La gazette d'Argosia

Textes et illustrations : John Grümph

Au programme de ce huitième numéro :

Trois aventures comme pour moi

Des aventures comme j'en écris pour moi, en laissant plein de blanc que je complète au fur et à mesure, en mode bac-à-sable.

Les aventures présentées dans cette gazette sont écrites comme pour moi, telles que j'en ai vraiment l'usage pour jouer et improviser sur un canevas assez ouvert. Généralement, j'ai seulement besoin d'un argument général, de quelques noms et de détails utiles qui assurent la cohérence du tout. Le reste, ça vient en improvisant, en suivant les pas des aventuriers et les idées des joueuses et en ajoutant tout le reste au fur et à mesure – les plans, les figurants, les rencontres et ainsi de suite.

En vérité, de quoi a-t-on besoin ? D'un argument qui ressemble généralement à ça : quelqu'un veut quelque chose, dans des circonstances précises et avec certaines motivations complexes, et emploie les moyens dont il dispose pour parvenir à ses fins. Les aventuriers empêchent ou favorisent ses projets. Avec des rebondissements et des changements de direction, on peut même découvrir (si on a le temps) une seconde aventure incrustée dans la première.

Tout le reste, c'est l'histoire qui s'écrit à la table de jeu, sans se préoccuper de tout prévoir à l'avance. On peut improviser presque tout ce qui n'est pas écrit et se laisser porter par sa vision de l'histoire, en fonction des réactions des joueuses, de leurs envies, de leur approche des évènements. Il suffit d'ajouter les dialogues, les décors, les accessoires et de respecter le temps de cuisson. Bien sûr, il y a quelques plans à dessiner – mais il existe tant de ressources que ce n'est pas bien compliqué à faire, même quelques minutes avant le début de la séance.

Il me faut, de toute manière, plusieurs séances pour venir à bout de la plupart de ces aventures, en ajoutant des épisodes, des chemins buissonniers, des quêtes annexes, des rencontres et des défis. Je crée donc le matériel au fur et à mesure, en suivant le fil rouge tel qu'il est posé et surtout les envies des joueuses et les choix stratégiques qu'elles opèrent. À quoi cela me sert-il de préparer des aides de jeu ou des plans que je n'utiliserai jamais ?

Un vol et ses raisons

Radborg est une très ancienne araignée géante qui vit sur les frontières du royaume, dans un endroit solitaire et difficile d'accès. Elle est la reine des araignées géantes du royaume tout entier, jalouse de son pouvoir et des richesses qu'elle peut acquérir, notamment un grand nombre d'objets magiques et d'artefacts, mais aussi des secrets magiques rares et précieux. Toutefois, Radborg peine à rester en contact avec ses « chevaleresses » à travers un aussi vaste territoire et les informations qu'elle reçoit sont toujours lacunaires, ce qui ne manque pas de l'inquiéter, à juste raison.

En échange d'un nouvel artefact, à savoir un diadème qui lui permettrait de communiquer par la pensée avec ses agents à grande distance, Radborg a accepté un contrat. C'est un clan hobgobelin qui l'a approchée : un ennemi s'est révélé sur leur domaine, un monstre terrifiant, qu'ils doivent éliminer. C'est un spectre, mais pour l'abattre, il faut connaître son passé, ce qui le retient à ce monde et trouver l'objet qui brisera ses résistances. La mission de Radborg est de dénicher ces informations et, peut-être, la relique.

Pour cela, elle a envoyé un message à l'une de ses chevaleresses qui vit dans les greniers de la capitale du royaume, **Rhiannon**. Cette dernière est une magicienne émérite, très intelligente et quelque peu ambitieuse, qui a noué des liens avec les voleurs de la cité – elle leur donne quelques coups de mains sur les cambriolages les plus délicats en échange d'informations utiles et de diverses ressources.

Rhiannon conduit un rituel pour déterminer quelles informations elle doit réunir et où les trouver. Ce sont plusieurs parchemins anciens, rangés dans les archives de trois lieux : la bibliothèque royale, l'académie de magie et la commanderie des paladins. Elle organise, avec l'aide de deux voleurs, **Leoric** et **Ampho**, le vol des parchemins, puis confie ceux-ci à un frontalier nommé **Cannabas**, avec ordre de les livrer à Radborg,

C'est à ce moment que les aventuriers entrent en scène. Ils sont engagés pour enquêter sur ces vols – ce qui devrait les amener successivement à Leoric et Ampho, puis à Rhiannon. C'est une enquête urbaine classique à base d'indices et d'interrogatoires – l'occasion de découvrir les ombres de la ville et peut-être de se confronter à quelques-uns de ses prédateurs ou de ses puissances clandestines.

