discrètes et encapelinées. Avant l'aube, le chef de la principale guilde des voleurs de Pontvieille flottait sur les eaux de la Telerith, la gorge tranchée, et Eamon s'installait dans ses quartiers.

- Une rumeur agite les rues et les taberges de la ville : il semblerait que les gardiens des Kourganes aient interdit tout passage vers la nécropole et que les domaines des tertres soient désormais interdits aux vivants. Les embaumeurs envoyés préparer les tombeaux de la duchesse et de ses enfants ont été obligés de faire demi-tour. D'autres défunts de Ponvieille sont pareillement menacés de ne pas pouvoir être ensevelis dans la nécropole comme c'est leur prérogative. Un véritable scandale qui soulève incompréhension, peur et colère.

- Depuis un ou deux mois, on retrouve régulièrement des cadavres dont la tête a été, littéralement, arrachée du torse. Ce sont presque tous des voyageurs, des gens de passage, le plus souvent des serviteurs qui travaillent sur les caravanes. Par le fait, il a été assez facile pour les autorités de garder ces crimes peu connus de la population et personne, en dehors de quelques gardes de la ville et de Shenat Neftet, ne s'inquiète pour le moment.

- La vallée de la Telerith est sous la menace d'une bande de goules qui descendent régulièrement sur les villages paysans de la région et jusqu'aux abord de la ville. C'est le bétail qui subit le gros de ses attaques, mais on a déjà signalé plusieurs disparitions inquiétantes et le cimetière des étrangers de Pontvieille a été visité par les nécrophages.

- Et puis, il y a toutes ces attaques meurtrières sur les caravanes, qui tiennent en échec l'ordre des Routiers de Pontvieille.

Introduire les aventuriers

Les niveaux de puissance des protagonistes étant assez élevés, tu devrais autoriser tes joueurs à créer des aventuriers un peu plus solides que normal, créés au niveau 1 puis recevant 9XP, ce qui leur permet de passer niveau 3 (*Cœurs Vaillants* ou *Argosia de poche*) ou de passer niveau 2 et d'acheter une capacité supplémentaire (*Argosia de poche*).

Bien qu'ils puissent être des agents indépendants, de passage et impliqués dans les péripéties à venir par pur désir de leur part, l'idéal serait de leur donner des appuis ou des possibilités d'agir rapidement. Voici quelques possibilités :

- Ils ont été témoins du départ de l'incendie et ont participé aux efforts pour sauver la duchesse et ses enfants du brasier, attirant l'attention de Shenat Neftet qui leur confie par la suite une partie de l'enquête. (La première scène peut être jouée avec une introduction in media res… « C'est la nuit, vous courez, qui porte le seau ? »)
- Ce sont des chasseurs de prime à la recherche d'Eamon. Ils sont là pour le capturer, mort ou vif, avec une forte récompense à la clef. Malheureusement, ils n'ont pas d'appuis officiels et, sorti de leur mission, peu d'intérêts à se mêler de ce qui ne les regarde pas (bien que ce soient des aventuriers).
- Ils ont été chargés par l'un des trois royaumes qui dépendent de Pontvieille, ou par l'entremise de l'un des temples du dieu du savoir, de mener l'enquête et d'empêcher la région de sombrer dans l'anarchie. La route doit rester ouverte à tout prix.

Les factions majeures

Shenat Neftet, mairesse du palais de Pontvieille

Shenat Nephet a l'apparence d'une femme elfe, d'âge mature, à l'impressionnante chevelure d'un beau blond vénitien. C'est certainement à son peuple qu'on attribue sa longue vie, car elle est au service des Huants-de-Monrousse depuis plusieurs générations maintenant. En tant que mairesse du palais, elle en est l'intendante principale, mais aussi la responsable de l'exploitation de ses domaines, de la gestion financière du patrimoine et du gouvernement intérieur des états.

En vérité, Shenat Nephet est une **gynophinx**, une créature magique puissante et respectée. Si ce n'est pas, à proprement parler, un secret, l'information n'est vraiment connue que de très peu de personnes dans son entourage immédiat – dont les seigneurs de Monrousse.

Les sphinx en général, et les gynosphinx en particulier, développent une véritable passion pour les choses anciennes, ruines et artefacts, comme s'ils voulaient découvrir les origines d'Argosia (et pourtant, *tout ce qui est a toujours été*). C'est la raison de la venue de Shenat Nephet dans la région, il y a fort longtemps, quand la ville n'était encore qu'un relais protégé par une petite place forte et une famille de Hibours grand-ducs.

Elle s'intéressait alors à un site en particulier, à deux jours au nord de Pontvieille : les vestiges d'une **nécropole** qui, selon ses informations contient des artefacts antiques incroyablement rares et précieux (essentiellement des rumeurs de rumeurs). Malheureusement, la nécropole était gardée par l'alliance des Kourganes et toutes sortes de squelettes et de spectres, assez pour décourager même une puissance comme Shenat Nephet.

Devenue conseillère, ministre puis maire du palais de Ponvieille-de-Monrousse, Shenat Neftet a fini par s'installer dans la région. Elle convoite toujours les trésors de la nécropole et attend les opportunités pour en apprendre d'avantage – elle sait désormais qu'il existerait un antique sanctuaire, totalement fermé, au cœur de la nécropole et que son contenu serait plus rare et plus précieux que tout ce qui existe dans le monde. Toutefois, elle s'est aussi attachée au territoire, à la ville, à ses habitants et aux affaires qu'on y traite ; par-dessus tout, elle a développé une grande loyauté envers les Huants-de-Monrousse.

Ce qui se passe en ce moment

☙ Shenat Neftet est sur les rotules. Elle ne dort plus ou très mal, rongée par **LA CULPABILITÉ**. Elle avait toutes les informations pour empêcher les meurtres et elle n'a rien fait. Elle a failli à son devoir et elle se bat la coulpe, quand bien même elle sait aussi que sans la mort de la duchesse, elle n'aurait jamais pu établir de liens entre tous les rapports qu'elle recevait. Car toutes ces morts dans la famille lointaine, tous ces accidents, ces maladies soudaines, ces disparitions sans rime ni raison ! Elle savait la tempête venir. Elle ne pouvait pas savoir. Désespoir et rage se mêlent désormais quand elle prend des décisions. Elle doute de tout et surtout d'elle-même – ce qui n'est pas une saine combinaison pour un capitaine dans la tourmente qui doit encore conduire son navire à bon port.

☙ Shenat Neftet était en train d'atteindre ses buts quand les assassins ont frappé. Depuis plusieurs mois, **LES NÉGOCIATIONS** avec Lucian Rudrueg semblent vouloir aboutir : Lucian a besoin de quelque chose et, au-delà des informations qu'il a commencé à lui fournir au compte-goutte depuis quelques années, le seigneur des Kourganes paraît disposer à lui accorder un passage vers le sanctuaire au centre de la nécropole. Tout est remis en cause avec la soudaine attitude des gardiens des tertres.

☙ Comme si tout cela ne suffisait pas, Shenat Neftet s'apprête à recevoir la visite d'un « vieil ami », **HARNAKHTE MERANKA**. Harnakhte est un sphinx, un collectionneur, un chasseur de trésors, un pilleur de tombes, un cambrioleur, un assassin à l'occasion. Il fut le compagnon de Shenat Neftet dans une autre vie et la considère toujours un peu comme sa chose, sa propriété et son obligée – un sentiment que, malheureusement, Shenat Neftet doit constamment combattre tant l'emprise du sphinx est encore grande. Bien entendu, c'est Eamon qui l'a informé de la présence de Shenat Neftet à Pontvieille, comme une manière d'éliminer le dernier obstacle avant de saisir le pouvoir.

Lucian Rudrueg, seigneur des Kourganes

La région au nord de Pontvieille est le domaine des Kourganes depuis plus longtemps qu'eux-mêmes peuvent s'en souvenir. D'innombrables tertres forment des éminences parfois impressionnantes dans le paysage. Lucian Rudrueg était jadis un aventurier, un prêtre du dieu de la chance et l'un des fondateurs, avec son amie Ida des Huants, de la ville de Pontvieille-de Monrousse. C'est lui-aussi qui éveilla l'esprit de la gran'route et lui permit d'atteindre sa pleine maturité.

Il mourut en défendant la ville et y fut inhumé, sur la butte du Cygné, mais, pour une raison qu'il n'a jamais véritablement comprise, son esprit ne trouva pas le repos et ne prit jamais le chemin de la Terre bénie, non plus que des Abysses d'ailleurs. Devenu un spectre, il hanta un temps les environs de la ville naissante, puis fut chassé par un prêtre plus courageux que les autres. Attiré par la région des tertres, il rejoignit bientôt les Kourganes et entama une interminable vie de gardien de la nécropole.

Lorsque l'ancien seigneur des Kourganes disparu – tous les spectres et les fantômes finissent par s'effacer avec le temps – Lucian Rudrueg eut la surprise d'être désigné par les puissances supérieures de l'alliance pour le remplacer. Il s'installa donc à son tour dans la grande forteresse sur les tertres. Comme beaucoup de ses prédécesseurs, il fut bientôt consumé par le désir d'accumuler des trésors et des artefacts venus des terres civilisées, mais il n'oublia jamais ses devoirs. Il osa envoyer ses agents au plus loin pour voler, dérober, copier tout ce qu'il était possible ; cependant, il protégeait avant tout les abords de la route, les tertres et la nécropole.

Quand **Shenat Nephet** arriva à son tour dans la région et tenta, à plusieurs reprises, de violer les entrées de la nécropole, Lucian Rudrueg repris ses anciens habits de guerrier et la combattit avec toute la férocité dont il était capable de son vivant. Bien sûr, il manqua périr dans ces affrontements, mais Shenat Nephet y laissa aussi, pour ainsi dire, des plumes.

À la fin, seulement demeura un profond respect, et peut-être le début d'une amitié, entre les deux créatures. La fidélité de Shenat Neftet envers la famille des Huants-de-Mourousse raviva peut-être quelques souvenirs perdus chez le spectre, un peu de nostalgie ; l'insistance du sphinx à percer les secrets de la nécropole éveilla aussi la curiosité de Lucian et il commença à son tour à étudier le sanctuaire, partageant parfois quelques informations avec sa vieille ennemie pour valider ses propres hypothèses.

Ce qui se passe en ce moment

☙ Depuis plusieurs années, Lucian Rudrueg souffre d'un mal commun chez les non-morts immortels : **l'appel du néant**. Aucun esprit d'origine humaine, pas même les elfes, ne peuvent supporter une existence trop longue. Le temps passé sur Argosia ne peut s'étendre que jusqu'à un certain point, comme un élastique, avant que quelque chose ne casse – le choix ensuite réside entre la folie et le néant. La seule alternative est d'accepter de partir, de lâcher prise, que le chemin soit celui de la Terre bénie ou des Abysses. Pour Lucian, il va être bientôt temps d'accepter son destin ultime. Il se sent comme de la confiture étirée sur une tartine bien trop grande. Pour partir, il lui faut retourner à l'endroit où repose sa dépouille, sous un arbre multi-centenaire planté sur sa tombe sur la butte de Cygné, dans les jardins du temple du dieu de la chance. Ce qu'il ne peut faire sans l'autorisation de Shenat Neftet, la seule qui puisse lui accorder un laisser-passer... En échange, il a finalement accepté de lui laisser atteindre le sanctuaire au cœur de la nécropole pour que la gynosphinx effectue ses propres études et fouilles.

☙ Même au sein de l'Alliance des Kourganes, il existe une certaine dynamique politique et un seigneur des tertres ne peut guère agir sans la reconnaissance de la légitimité de son pouvoir. C'est ce qu'est en train d'apprendre Lucian Rudrueg et de la pire des manières : face à **une mutinerie**. Les gardiens des tertres, spectres, fantômes, squelettes, ont appris la nature de ses discussions récentes avec Shenat Neftet et l'accord qui se profile. Il n'est pas question que Lucian trahisse ses responsabilités et les gardiens bloquent désormais l'accès aux vivants à tous leurs domaines, y compris et surtout la nécropole.

☙ Lucian Rudrueg sent l'influence de la déesse de la nuit s'infiltrer jusque sur ses terres. Quelque part dans la région, un temple à **la déesse maléfique** a été sanctifié et menace les Kourganes de sa corruption impie. Déjà, des gardiens des tertres ont été attirés par le côté sombre de la déesse et ont choisi de la servir. Il ne sait plus en qui il peut avoir réellement confiance – la mutinerie ne serait-elle pas son œuvre ?

BALZORAL, VARGOUILLE MAJEURE

Balzoral est un démon et même l'un de ces seigneurs démoniaques de puissance intermédiaire qui règne normalement dans les Abysses. Il a été invoqué sur Argosia il y a quelques mois maintenant – une tâche à accomplir en son heure et, en échange, la liberté d'aller et venir, sans plus devoir obéir à quiconque.

Balzoral est une vargouille majeure, c'est-à-dire qu'il a le pouvoir de créer d'autres vargouilles mineures qui lui obéissent en tout (sans que celles-ci ne puissent créer de nouvelles vargouilles à leur tour). Il est désormais à la tête d'une cohorte de créatures répugnantes, anthropophages et cruelles.

Balzoral est le coupable de l'incendie qui a détruit une aile du château et engloutit la duchesse et ses enfants. D'ailleurs, c'était eux ses cibles, son contrat. Son invocateur, un hibours nommé Eamon, lui avait donné une date précise pour exécuter les meurtres, la méthode restant son choix. Balzoral aime beaucoup le feu.

Désormais, le démon peut s'occuper de ses propres affaires : s'amuser en premier lieu à semer le désordre et le chagrin ; ensuite piller tout ce que la région compte de précieux et de rare, surtout ce qui est magique ; enfin, s'assurer que son butin l'attende dans les Abysses quand, inévitablement, il devra de gré ou de force rentrer dans sa dimension naturelle. Ce n'est pas son premier rodéo et il connaît la chanson !

Une vargouille est un démon des Abysses, une créature cruelle, cupide et vorace. Sur Argosia, elle a la forme d'une tête monstrueuse – celle de Balzoral possède la taille d'une tête d'ogre, mais ses suivants ont presque tous des têtes humaines – équipée de deux solides ailes de cuir et de tentacules musculeuses. Les vargouilles mineures, créées par une vargouille majeure comme Balzoral, sont capables d'agir indépendamment et même d'une certaine forme de volonté, mais elles sont totalement soumises à leur créateur, en communication télépathique même à une grande distance, et ne peuvent désobéir à un ordre direct. Toutes les vargouilles parlent l'abyssaïque en plus des langues qu'elles connaissaient du vivant de leur corps d'origine.

Ce qui se passe en ce moment

☙ Au cours de ses pérégrinations, Balzoral a croisé le chemin **d'un clan de goules** toutes entières au service de la déesse de la mort. D'une manière ou d'une autre, il les a convaincues de le suivre jusque dans les environs de Pontvieille, leur promettant chaos et pouvoir – des vivants à manger et des morts à corrompre. Trois douzaines de goules habitent maintenant dans les anciennes carrières de la Telerith, dont les pierres servirent jadis à construire aussi bien la nécropole, que les forteresses sur les tertres ou encore la ville marchande. Elles y ont érigé un autel à la gloire de la déesse de la nuit et ont attiré son attention sur la région. Les Kourganes voisines sont bien appétissantes pour la vorace déesse. Balzoral a peu d'intérêt pour les goules : c'est avant tout une manière de détourner l'attention de ses propres vargouilles mineures, mais il fait appel à elles pour attaquer les caravanes.

☙ Balzoral a une attirance toute particulière pour **les richesses matérielles** – tout ce qu'il peut voler, du bouton de culotte à la couronne d'un roi, l'intéresse. Tout ce qu'il peut ensuite envoyer dans ses domaines des Abysses, au travers de divers rituels de transposition, renforce son pouvoir et sa place de démon majeur. Il est à l'origine de la recrudescence des attaques sur les caravanes – des attaques nocturnes, rapides et discrètes autant que possible, meurtrières bien souvent, où ses goules et ses vargouilles ont ordre d'emporter autant de butin que possible mais aussi toutes les victimes, de manière à ne laisser aucune trace (sans compter que cela constitue l'essentiel des repas qui suivent).

☙ La magie émanant du **sanctuaire** n'a certes pas échappé à Balzoral. Pour l'instant, il ne sait qu'en penser, sinon que c'est dangereux, bizarre (même pour un démon) et qu'il va nécessairement falloir s'y intéresser. Toutefois, quelque chose l'arrête et l'en tient à distance. Il ressent une curieuse émotion à son approche – une peur inconnue qui lui noue les entrailles et lui fait douter de tout. La conclusion à laquelle il est venu est que personne ne doit s'approcher de l'endroit et qu'il doit tout faire pour éliminer les curieux, s'il peut les identifier...

Les factions mineures

Eamon, héritier et criminel

Le grand méchant de l'histoire, cruel, décidé et dangereux, à la limite d'être une faction majeure si ses objectifs actuels n'étaient pas aussi précis. **Eamon Huant-de-Monrousse** est le frère cadet de la duchesse Andreca. Sociopathe narcissique-paranoïaque, Eamon est doté de la plupart des vices qui en découlent – perversion, violence, impunité, mauvaise foi et ainsi de suite. Ses abus et ses forfaits –vols, viols et agressions, meurtres déguisés en accidents par ses amis – auraient dû lui valoir la roue ou la hache, mais il resta trop longtemps protégé par ses parents et la cour du palais de Monrousse. Il fallut pourtant se résoudre à le bannir et à l'exiler, charge à d'autres, ailleurs, de lui passer la corde au cou.

Malheureusement, Eamon a pu continuer sa carrière de criminel, et même l'amplifier, sans que jamais personne ne soit de taille à l'affronter et à l'éliminer, semant un peu plus de malheur et de chagrin en Argosia. Bandit de grand chemin, contrebandier, proxénète, maître-chanteur, on peut dire qu'il a certainement pratiqué tous les métiers, mais ce sont dans les salons et les châteaux, auprès des riches bourgeois et des grands marchands qu'il excella par son art de la manipulation et ses escroqueries multiples, éliminant sans pitié tous ceux qui menacent ses opérations.

Pourtant, malgré sa réussite, Eamon restait forcément insatisfait, volé de son véritable destin par une famille envieuse de sa personne. C'est lui le seigneur légitime de Monrousse, pas cette pimbêche d'Andreca ! De fil en aiguille, un plan diabolique germa dans son cerveau malade : traquer les héritiers de Monrousse à travers Argosia, les éliminer sans éveiller l'attention, par des accidents, des empoisonnements, des petites tragédies malheureuses, totalement dues au hasard des circonstances. Puis organiser l'élimination de la duchesse et de ses enfants. Enfin, prendre la place convoitée.

Pour le moment, tout se passe comme prévu. Il a payé un assassin pour faire le travail – le démon Balzoral – puis il est arrivé à Pontvieille. Avec sa bande, il a immédiatement pris le contrôle de la principale guilde des voleurs locale, histoire d'asseoir son autorité. Il attend désormais le moment de révéler sa présence pour exiger que le trône lui revienne. Malheureusement, il semble que Shenat Neftet, la salope qui a comploté son exil, soit encore là, agressive cerbère défendant le lit de ses maîtres. Bah ! Il suffira de souffler sur les flammes de la contestation naissante, d'organiser les protestations, de murmurer quelques paroles choisies à certaines oreilles et de profiter de la première opportunité pour chasser la bête.