La confrontation avec Rhiannon devrait se passer assez pacifiquement, quelque part sous les toits de la ville, dans son repaire ou ailleurs. L'araignée géante est relativement pusillanime et prête à négocier les informations – après tout, les parchemins sont déjà en route et Radborg saura traiter avec toutes sortes d'intrus.

L'aventure peut s'arrêter là : les aventuriers savent où sont les parchemins et par qui ils ont été volés ; ils ont rencontré Rhiannon et ont acquis un nouveau contact en ville. Cependant, ils peuvent encore vouloir suivre la piste des parchemins.

Dans ce cas, quelques jours de voyage emmènent les aventuriers sur les frontières. Cannabas n'est pas particulièrement discret et il est aisé de suive sa trace à travers quelques taberges sur la route et jusqu'à la région semi-sauvage où vit Radborg. Il est possible d'explorer la zone à la recherche de la reine des araignées ou de croiser Cannabas alors qu'il revient de livrer les parchemins. Au cours de cette quête, il n'est pas dit que les aventuriers n'aient pas à se défendre contre divers prédateurs, y compris des araignées géantes qui protègent leur souveraine – il faudra alors considérer l'attitude des aventuriers vis-à-vis d'elles.

En effet, approcher Radborg présente quelques dangers si on n'est pas respectueux et généreux en présents divers (un objet magique ou deux, par exemple), mais la reine des araignées est assez bienveillante si on ne la cherche pas (et dangereuse sinon). Et si les aventuriers décident de l'affronter et la vainquent, tout ce qu'ils obtiendront, c'est une belle guerre de succession à travers le royaume.

Radborg attend ses commanditaires pour leur remettre les parchemins. C'est l'occasion pour les aventuriers, s'ils sont encore dans les environs, de rencontrer les hobgobelins. Ceux-ci ont seulement besoin d'étudier les vieux rouleaux et accepteront certainement de les rendre une fois satisfaits, quand la sage **Gwyr** aura trouvé les réponses qu'elle cherche. Les aventuriers vont pouvoir rentrer à la capitale.

Toutefois, le chef des hobgobelins, **Cassyon**, a une curieuse demande : les aventuriers seraient-ils libres de leur temps ? Accepteraient-ils d'affronter le spectre en échange d'une récompense appropriée et avec les moyens découverts dans les parchemins ?

Si les aventuriers accompagnent les hobgobelins, commence un long voyage dans le sauvage, plein de dangers et de monstres terrifiants à affronter aux côtés des gobelidés. Et, après qu'ils ont été présenté au roi des hobgobelins, **le seigneur Segeric**, il leur reste à trouver et à affronter le spectre.

Le spectre est le vestige de celui qui fut jadis un grand paladin, **Glanmor de Mesnillon**. Son histoire est des plus tragiques et voilà ce que racontent les parchemins volés à la capitale : Glanmor avait été envoyé dans le sauvage, avec une petite troupe de paladins, à la poursuite de pillards hobgobelins qui avaient enlevé des artisans dans un village.

Durant la poursuite, il tomba dans une embuscade dressée par des drakes chasseresses. La plupart de ses compagnons furent tués là, mais deux survécurent à ses côtés, **Gelis** et **Eylgar**. Glanmor décida de poursuivre sa mission : libérer les prisonniers.

Il traqua les hobgobelins jusqu'à leur ville dans le sauvage, s'infiltra derrière les murs et livra bientôt une terrible bataille, seul contre cent. Il brisa les chaînes de l'enclos, couvrit la fuite des prisonniers qui purent rejoindre Gelis et Eylgar à l'extérieur et leur gagna encore du temps. À la fin, il succomba sous le nombre. Le roi des hobgobelins arracha de ses mains crispées *Antrustion*, la fidèle épée que le paladin avait reçue de son père.

Tandis que les paladins survivants et les prisonniers regagnaient enfin la sécurité du royaume après bien des avanies et des difficultés, Glanmor fut enterré par les hobgobelins au plus profond d'un donjon ancien, avec tous ses compagnons tués par les drakes.

Gwyr, la conseillère du roi, donne encore ces informations aux aventuriers : pour vaincre le spectre, il faut commencer par détruire sa forme monstrueuse en l'affrontant là où il rôde. Une fois cet exploit accompli, il faut retrouver sa tombe, recueillir ses restes et les emporter au royaume pour que le vieux paladin reçoive des funérailles appropriées. C'est seulement de cette manière que les domaines hobgobelins retrouveront la paix. Elle dit encore que pour vaincre le spectre, l'arme idéale serait son épée, Antrustion, qui fut enterrée avec le roi hobgobelin.

Bien entendu, tout cela est plus facile à dire qu'à faire et les aventuriers vont encore devoir accomplir quelques exploits pour voir le bout de cette aventure.