L'Emporium des petits choses magiques

Teutobod de Trimgal est un magicien enchanteur. Il n'est pas très doué et s'est donc spécialisé dans les petits objets utiles – les épées magiques, les armures et les artefacts compliqués, ce n'est pas pour lui. Toutefois, les enchantements, ça coûte cher et les clients ne sont pas nombreux. À moins qu'on ne trouve des sources d'énergie magique pour alimenter les forges et réduire les coûts.

Teutobod s'est attelé à la tâche de créer un siphon magique – un objet magique pour créer des objets magiques, le mouvement perpétuel en quelque sorte. C'était bien entendu un projet voué à un échec plus ou moins explosif.

Le problème, c'est que ça a marché. Et c'est un problème, parce que le siphon de Teutobod ne puise pas son énergie dans le Typhon (auquel cas, il y a fort à parier que la première utilisation réussie aurait réduit le siphon et son utilisateur à l'état de poussière cosmique), mais dans quelque chose d'autre – en l'occurrence, l'hôte du sanctuaire, la chose stellaire à la nature inconnue.

Et c'est un problème, parce qu'il se passe désormais de drôles de choses en ville et même au sein des caravanes qui en partent : des gens font des rêves étranges, parfois même en pleine journée, en pleine activité ; des gens sont tombés soudainement dans le coma pour en sortir sans raison quelques heures plus tard ; on retrouve ici et là des symboles géométriques inintelligibles que des gens tracent ou gravent sans y penser, sur du papier, sur la buée d'une fenêtre, sur le plâtre d'un mur, sur leur purée de midi et ainsi de suite.

Teutobod lui-même passe désormais ses nuits à noircir de grandes feuilles de papier, dessinant encore et encore ces symboles. Pourtant, au matin, il n'a que le souvenir d'un sommeil sans rêve.

Voici quelques-uns des produits que l'Emporium vend aux habitants de la ville et aux caravaniers (20po pièce en moyenne, ce qui est loin des 100po normalement demandés pour de telles merveilles) :

- De la vaisselle qui se nettoie et qui se range toute seule dans un panier en osier à la fin du repas.
- Un chapeau dont la plume indique toujours la direction de la taberge où la bière est la meilleure ce soir.
- Un couteau de cuisine qui reste toujours parfaitement affûté.
- Un couteau qui vide et écaille les poissons en seulement trois gestes précis.
- Un rideau de fenêtre qui empêche les insectes de passer, mais aussi le vent, le froid, la chaleur et ainsi de suite.
- Une clochette qui retentit quand un étranger à la famille entre la nuit dans la maison et une autre qui fait pareil si quelqu'un de la famille essaie de sortir en douce.
- Une lampe à huile qui modifie les odeurs et parfums qu'elle exhale.
- Une marmite qui ne laisse jamais brûler la nourriture même quand on l'oublie sur le feu.
- Une pelle à tarte qui partage toujours équitablement un gâteau selon le nombre de convives.
- Une tasse qui contrôle parfaitement la température du liquide qu'elle contient.
- Une tasse qui sucre automatiquement le thé ou le café.

L'ordre des Routiers

L'ordre des Routiers de Pontvieille est un ordre de paladin local, fondé par Ida des Huants lors de la création de la Gran'route afin d'en assurer la protection sur chacune des deux branches (est et ouest) et, en partie, au long de la navigation sur la Telerith.

L'ordre n'a jamais été très important – tout au plus une centaine de membres permanents, y compris les serviteurs à la maison-mère de Pontvieille et aux chapitres installés aux deux extrémités. Les paladins dépendent de la subvention du palais de Monrousse et, assez largement de nos jours, des dons des princes-marchands et des caravaniers qui empruntent la route. Les royaumes voisins participent parfois, mais ce sont des dons ponctuels qu'il faut renégocier chaque année.

Avec le temps, les Routiers se sont affranchis de leur liens avec les dirigeants de Pontvieille-de-Mourousse et en sont venus à considérer que la légitimité de ceux-ci – en tant que protecteurs de la route – était largement surévaluée, puisque c'est l'ordre qui effectue le travail. Jalousies et dissensions ont grandi avec le temps, surtout depuis que Shenat Neftet est devenue la mairesse du palais, éclipsant de facto l'influence ancienne des maîtres de l'ordre.

Les relations entre l'ordre et les Huants-de-Monrousse se sont encore tendues après la mort du duc ; Keith, alors qu'il accompagnait une patrouille de paladins sur la route. Une enquête discrète de Shenat Neftet montra que c'était une affaire malheureuse, sans malveillance de la part des paladins, un coup de pas de bol, mais qu'ils étaient toutefois responsables de plusieurs erreurs et négligences qui avaient conduit, finalement, à la situation fatale.

Dans l'éventualité où les évènements s'enveniment à Pontvieille entre Shenat Neftet, Eamon et les autres puissances locales, qui sait quel camp choisira l'ordre – une chose est certaine, leur force militaire sera décisive dans l'issue du conflit.

Les princes-marchands

On appelle princes-marchands les grands armateurs qui contrôlent de larges réseaux commerciaux à travers Argosia – ou, du moins, des parties d'entre eux ou des connexions. C'est une nébuleuse imprécise et floue : n'importe qui peut se déclarer prince-marchand pour peu qu'il finance plusieurs caravanes ou qu'il possède des parts dans de multiples aventures commerciales, mais les vrais princes-marchands tirent leur véritable puissance de leur clientèle, de leurs amis et de leurs serviteurs plus encore que de leur richesse.

Un seul véritable prince-marchand habite Pontvieille-de-Monrousse à longueur d'année, le vénérable **Gourgonou Zato**. C'est un homme solidement bâti, souvenir de ses années sur la route, qui va sur ses soixante ans. Il est certainement riche, et même plus encore, et vit dans l'un des plus beaux palais de la ville, au pied du château, entouré de ses concubines, de ses serviteurs et de quelques-uns des mercenaires de la compagnie qu'il tient à disposition dans les environs de Pontvieille.

Il est aussi le consul d'un consortium d'autres princes-marchands, ceux-ci vivant dans les royaumes voisins ou plus loin encore. C'est lui qui fait le lien avec les Huants-de-Monrousse, négocie les taxes et les avantages pour lui-même et ses amis.

Depuis la mort de la duchesse, Gourgonou Zato voit la situation se développer avec un grand intérêt. C'est peut-être l'occasion de favoriser l'instauration d'un conseil municipal, avec des échevins plus aisément corruptibles – tout est question de perception de la chose publique et de légitimité du pouvoir. Eamon est bien entendu un ennemi déclaré, mais il est seul quand Zato a le soutien de tout son réseau. L'important est de vendre les bonnes idées aux bonnes personnes, avec les arguments convenables – fussent-ils éthiques ou pécuniers.

Quoi qu'il en soit, cette crise de pouvoir ne peut durer longtemps et doit être résolues dans les jours qui viennent, avant que quiconque ne prenne l'avantage.

L'ESPRIT DE LA ROUTE

Thiresias, l'esprit de la Gran'route, est un génie des lieux gras et complaisant. Les affaires marchent bien pour lui – les humains et les animaux qui traversent son domaine le nourrissent et l'enrichissent à chacun de leurs pas, la magie coule à flot pour protéger les convois ou en améliorer le fonctionnement. Il est gavé de points d'aventures et de petits sacrifices propitiatoires. Bref, tout va bien pour Thiresias.

Bien sûr, il doit constamment être présent, d'un bout à l'autre de la route, des frontières du royaume de l'est aux limites du royaumes de l'ouest, et il doit faire de son mieux pour entretenir la route, empêcher les glissements de terrain, réparer les ornières, planter des graines ici et là pour que poussent les baies et les racines nourricières, attirer les animaux pour satisfaire les besoins de la chasse, repousser les esprits des maladies qui rôdent parfois et empiètent sur son domaine. En somme une vie d'esprit des lieux satisfaisante et bien remplie.

Bien sûr, il y a cette présence inquiétante qu'il a senti depuis l'heure de sa naissance, quand Ida et Lucian lui donnèrent vie, mais ce n'est pas directement sur la route et, jusqu'à peu, elle n'avait jamais manifesté la moindre velléité de mouvement.

Il y a bien longtemps que Thiresias est assez puissant pour que l'étincelle vitale liée à Lucian ou à la famille des Huants-de-Mourousse ne soit plus nécessaire à sa survie. Si on lui demandait son avis, il affirmerait sans détour qu'aucun seigneur de Pontvieille ne pourrait régner sans son accord et son assistance, sans un pacte en bonne et due forme ; mais il dirait aussi qu'il n'est nul besoin que ce soit un héritier d'Ida – seulement quelqu'un en qui il aurait confiance et avec qui il pourrait s'entendre…

Pontvieille de-Monrousse

a. Le Palais de Monrousse
b. Butte de Monrousse
c. Temple du dieu de la chance
d. Butte de Cygné
e. Sanctuaire de la déesse de la mort
f. Cimetière des Voyageurs
g. Le Grand Caravansérail
h. Le Pont sur la Gran'route
i. Le Port neuf
j. Le Port vieux
k. Le Vieux Temple
l. La Maison des pèlerins
m. Place des Cavales
n. Communaux de l'ouest
o. Place des Vingt-Métiers
p. Place ronde
q. Place du Repos
r. Place sous le Château
s. La Place sud
t. Place de la Poterne
u. Ordre des Routiers de Pontvieille
v. Le Temple neuf
w. Le Petit Port
x. La tour des mages

Lieux et péripéties

1. Pontvieille-de-Monrousse

Pontvieille-de-Monrousse est situé au croisement de la Telerith et de la Gran'route. C'est une ville peu peuplée, mais aussi un nœud commercial majeur avec d'innombrables visiteurs qui passent, s'arrêtent un temps, disparaissent. Cosmopolite, animée, parfois violente, pleine de mercenaires et de traînes-sabres, de criminels, des locaux ou d'autres qui viennent s'y cacher le temps de se faire oublier, mais aussi d'artisans occupés par l'intendance, l'entretien et le dépannage de toutes les caravanes, chariots, bêtes et hommes qui empruntent la route – sans compter la fourniture du fourrage et de la nourriture assurée par les paysans de la Vallée de la Telerith.

Sous l'ordonnancement des autorités locales – les seigneurs des Huants-de-Monrousse – la ville s'organise comme elle peut, comme elle veut, sans toujours tenir compte des avis ou des codes, sans vrai structure ou hiérarchie. En vérité, pour tout le monde, ce qui compte c'est l'argent et les échanges de service – on trouve tout et le reste, on peut obtenir n'importe quel service, coup de main, information, soutien, mais toujours il faut mettre la main à la poche ou renvoyer l'ascenseur.

a. **Le Palais de Monrousse.** Le palais surplombant la ville fut un jour une forteresse, mais ses reconstructions successives et ses modifications successives l'ont transformé en une demeure d'agrément, vaste et confortable, qui accueille toute l'administration (et les services fiscaux) du domaine des Monrousse – et Shenat Neftet règne en maître sur une noria de secrétaires, comptables, enquêteurs, vérificateurs et encaisseurs. // *De nombreux passages ont été refermés, oubliés, redécouverts, avec toutes les modifications apportées au château – qui les connaît, qui en profite, qu'y cache-t-on encore, qu'y a-t-on oublié ?*

b. **Butte de Monrousse.** La butte de Monrousse se dresse à plus de trente mètres au-dessus de la rivière. C'est un parc boisé entouré de hauts murs fortifiés semés de tours. Une rampe d'accès conduit à l'arrière du palais depuis une petite rue menant à la place sous le château. // *Des dizaines de petits bâtiments, des gloriettes, des pavillons, des cabanes de service, des tourelles de défense, se dressent entre les arbres. Quelques-uns sont régulièrement utilisés, d'autres laissés à l'abandon, du moins quand personne ne s'en sert pour abriter tel ou tel projet. Quels sont les projets les plus étranges, les plus mystérieux, les plus secrets, qui s'y montent ?*

c. **Temple du dieu de la chance.** Le temple se dresse sur la Butte de Cygné et surplombe un grand parvis. Chaque jour, les prêtres célèbrent des messes ou accompagnent les caravaniers et les marchands venus sacrifier au dieu de la chance pour que leur voyage continue sous les meilleurs auspices. *// Des dizaines de vendeurs de talismans et de porte-bonheurs se réunissent tous les jours pour vendre leur camelote aux pèlerins. Quelques-uns sont effectivement appointés par le temple et leurs charmes sont bénis ; la plupart sont des charlatans et des mystificateurs qui ne produisent rien qui dure ou soit bien efficace ; et puis il y en a un, mais qui ? qui écoule des talismans maudits. Pour qui le fait-il ? Comment n'a-t-il jamais été pris ou découvert ? Qu'arrive-t-il à ses victimes ?*

d. **Butte de Cygné.** Culminant une vingtaine de mètres au-dessus de la rivière, la Butte de Cygné est le deuxième grand espace vert de la ville, préservé par les prêtres du temple du dieu de la chance. Sur tout un côté, se dressent les bâtiments de la Maison des Pèlerins, un asile où les voyageurs malades, démunis, peuvent trouver un refuge et des soins – c'est aussi l'hôpital de la ville et il abrite aussi un minuscule sanctuaire dédié à la déesse de la vie. Au milieu du parc, on trouve quelques vieux arbres, certains plusieurs fois centenaires. C'est sous l'un d'entre eux que repose, oublié depuis si longtemps, le tombeau de l'un des fondateurs de la ville, Lucian Rudrueg. *// Les prêtres du temple n'ont jamais pu conduire le moindre exorcisme dans l'enceinte des jardins. Leur magie ne fonctionne tout simplement pas pour cela. C'est un secret bien gardé par les supérieurs. Qui pourrait connaître ce secret ? Qui pourrait vouloir le vendre à Balzoral ? Et pourquoi ?*

e. **Sanctuaire de la déesse de la mort.** Le petit temple consacré à la déesse de la mort est ouvert à tout le monde – locaux et étrangers. Il administre aussi l'orphelinat de Pontvieille, situé juste à côté de la tour des mages, qui accueille toutes sortes de garçons et de filles dont les parents ont disparu sur la route. Bien souvent, à l'âge de l'apprentissage, ils repartent eux-mêmes avec une caravane pour apprendre le métier. *// Les rapports entre les prêtres de la déesse et les gardiens des tertres sont parfois difficiles, surtout pour les nouveaux-venus, peu habitués à traiter avec les non-morts autrement qu'avec des exorcistes. Toutefois, les Kourganes ont jadis offert un artefact particulièrement précieux et puissant au temple. Quel est-il ? Pourquoi ce cadeau ? Qu'a donné le temple en échange ?*

f. **Cimetière des Voyageurs.** Si les habitants de la ville ont pour habitude de trouver leur dernière demeure au sein de la nécropole, à deux jours d'ici, les voyageurs qui décèdent sur la route ou en ville sont bien souvent inhumés dans le petit cimetière à l'arrière du temple, aux pieds du château. *// On dit que certaines tombes renfermeraient des secrets ou des trésors, surtout celles qui ne portent pas de nom. C'est bien entendu une légende. Sauf pour l'une d'entre elles, ancienne, anonyme. Que renferme-t-elle ? Qui en possède le secret ou la clef ? Pourquoi est-elle si importante soudainement en ces temps troublés ?*

g. **Le Grand Caravansérail.** Le Grand Caravansérail est le principal relais de la ville pour toutes les grosses caravanes qui ont besoin de mettre leurs bêtes dans ses pâtures et ses cargaisons à l'abri dans ses salles bien protégées. Le bâtiment lui-même est extrêmement confortable, avec des thermes, des chambres étroites mais luxueusement meublées et une nourriture variée préparée par les meilleurs cuisiniers gnomes de ce cadran d'Argosia. Bien sûr, c'est onéreux et la plupart des caravaniers indépendants préfèrent des établissements moins cossus mais plus abordables. *// Bien entendu, les voyageurs qui passent et repartent ont la fâcheuse habitude d'oublier des choses derrière eux. Soigneusement recueillies par le personnel et versées aux objets trouvés, toutes ces découvertes sont vendues aux enchères une fois l'an et les sommes récoltées versées à l'orphelinat de la ville, pour le compte des disparus de la route. La vente va avoir lieu ces jours-ci. Qu'y-a-t-il d'intéressant dans les lots ? Quelque chose de précieux, de magique, de banal mais terriblement important pour la personne qui l'a perdue ? Qui semble avoir fait le chemin jusqu'ici pour justement acquérir un objet très précis ?*

h. **Le Pont sur la Gran'route.** Nul ne sait qui a construit ce pont magnifique, tout en grosses pierres basaltiques noires sculptées avec détails de figures monstrueuses et fantastiques – des dragons s'enroulent autour de ses piles, des griffons combattent des hydres ou des guivres au long de ses balustrades. Une paire de statues antiques garde chacune des alcôves à l'aplomb des piles, mais toutes ont perdu leurs têtes il y a fort longtemps et nul ne sait qui elles représentaient – on ne les connaît plus que sous le nom de sobriquets variés dépendant de leurs vêtements ou des objets qu'ils portent : la dame à la dague, l'homme au manteau à damier, le chevalier sans mains, et ainsi de suite. C'est toutefois assez pour se donner rendez-vous à un endroit précis. *// Dans l'ombre des arches, sous le tablier, nichent toutes sortes de créatures monstrueuses et notamment des striges. Les nids sont régulièrement nettoyés, mais elles reviennent toujours et menacent parfois ceux qui traînent un peu tard dans les rues la nuit. L'endroit pourrait aussi faire une belle cachette pour les vargouilles. Y sont-elles cachées ? Quelqu'un les a-t-il vues ?*

i. **Le Port neuf.** En amont du pont s'étend un petit port commercial. C'est là qu'on décharge, presque quotidiennement, les productions de la vallée de la Telerith – légumes et primeurs, fruits, viande, poisson, et ainsi de suite. De l'autre côté des quais s'alignent plusieurs conserveries, fumeries et ateliers de salaison. Une partie de la production fraîche rejoint les marchés de la ville, mais l'essentiel est transformé en rations de route vendues aux caravanes. *// Quelles sont les spécialités de la région ? Comment est assurée la sécurité alimentaire, surtout depuis que le vieux prêtre qui visitait les conserveries est partie à la retraite ? La petit nouvelle est-elle aussi efficace ? Quel est le secret qu'elle dissimule à tout le monde ?*

j. **Le Port vieux.** Le Port vieux est le plus actif et le plus fréquenté des trois ports de la ville. Historiquement, il fut aussi le premier à se développer. Il assure le contact entre la Gran'route et la rivière et c'est donc un nœud d'échange particulièrement important, où les cargaisons venues des trois royaumes se croisent et se mélangent constamment. Des dizaines de pontons flottants et de quais s'alignent au long de la Telerith, mais de nombreuses gabarres et navires restent flotter à l'ancre dans le courant pour éviter les frais de port. *// Malgré la présence de nombreuses gardes et mercenaires, le Port vieux est le paradis des voleurs. Tous les jours, des tonnes de marchandises – une caisse par-là, un sac par ici – disparaissent, l'air de rien. Jamais beaucoup à la fois, de manière à ce que les vols ne soient pas remarqués avant que la caravane n'arrive à bon port, mais sur tellement de produits et de cargaisons différentes que c'est une véritable fortune qui change ainsi de mains. Quelque chose a été volé dernièrement qui n'aurait pas dû l'être. Qu'est-ce que c'était ? Qui veut retrouver la cargaison et pourquoi ? Qui l'a volée et où est-elle actuellement ? Y a-t-il déjà eu des morts ou les choses ne font-elles que commencer ?*

k. **Le Vieux Temple.** Construit sur la rive droite de la Telerith, aux abords du Faubourg au couchant, le Vieux Temple est, effectivement, un bâtiment ancien dont l'origine remonte sans doute à la création de la ville. Il est particulièrement apprécié des pèlerins et des caravaniers les plus traditionnels qui viennent y prier sans préférence toutes les divinités de l'humanité. *// Si le temple a été construit ici, c'est qu'il existait déjà quelque chose à cet emplacement. Qu'est-ce que c'était ? Peut-on encore en trouver des traces dans ses fondations ? Existe-t-il encore des structures souterraines ? Pourquoi Eamon s'intéresse-t-il autant à cet endroit ? Que sait-il que personne ne soupçonne ?*

l. **La Maison des pèlerins.** Située sur la butte de Cygné, la maison des pèlerins est un hospice pour les voyageurs pauvres, un lazaret pour les malades des caravanes et un hôpital pour les habitants de la ville. L'une des ailes abrite un minuscule sanctuaire dédié à la déesse de la vie. Un ordre de moniales s'occupe de l'endroit et c'est sans doute ici qu'on trouvera les meilleures guérisseuses et les alchimistes les plus douées de la ville. *// Thiresias, l'esprit de la route, a pris l'habitude de visiter la maison des pèlerins une fois par mois, sous un déguisement ou un autre. Il est tombé amoureux de l'une des moniales mais, forcément, c'est compliqué. Très compliqué. C'est la première fois qu'il ressent ce genre d'émotions et il n'est pas équipé pour les comprendre. Va-t-il finir par agir comme une puissance et simplement enlever la jeune femme, sans trop se poser de questions ? Demandera-t-il avis à un camarade de comptoir, dans l'une des auberges voisines (un aventurier par exemple) ? Acceptera-t-il l'impossibilité de cette relation ? Et si la jeune prêtresse s'était rendu compte du manège de cet étrange métamorphe et n'y était pas insensible ?*

m. **Place des Cavales**. La place des Cavales, à l'entrée du Faubourg au Couchant, est la dernière halte avant de traverser le pont pour les voyageurs venus de l'ouest. L'endroit est animé et on y trouve la plus belle vue sur la ville en face. Les gens s'y donnent rendez-vous, s'organisent avant de traverser, se changent même pour se faire beau, y prennent les dernières nouvelles auprès des guides et dans les taberges qui bordent la place. // *L'un des tabergistes travaille directement pour la guilde des voleurs, recueillant tous les renseignements possibles sur les voyageurs et les cargaisons. Depuis que le chef de la guilde a été assassiné, il a commencé à réunir autour de lui ceux qui s'opposent à Eamon. Est-il une opposition crédible à ce dernier ? Quels secrets possède-t-il qui pourrait l'aider dans la guerre à venir ? Quelles sont ses ressources et ses faiblesses ?*

n. **Communaux de l'ouest**. Cette vaste pâture est absolument réservée aux animaux des habitants de la ville – aucune caravane n'a le droit d'y laisser entrer ses bêtes et les amendes sont lourdes (confiscation des bêtes, dédommagements pécuniaires et ainsi de suite). // *C'est là qu'on laisse le meilleur étalon de la région, un cheval à demi-sauvage capturé dans le nord qui possède peut-être du sang des anciens chevaux féériques. Les habitants du faubourg font payer très cher les saillies des juments étrangères et en tirent un grand bénéfice pour la communauté. Quelle capacité particulière possède donc ce cheval ? Pourquoi personne n'a-t-il jamais pu le monter, bien qu'il se laisse aisément conduire à la longe ? Qui serait assez fou pour tenter de le voler et comment pourrait-il disparaître sur la route ?*

o. **Place des Vingt-Métiers**. La vaste place carrée est bordée de dizaines de petits ateliers où officient quelques-uns des meilleurs artisans de Pontvieille, chacun spécialisé dans un matériau ou une manière particulière. L'endroit, pourtant à l'écart de la route, est fréquenté par les caravaniers les plus fortunés qui peuvent y obtenir les meilleurs équipements possibles, dans les temps les plus brefs, mais aux prix les plus élevés. // *L'origine de la place, et de ses activités, remonte à la naissance de la ville, quand une petite caravane de génasis (des humains possédant du sang élémentaire), chassés de partout, trouva à s'installer ici, protégés par Ida et Lucian. Les premiers ateliers attirèrent rapidement une nombreuse clientèle et ce sont, aujourd'hui, leurs nombreux descendants qui habitent toute cette partie du faubourg (bien qu'on en trouve aussi maintenant dans la ville même). Quels sont les particularités des équipements que les artisans vendent ici ? Qui est ce jeune artisan, le plus doué de sa génération, qui porte une étrange marque de naissance et dont tout le monde, dans sa famille a peur ? Quel est son secret ? Qui est son père ?*

p. **Place ronde**. La place ronde marque le centre de la ville, à l'entrée du pont. Les immeubles qui l'entourent sont parmi les plus anciens de la ville, maintes fois réparés et reconstruits, mais toujours là après des siècles. De nombreux agents de change et relais de banque sont installés sur la place, et toutes sortes de maisons de commerce y ont des bureaux – le prix des locations est extrêmement élevé mais personne ne regimbe à le payer : le prestige de l'endroit fait le sérieux des affaires qu'on y traite. Si leur entrée est toujours sur la place, les bureaux eux-mêmes peuvent en être très éloignés, perdus dans le labyrinthe de couloirs et d'escaliers aveugles qui compose désormais les bâtiments à l'arrière. Le prestige est au prix de chemins contournés dans l'obscurité, de petites pièces isolées. Heureusement, des guides/huissiers accompagnent les visiteurs à leurs destinations. // *Un contrat particulièrement important est en négociation entre trois princes-marchands, dont Gourgonou Zato, mais quelqu'un tente de tout mettre en l'air. Quelle est la cargaison concernée et pourquoi est-elle aussi importante ? À qui profite le crime ? Qui trahit Gourgonou Zato et pourquoi ?*

q. **Place du Repos**. Le grand parvis du Caravansérail ne mérite pas son nom ! Impossible de se reposer là. Tout ici n'est que boutiques sous tentes et estrades commerciales. Et c'est à peine si on laisse assez de place sur la « route » qui traverse la place pour laisser passer les caravanes qui vont vers le pont ou en viennent. On assiste quotidiennement à des actions musclées des gardes de la ville qui viennent abattre tel ou tel chapiteau, tel ou tel auvent – moins parce qu'ils encombrent que parce que leurs propriétaires n'ont pas graissé les bonnes pattes. // *La place est le paradis des tire-laines et des trousses-goussets, sans compter les prostituées nombreuses qui font leurs affaires à l'arrière des chariots et des boutiques. Quelqu'un ou quelqu'une fait la loi de tout ce petit monde sur la place et sait tout sur tout le monde. C'est une puissance invisible qui n'obéit pas à la guilde des voleurs et dont le domaine n'excède pas les limites de la place. À quoi ressemble-t-elle, sous quels traits se dissimule-t-elle ? Quelle est sa véritable nature qui lui permet d'échapper à toutes les tentatives faites pour l'évincer ? Pourquoi les Huants-de-Monrousse la supporte-t-elle depuis aussi longtemps ? Est-elle leur alliée ou leur ennemie ?*

r. **Place sous le Château**. Bourgeoise et bien ordonnée, la place sous le Château affiche un calme serein et une grande dignité à comparer des autres places marchandes de la ville. Quelques boutiques luxueuses y ont leurs vitrines – dont *l'Emporium des Petites Choses Magiques* de Teutobod de Trimgal. Les bourgeois de la ville ont l'habitude de se retrouver sous les platanes, en fin d'après-midi, ou dans les deux ou trois taberges de qualité qui y étalent leurs terrasses quand le temps le permet. // *C'est là aussi que les manifestations de protestation se réunissent quand les choses se passent mal avec les autorités de la ville, juste sous les fenêtres du palais. Depuis la mort de la duchesse, ce sont surtout des veillées funèbres et des manifestations de soutien qui s'y réunissent, mais les choses vont changer en peu de temps sous l'influence de quelques fauteurs de troubles. Comment les gardes vont-ils réagir cette fois, sous le commandement de Shenat Neftet ? Quelle sera l'attitude des protestataires conduits dans l'ombre par les agents d'Eamon ou des Princes-Marchands ? Qui sont ces agents ? Comment les repérer ?*

s. **La Place sud**. Tout au sud de la ville, cette grande esplanade est bien souvent vide. Quelques-unes des caravanes les plus pauvres ou les moins bien loties s'y reposent quelquefois. Des projets de travaux, interrompus depuis longtemps, forment des manières de terrains vagues tout autour, sans qu'aucune nouvelle construction n'ait vu le jour depuis longtemps. *// L'une de ces pauvres caravanes nomades s'y est installée quelques jours avant le début des évènements. La matriarche, fort âgée, est en train de mourir et souhaite être enterrée à Pontvieille. Elle fait d'étranges rêves, dans la brume des drogues qu'on lui administre pour qu'elle ne souffre pas. Elle raconte ses rêves à sa petite-fille, constamment à son chevet. Quelles sont les visions qui l'assaillent ? Est-ce donc vrai qu'elle possède encore les pouvoirs d'augure qu'elle manifestait jeune fille et qui avaient disparu ? Sa petite-fille possède-t-elle les mêmes capacités ?*

t. **Place de la Poterne**. Cette petite place au nord de la ville n'attire pas grand-monde et reste déserte la plupart de l'année. Elle sert le plus souvent de place d'arme pour les soldats du château, de lieu de duel où on vient vider ses querelles tranquillement sans devoir quitter la ville et, quatre ou cinq fois l'an accueille un tournoi de béhourd où soldats, mercenaires, caravaniers, viennent s'affronter, en équipe ou seuls. L'évènement attire surtout les mauvais garçons, les bagarreurs et toute une foule de parieurs, mais il n'est pas très populaire et on interdit (sans succès souvent) aux enfants de s'y rendre. *// Le tournoi est surtout l'occasion pour Shenat Neftet de repérer ceux qui pourraient lui être utiles et aussi ceux dont il faudra se méfier. Qui était le vainqueur de cet année ? Un allié potentiel ou un ennemi à venir, rangé aux côtés d'Eamon ? Quelle nouvelle tête est apparue à la surprise de tout le monde ?*

u. **Ordre des Routiers de Pontvieille**. L'ordre des Routiers de Pontvieille occupe un immense bâtiment, flanqué d'un temple privé, au bord de la Telerith. C'est là que ses membres vivent, s'entraînent, s'organisent, aux côtés de leurs serviteurs et de leurs familles parfois. Les bâtiments comprennent aussi d'immenses écuries, une bibliothèque, des archives complètes qui remontent à la fondation de la ville (ou presque) et toutes sortes d'installations, d'entrepôts et de réserves. *// Nul ne sait quel différent oppose le commandeur de l'ordre, le chevalier Gateldo, à Shenat Neftet, mais les deux semblent se détester absolument. Quelle est la nature de cette opposition ou son origine ? Jusqu'où cela peut-il aller ? La trahison pure et simple ? Un affrontement ouvert ? Les Routiers suivront-ils leur commandeur ou resteront-ils fidèles ou, à défaut, neutres ?*

v. **Le Temple neuf**. Le Temple neuf est presque aussi ancien que le Vieux Temple, mais les noms ne se décident pas et ils ont une fâcheuse tendance à rester à travers le temps. Il est essentiellement fréquenté par les habitants de la ville et peu de voyageurs y pénètrent. Tranquille et silencieux, c'est un lieu calme où il est aisé de méditer et de se reposer. Les prêtres et les prêtresses, habitués aux petites affaires de leurs ouailles, se mêlent peu des histoires de la route et conduisent plein de petits rituels simples pour faciliter la vie des gens. // *Le temple ne possède pas de chapelle dédiée à la déesse de la magie. Comme souvent, le sanctuaire à elle consacré est bien dissimulé en ville et c'est tout un jeu de piste pour finir par le dénicher quelque part dans une rue quelconque. Où est-il situé ? Quelle est sa vitrine ? Comment s'appelle son prêtre ou sa prêtresse et quelle est son occupation officielle ? Par où commencer le petit jeu de piste qui permet aux fidèles de le trouver ?*

w. **Le Petit Port**. Situé sur la rive droite de la Telerith, le Petit Port n'est certainement pas aussi affairé que le Port neuf, mais il est bien utile pour de nombreux marchands occidentaux qui font transiter leurs cargaisons vers le sud – cela leur évite de passer le pont et de faire des frais supplémentaires. // *Le Petit Port est aussi le seul endroit sur la rivière où les mariniers n'ont pas de taxes à payer. Avec le temps, toutes sortes de bateaux ont fini par rester là à temps complet, accrochés à la berge et formant une sorte de village tout à fait singulier. C'est le paradis des maisons de jeu et des fumeries d'opium et, quasiment, un bordel flottant. Le palais a essayé à plusieurs reprises de chasser ces marginaux, mais quelqu'un ou quelque chose les protège. Qu'est-ce que c'est ou qui est-ce ? Comment le village flottant est-il protégé, par la force, la contrainte ou la politique ? Où vont ensuite ceux qui vivent-là un temps et qui partent ?*

x. **La tour des mages**. Non loin du Château, la Tour des mages de Pontvieille est un grand manoir organisé autour d'une vaste cour intérieure. C'est là que vivent les magiciens appointés par le palais, là qu'ils étudient la magie, reçoivent le public qui en fait la demande et font la classe, tous les matins, aux enfants de la ville (et aux orphelins installés tout à côté). Des classes spéciales sont ouvertes à tous les enfants des caravaniers qui profitent, quelques jours de temps en temps, d'un enseignement spécialisé, tout entier imaginé pour leurs besoins. // *Il y a peu de temps, un caravanier a déposé à la tour un objet magique afin qu'il soit analysé – il repassera dans quelques semaines, au retour de son voyage actuel. Quel est cet objet, sa nature et ses pouvoirs ? Les magiciens ont-ils eu le temps de l'analyser ? Qui a tenté de le voler, la nuit de l'incendie ? Quelle est sa véritable valeur et aux yeux de qui ?*

2. La vallée de la Telerith

La vallée de la Telerith est une large plaine fertile coincée entre le fleuve et de hautes collines tout à l'est. C'est le grenier de la ville – prés, champs et pâtures en tapissent les moindres recoins et quelques forêts jardinées aussi, pour le bois d'œuvre. Elle se poursuit dans les terres du nord, presque jusqu'à la vieille tour. Une douzaine de villages émaillent l'hexagone de leur présence. La population locale est assez importante pour une région frontalière, mais cela s'explique par les besoins de la route et la quantité de travail disponible dans la vallée. Les gens y vivent confortablement, mais ça ne réduit pas le danger pour autant ; aussi les goules qui attaquent la région en ce moment sont d'abord une nuisance avant d'être un véritable danger.

Les villages de la vallée : Darney-près-Telerith, Monthureux, Amance-les-Loges, Chauffourt-l'Anrosay, Champsevraine, La Roche-Cornot, Corbeaurougeux, Le Couvent-Lambrey, Bonnevent, Boult, Nenon-Lès-Anthunes, Commenange.

1d8	Péripéties
1	Au niveau des rapides sur la Telerith, il existe un moyen de passer de rochers en rochers et de profiter de quelques bassins peu profonds. // *L'endroit est difficile à trouver, mais c'est certainement l'un des points de passage des goules.*
2	C'est la fête à l'auberge ce soir. Moritz a eu des jumeaux et on a mis les tonneaux en perce. // *Aventuriers, n'oubliez pas de boire un verre d'eau pour chaque verre de pomme-chenille !*
3	Définitivement, les aventuriers n'ont pas pris la bonne route. // *Il fallait tourner à droite après le vieux chêne, pas après le vieil aulne. Maintenant, c'est une bonne demie journée de perdue et peut-être d'autres évènements à venir.*
4	Des gamins ont oublié de refermer correctement les barrières d'un vaste champ. // *Le bétail qu'il contenait s'est fait la belle et court la région. Les villageois sont à moitié en panique et demandent de l'aide – d'autant qu'on a signalé le passage de worgs la veille.*
5	Tout un réseau de rus et de ruisseaux parcourt le pays d'est en ouest, des collines à la Telerith, irrigant les champs, mais compliquant les déplacements du nord au sud. // *Apparemment, les locaux utilisent une sorte de code pour marquer aux carrefours les routes qui permettent de traverser facilement les cours d'eau et celles qui se contentent de serpenter dans la campagne. Tant pis pour ceux qui ne le connaissent pas.*
6	Un forgeron expose quelques armes sur son mur. // *Son habitude, c'est de faire du clou et du fer à cheval, mais pour s'amuser, il forge des armes magnifiques, aux lames damasquinées. Ce sont plus des œuvres d'art que des armes de guerre, peut-être, mais quelle classe et quelle qualité ! Reste à le convaincre de s'en séparer…*

7	Une ferme fortifiée en émois, des flammes, des blessés, du bétail abattu. *// L'attaque vient d'avoir lieu. Les goules ont paralysé et emporté une demi-douzaine de personnes paralysées. Les traces sont difficiles à suivre, mais les goules sont nombreuses et portent de lourdes charges.*
8	Une sale odeur, un peu putride, un peu suave, flotte dans l'air. *// C'est la trace olfactive d'un monstre végétal particulièrement dangereux qui semble rôder dans le coin – une sorte de bouquet de fleurs jaunes se déplaçant sur des tentacules comme le ferait une araignée sur ses pattes.*

3. Les terres du nord

Plus on s'éloigne de Pontvieille-de-Monrousse, moins les terres sont exploitées. Les villages se font plus petits, enserrés derrière de plus hautes palissades ou même des murs épais. Le voyageur entre pleinement dans le Sauvage dès qu'il atteint la vieille tour de garde au nord, qui ne comprend plus qu'une garnison réduite – des vieux grognards à la tête dure, quelques soldats indisciplinés qu'il faut punir et de jeunes recrues qu'il faut endurcir. Bien entendu, la garnison ne serait pas de taille à arrêter un raid gobelin ou orque, mais une boule de cristal leur permet de contacter le palais à Pontvieille, ainsi que les chefs des différents villages de la vallée. Ensuite, il leur reste à fermer les portes et à se calfeutrer : la vieille tour est encore bien assez solide pour les protéger d'un assaut.

1d8	Péripéties
1	Des soldats en armes courent dans les landes, aussi vite qu'ils peuvent. *// Ils ont un monstre aux fesses, trop gros pour eux. Ce sont des soldats stationnés à la vieille tour, surtout des jeunes gars et filles encore un peu bleues et un vieux sergent qui a du mal à respirer et se tient la poitrine.*
2	Les aventuriers se retrouvent soudainement bloqués par une croissance brutale de la végétation. *// D'une manière ou d'une autre, ils ont réussi à fâcher un petit esprit de la nature hargneux et rancunier. Reste à traiter avec lui ou à tenter de sortir de là en y laissant du matériel ou de la viande.*
3	Les gens qui leur ont indiqué les directions se sont trompés. Volontairement ou non. En tout cas, voilà les aventuriers perdus dans une ancienne moraine noyée dans la végétation. *// C'est le domaine de gros lézards électriques, territoriaux et voraces, qui chassent en meute.*
4	Soudainement, alors que les aventuriers traversent une large cuvette boisée, la magie semble arrêter de fonctionner – y compris pour appeler les divinités ou utiliser ses capacités de classe. *// Il y a là quelque part un ancien monolithe de pierre grise à la nature inconnue. À 200 pas autour, aucune magie, aucun pouvoir ne fonctionne. Peut-être que cet énorme fragment de météorite fiché dans le sol est arrivé en même temps que la chose de la nécropole.*
5	Un aventurier tombe soudainement dans une fosse à pieux bien dissimulée. *// La dernière fois que les gobelins sont descendus le long de la vallée de la Telerith, ils ont semé des dizaines de pièges vicieux à travers les champs et les chemins. Juste parce que c'est drôle et qu'ils prient certainement la déesse de l'humour bête.*

6	Un orage violent éclate soudainement. // *La foudre tombe de toutes parts. Il n'est même pas certain que ça soit un phénomène naturel. Quelle créature pourrait attirer ainsi les éclairs ? Un géant des tempêtes peut-être ?*
7	Un petit sanctuaire dédié à la déesse du sauvage se dresse au milieu de nulle part. // *Celui qui y prie (et dépense un point d'aventure) est assuré qu'aucun animal sauvage naturel ne l'attaquera au cours du mois à venir.*
8	Un village se dressait au pied de la colline jadis. Il n'en reste que quelques vestiges. // *On y trouve aussi les ruines d'une ancienne tour de magicien et, en fouillant, un passage vers des souterrains depuis longtemps fermés. Au milieu d'une contrée plein de non-morts.*

4. Les carrières

La rive droite de la Telerith est bordée de belles falaises et de collines abruptes. Jadis, c'est là qu'on exploitait de nombreuses carrières de pierre de construction (et quelques filons de cuivre et d'argent). Le nom est resté. Le territoire a progressivement été abandonné – les besoins en pierre ont diminué jusqu'à disparaître, les filons se sont épuisés et puis, tout devenait de plus en plus dangereux : les souterrains sont des lieux qui avantagent les créatures monstrueuses. Gobelins, kobolds et d'autres monstres plus affreux encore se sont installés dans les boyaux et les zones d'exploitation. Dernièrement, c'est un clan de goules qui est arrivé et qui, rapidement, a sanctifié u autel à la déesse de la nuit. De nombreuses créatures viennent prier là désormais et plus le temps passe, plus les monstres se rassemblent dans les environs. Le problème est que la zone est grande, accidentée, les entrées vers les profondeurs multiples et qu'il est quasiment impossible de retrouver leur antre – sauf à les suivre là ou à user d'une puissante magie.

1d8	Péripéties
1	Ces entrées de carrières sont marquées du symbole de la déesse de la nuit. // *C'est un accès direct et relativement rapide vers le sanctuaire à la déesse et peut-être l'antre des goules. Toutefois, il est vraiment très fréquenté et l'aventure se transforme rapidement en hack'n'slash terrifiant.*
2	Des ruines apparaissent dans un creux du relief. // *C'est un ancien village qui accueillait les tailleurs de pierre et leurs familles. Il est encore en assez bon état et même ses anciennes fortifications sont bien solides. Peut-être faut-il juste le nettoyer des quelques prédateurs qui y ont installé leur antre.*
3	En pleine nuit, alors que les aventuriers ont monté un camp pourtant sûr, une silhouette avance vers eux. // *C'est un avatar de la déesse de la nuit, venue les convaincre de la rejoindre. Elle promet monts et merveilles, du matériel, des richesses, des pouvoirs – toutes promesses qu'elle peut et va tenir. Si les aventuriers ne cèdent pas, elle les maudit et, durant une pleine semaine, ils sont incapables de regagner leurs points d'aventure, à moins d'aller visiter un temple de la déesse de la mort. Durant ce temps, les gardiens des tertres les attaquent à vue.*

4	Un aventurier est pris de coliques aussi soudaines que douloureuses. // *Toutes les eaux qui ruissellent à travers le pays ne sont pas bonnes à boire. Les goules ont jeté de nombreux cadavres d'hommes et de bêtes dans les sources et les ruisseaux. Bientôt, toute cette pourriture atteindra le niveau de Pontvieille et on peut craindre les épidémies de choléra.*
5	Une carrière s'effondre brusquement, entraînant un glissement de terrain terrifiant. // *Les aventuriers sont en plein milieu quand ça arrive.*
6	Une large patrouille de squelettes armés jusqu'aux dents avance aussi discrètement que possible à travers la région. // *Lucian a envoyé quelques-uns de ses meilleurs gardiens pour retrouver l'autel à la déesse de la nuit. Ils sont accompagnés d'un spectre magicien.*
7	Une secousse sous les pieds des personnages. Un bruit inquiétant dans la pierre. // *Un xorn émerge soudain d'une crevasse. Il n'a pas l'air content.*
8	Une voix appelle à l'aide au milieu des landes. // *Quelqu'un a réussi à s'échapper, vivant, des griffes des goules. Toutefois, la personne est sérieusement blessée et affaiblie par plusieurs jours de jeûne. Elle a peut-être quelques indices à livrer aux aventuriers.*

5. Les Tertres de Monrousse

Les basses collines de cet hexagone roulent doucement vers le nord. Jadis, de grands tertres dédiés à des souverains oubliés furent érigés par les premiers occupants de la vallée de la Telerith. Plus tard, les Kourganes s'emparèrent de la région pour protéger ces tertres des pilleurs de tombe et des « archéologues ». Sur quelques-uns des plus gros furent construits des forts de collines imposants, capables de surveiller et de contrôler de vastes territoires. Les mortels ne sont pas les bienvenus dans ces contrées, hormis quelques chasseurs bien connus des gardiens, et au long de la route qui mène à la nécropole. Chaque semaine, un convoi funéraire conduit par les embaumeurs de la cité emporte les défunts récents et traverse les collines, mais il est bien rare que ces derniers aperçoivent les bien discrètes sentinelles qui les suivent.

1d8	Péripéties
1	Au bord de la route se dresse une statue de la déesse de la mort. Ses yeux de chats sont sertis de deux magnifiques pierres précieuses. // *Si on lui adresse une prière (et un point d'aventure), le sablier qu'elle tient entre ses pattes se retourne soudainement. Jusqu'au prochain repos et tant qu'on reste sur le chemin, tout mort-vivant qui attaque l'aventurier subit un désavantage.*
2	De grands oiseaux noirs volent dans les cieux, des sortes de corneilles géantes. // *Ce sont des oiseaux morts-vivants qui surveillent les collines et préviennent les gardiens des tertres.*

3	Des gardiens des tertres sont engagés au combat avec d'énormes créatures artificielles mort-vivantes insectoïdes et semblent perdre du terrain et des soldats. // *Ce sont des abominations attirées ici par la déesse de la nuit, des sortes de bousiers des enfers, puissants et quasiment indestructibles. Les aventuriers ont peut-être là l'occasion de s'attirer les bonnes grâces des gardiens.*
4	Des gardiens des tertres viennent à la rencontre des aventuriers. // *Ce sont des mutins qui n'acceptent plus le passage des vivants au travers de leurs domaines. Il faudra que les aventuriers aient des arguments de poids pour passer sans user de violence ou de coercition.*
5	Les aventuriers remarquent d'étranges inscriptions sur certaines pierres. // *Elles indiquent aux gardiens des tertres les zones où ont été posés des pièges. Il vaut mieux éviter d'y mettre les pieds.*
6	Un groupe de chasseurs attaque des squelettes gardiens sous les yeux des aventuriers. // *En vérité, les squelettes ont été corrompus par la déesse de la nuit et ont assassiné l'un des compagnons des chasseurs la nuit précédente.*
7	Un refuge a été aménagé au long de la route pour les embaumeurs qui font le trajet aller et retour une fois par semaine. // *L'endroit est confortable et comprend un petit atelier pour réparer les chariots et le matériel. Les aventuriers trouvent ici un refuge confortable et sûr.*
8	Une bouffée de noirceur et de tristesse saisie soudain les aventuriers. Tout devient plus compliqué. // *Le passage entre les domaines des mortels et les domaines crépusculaires où règnent les non-morts est parfois difficile à supporter pour qui n'est pas habitué ou protégé. À moins de réussir un jet de sauvegarde (une tentative par repos), les aventuriers ne dorment pas bien et ne peuvent jamais trouver de repos confortable.*

6. Les collines des kourganes et la nécropole

Les tertres sont un peu moins nombreux ici, plus petits et plus discrets, mais toute la région, de toute manière, est dominée par la présence de la nécropole. En vérité, celle-ci s'étend sur plusieurs kilomètres de rayon, dans les creux, sur les coteaux, au milieu des bois et des prés – des centaines, des milliers de mausolées et de petits bâtiments formant une véritable ville des morts, tous décorés ou embellis au fil du temps, avec des sculptures et des bas-reliefs, reliés par des petits chemins pavés. Même les tombeaux abritant les plus humbles des défunts finissent magnifiquement décorés (au bout de quelques décades toutefois). Les auteurs de ces merveilles lithiques ? Les non-morts eux-mêmes, une légion de squelettes qui travaillent ici depuis des siècles, excavant les carrières proches, taillant et sculptant la pierre, préparant les cénotaphes des générations futures. Il est, bien évidemment, dommage qu'aucun habitant de Pontvieille, d'hier ou d'aujourd'hui, n'ait jamais pu contempler ces fantaisies extraordinaires.

L'une des influences visuelles de ces lieux pourrait être les nécropoles étrusques de Cerveteri et de Tarquinia en Italie.

En plein cœur de la nécropole se dresse un petit bâtiment en forme de dôme, dans la même pierre étrange que celle que l'on trouve dans les terres du nord (hexagone 3, péripétie 4). Pareillement, la magie ne semble pas marcher terriblement bien dans les environs, mais l'effet est beaucoup moins marqué.

Ce qui est à l'intérieur ? Et bien, quelque chose qui n'a rien à faire là. C'est peut-être mort, ça attend peut-être d'en sortir pour détruire le monde ou, plus vraisemblablement, ça voudrait bien rentrer chez soi. (Et en qualité d'inspiration lointaine, il y a toujours l'épisode pilote de Star Trek Next Generation).

1D8	Péripéties
1	Des drakes de toutes tailles paressent, allongés sur les tombeaux et les mausolées. Certains regardent les aventuriers avec appétit. // *Les non-morts ne s'occupent pas des drakes, les drakes ne s'occupent pas des non-morts. Chacun vaque à ses occupations, côte à côte, sans interférence. Certains des drakes sont vraiment gros et pourront vouloir tenter leur chance côté alimentation, mais ils restent des animaux qui fuiront si la proie est trop grosse.*
2	Des objets traînent dans les herbes folles. // *Les gardiens des tertres ne sont pas toujours bien soigneux quand ils vident un tombeau pour le nettoyer. Ils laissent traîner des choses, et même des objets magiques. Un jour ou l'autre, on les retrouvera par hasard et ils seront rangés à leur place. En attendant, personne ne semble prendre ombrage qu'un visiteur autorisé les ramasse.*
3	Des spectres sont réunis devant un mausolée. // *C'est un groupe de pleureuses qui, ainsi que chaque jour qui passe, vient se recueillir sur une tombe pour en célébrer les occupants. Demain, elles seront sur un autre tombeau. Malheureusement, leur tristesse infinie est contagieuse et il vaut mieux s'en tenir éloigner si on ne veut pas être terrassé par des émotions insupportables (et aussi tout apprendre de la vie des défunts ainsi priés).*

4	La course du soleil et des étoiles dans le ciel est parfois erratique. // *Le temps ne passe pas partout à la même vitesse au sein de la nécropole. Il est des magies nécromantiques qui défient les lois physiques les plus élémentaires. Et des accidents peuvent arriver – vieillir prématurément ou redevenir un jeune enfant, ne serait-ce que quelques heures si on survit au traumatisme.*
5	Les aventuriers sont perdus, encore. // *La nécropole est un labyrinthe sans aucune indication de direction, ni personne pour renseigner les aventuriers. La seule véritable solution est d'avoir des yeux dans le ciel (un sort de métamorphose, un familier avec des ailes, et ainsi de suite). Même ainsi, la magie qui imprègne les lieux rend difficile l'approche du sanctuaire car tout conspire pour en tenir éloigné les visiteurs et c'est autant une épreuve pour l'esprit que pour le corps de l'atteindre.*
6	Lucian Rudrueg visite la nécropole, attiré ici par l'étrange calme qui règne et par ce sanctuaire mystérieux qui en occupe le centre. // *Lucian est distant, mais affable si on s'adresse à lui. Un peu oublieux, il faut le pousser pour qu'il se remémore des bribes de son passé.*
7	Un arc électrique jaillit soudain des portes de l'un des monuments. // *Certains défunts ont demandé à ce que leurs tombes soient protégées par des pièges magiques. Il vaut mieux être attentif aux inscriptions sur les chambranles et les linteaux des ouvertures...*
8	Un aventurier devient tout bleu et s'évanouit. // *Des gaz toxiques émanent parfois des tombeaux, quand ce n'est pas simplement l'oxygène qui manque dans l'air. Attention aussi aux coups de grisou soudain quand on porte sur soi une flamme vive...*

7. Les Hauts Tertres

Tout au nord de la chaîne de collines hérissées de tertres, juste avant les grandes plaines sauvages du nord, là où les abruptes sont les plus marqués, là où les hauteurs sont plus imposantes, fut un jour construit le plus grand tertre qui soit – du moins pour cette région d'Argosia. Un tombeau monstrueux, peut-être un ensemble de tombes, couvrant plusieurs hectares d'un cercle parfait et plus haut que certaines des collines proches. C'est au sommet de ce tertre que fut construite la Ferté des morts, une forteresse inexpugnable, demeure éternelle des seigneurs des Kourganes de la Telerith. C'est là que réside Lucian Rudrueg, dans les immenses salles vides de son palais, au milieu de trésors et de merveilles accumulées par des générations de seigneurs – livres précieux, artefacts uniques, reliques oubliées, constituant tout le décor de la forteresse.

1D8	Péripéties
1	D'énormes drakes aux écailles sombres ont commencé à suivre les aventuriers. // *Devinez qui ils comptent mettre à leur menu aujourd'hui. Ces monstrueux animaux ont des crêtes venimeuses et des morsures brûlantes, se déplacent bien trop vite et n'ont peur de rien.*
2	Dans les creux du terrain, il peut arriver de croiser d'énormes geysers de liquide brûlant. // *Il semble que la zone de la forteresse connaisse des phénomènes géothermiques sans doute causés par la magie. La terre est agitée et ses rejets inattendus représentent un vrai danger pour les voyageurs qui peuvent finir instantanément bouillis.*
3	De lourdes pluies s'abattent sur la région. // *Les terrains sont détrempés et les petits ruisseaux connaissent de soudaines crues. La pluie s'infiltre dans les vêtements malgré toutes les précautions et les aventuriers attrapent aisément la crève si ce n'est une pneumonie.*
4	Des sortes de crocus sombres poussent sur les flancs des tertres. Leur fragrance est entêtante. // *Les fleurs des morts sont toxiques et leurs pollens mortels, tandis que leur parfum embrume l'esprit des vivants et les pousse à la léthargie. C'est aussi une très bonne base pour certains puissants stupéfiants comme on en trouve dans les fumeries de Pontvieille-de-Monrousse.*
5	Il est difficile de se déplacer dans la zone de la Ferté des morts sans être repéré par les gardiens. // *Toutefois, il existe des passages protégés, des angles morts, des petits chemins dissimulés par les crêtes, qui permettent de s'approcher de la forteresse sans éveiller l'attention. Peut-être que des esprits locaux pourrait les indiquer aux aventuriers en échange de quelque chose...*
6	Les fonds des vallées sont recouverts d'une herbe épaisse, dure et hérissée de petits dards. // *Si les os des gardiens des tertres glissent parfaitement au milieu de ces herbes, les vêtements et les bottes des aventuriers s'y accrochent en permanence, transformant le moindre pas de terrain en terrain difficile. Difficile de courir ou de combattre dans ces circonstances.*
7	Un très ancien temple de pierre se dresse, isolé, au milieu des collines, dédié à des formes archaïques des divinités de l'humanité. // *C'est encore un refuge pour les vivants et les non-morts ne s'en approchent guère. Des mosaïques étranges racontent une histoire ancienne, celle d'une étoile tombée sur terre et, peut-être, capturée par des bonhommes-bâtons difficiles à identifier.*
8	Une bande d'humanoïdes monstrueux court à travers les collines. // *Sans faire attention, des orques se sont aventurés jusqu'au cœur des collines des hauts tertres. Maintenant, ils tentent d'échapper aux gardiens des tertres et de rentrer chez eux vivants.*

BESTIAIRE

SHENAT NEFTET

CA20, DV8, JS8, MV12/36 (vol)
Attaques. Deux griffes (2d10+6) ou arme.
Spécial. Vision dans le noir ; Métamorphose ; Clerc de son niveau (ou capacités du Clerc) ; Objets magiques (anneau de protection +2, épée +2 tueuse de morts-vivants, pectoral de second souffle, cape d'immatérialité).

LUCIAN RUORUEG

CA17, DV7, JS9, MV9/24 (vol)
Attaques : Toucher mortel (3d6+4, dégâts aggravés 3 par touche)
Spécial. Vision dans le noir ; Immatériel (si le résultat du jet d'attaque est un jet impair, l'attaque est automatiquement un échec) ; Vulnérables uniquement aux armes magiques ; Les projectiles n'infligent qu'un point de dégâts ; Attaques multiples comme un guerrier de son niveau ; Protection des Kourganes (quand Lucian tombe à 0 points de vie pour la seconde fois ou quand il est exorcisé, il se reforme automatiquement à la forteresse de la Ferté des Morts au repos suivant).

BALZORAL, VARGOUILLE MAJEURE

CA17, DV7, JS9, MV 12 (vol).
Attaques. Morsure 3d6 + poison.
Spécial. Vision dans le noir ; Invulnérable aux armes non-magiques ; Résistance élémentaires (feu, froid, foudre) ; Immunité (poison) ; Invisibilité (à volonté) ; Souffle de feu (trois fois entre deux repos, 3 pas sur 12, 7d6 dégâts de feu) ; Cri strident (action, toute créature à neuf pas ou moins est étourdie et doit réussir un jet de sauvegarde chaque tour pour pouvoir agir. Il faut trois réussites pour se débarrasser de l'état) ; Baiser de la vargouille (le démon embrasse une victime qui ne peut pas agir ce tour. Une créature plus puissante peut effectuer un jet de sauvegarde ou elle est maudite. Au cours des d12 heures suivantes, elle commence à se transformer, à s'enlaidir et à développer des difficultés d'élocutions. La malédiction ne progresse pas tant que la victime est sous les rayons directs du soleil, mais reprend dès qu'elle est à l'ombre ou durant la nuit. Au bout de ce temps, la victime meurt et sa tête s'arrache de son corps tandis que lui pousse des ailes. Elle est devenue une vargouille mineure. Seuls des sortilèges de soins majeurs permettent d'arrêter une telle malédiction.)

Vargouilles mineures

CA14, DV4, JS13, MV12 (vol).
Attaques. Morsure 2d6 + poison.
Spécial. Vision dans le noir ; Résistance élémentaires (feu, froid, foudre) ; Immunité (poison) ; Cri strident (action, toute créature à neuf pas ou moins est étourdie et doit réussir un jet de sauvegarde chaque tour pour pouvoir agir. Il faut trois réussites pour se débarrasser de l'état).

Goules

CA14, DV4, JS13, MV18.
Attaques. Deux griffes (1d6+1 + paralysie) et morsure (2d6+2).
Spécial. Vision dans le noir ; Mort-vivant (sensible aux exorcismes des clercs) ; Immunité (poisons, maladies, charmes) ; Paralysie (une victime paralysée ne peut plus agir, mais elle reste consciente ; elle peut effectuer un nouveau JS pour se débarrasser de la condition à chaque répit que prend la goule).