Nul ne sait plus exactement où est la tombe du roi hobgobelin. Il va falloir quelques recherches dans le sauvage. Qui sait si la tombe n'est pas sur le domaine de quelque monstre farouche et agressif. Récupérer l'épée ne devrait pas présenter de difficulté, si les aventuriers agissent avec le respect que Gwyr n'aura pas manqué de leur conseiller d'observer.

Le spectre du paladin hante les collines. Il est préférable de l'attaquer de nuit, car sous le soleil, il est presque invincible, mais de nuit, il a encore l'avantage.

Une fois le spectre vaincu, et aussi vite que possible avant qu'il ne revienne, les aventuriers sont conduits au donjon ancien où Glanmor de mesnillon a été couché. Son tombeau est protégé par ses anciens compagnons, eux-aussi revenus d'entre les morts. C'est une âpre bataille qu'il faut mener là, tout en échappant à divers pièges et à d'autres menaces plus anciennes encore.

Toutefois, en revenant au royaume avec les ossements des paladins perdus, avec les parchemins volés, avec la promesse du roi des hobgobelins que son clan n'attaquera plus le royaume durant cette génération et la suivante, les aventuriers seront certainement récompensés de leurs efforts et des périls qu'ils auront eu à affronter.

Aux bains d'Ignéfontain

Ignéfontain est un gros village des piémonts, blotti derrière de belles murailles. Il doit sa prospérité à la présence d'une source géothermique aux propriétés quasi-miraculeuses et à l'hostellerie qui l'entoure et attire de nombreux pèlerins.

D'une manière ou d'une autre, les aventuriers se retrouvent un jour en possession de cette hostellerie. L'un d'entre eux reçoit une lettre lui annonçant qu'il en a hérité, à moins qu'ils ne l'obtiennent en récompense après avoir accompli un exploit dans la région proche. Quoi qu'il en soit, l'affaire semble de prime-abord un don du ciel, même pour des aventuriers qui ne se voyaient pas en tabergistes fortunés. Et s'ils hésitent à en prendre possession, peut-être peut-on éveiller leur curiosité en évoquant l'étrangeté de la chose : qui est ce généreux aïeul ? Pourquoi offrir à une bande d'aventurier un tel cadeau ?

Et, effectivement, toute cette histoire sent le soufre – au propre comme au figuré.

Le village d'Ignéfontain cache quelques secrets, mais ses habitants ont peur d'une menace imminente dont ils ne savent comment s'en protéger. Il a été décidé que la meilleure solution pour eux est de laisser des étrangers bien plus compétents s'en occuper, tout en essayant de dissimuler leurs secrets.

Ignéfontain existait déjà bien avant la fondation du royaume. Longtemps sur les frontières de celui-ci, ça ne fait guère que trois ou quatre générations que le village y a été pleinement inclus et qu'il bénéficie de la sécurité propre à un domaine civilisé. C'est à peu près de cette époque que date sa prospérité, quand le souverain visitant ses terres y découvrit les bains et en fit la promotion à la capitale.

Si cet afflux de richesses fut une aubaine pour les habitants des lieux, cela leur causa aussi quelques inquiétudes. En vérité, les habitants d'Ignéfontain ne sont pas humains (au sens large du terme – en comptant les elfes, les nains et les gnomes). Ce sont des esprits élémentaires pleinement incarnés qui forment l'embryon d'un nouveau peuple, les **primordis**. Ils vivent là, génération après génération, depuis la chute des titans.

C'est à cette époque troublée qu'ils s'échappèrent des royaumes élémentaires et acquirent leur indépendance. C'est en découvrant les sources d'Ignéfontain et ses propriétés magiques exceptionnelles que ces élémentaires de toutes sortes trouvèrent à s'incarner sous une forme physique mortelle pleine et entière, se dérobant ainsi à la tyrannie de leurs maîtres, les grands seigneurs élémentaires. Depuis, ils se cachent là, évitant d'attirer l'attention mais tout à fait content de leur bonne fortune.

Sauf que leurs anciens maîtres les ont retrouvés et, même après tout ce temps, leur trahison ne leur a pas été pardonnée.

Toute la première partie de l'aventure est consacrée à la découverte du village, de ses habitants et de ses hôtes – le temps d'en découvrir les secrets et d'en apprendre plus sur la nature des menaces qui pèsent sur l'endroit.

Les aventuriers sont donc les nouveaux propriétaires des bains d'Ignéfontain. C'est un vaste ensemble de bâtiments constitué de petits logis, d'une taberge et des bains chauds eux-mêmes, entourés d'un parc et ceints d'un haut mur. Largement de quoi occuper une armée de serviteurs qu'il faut organiser et une section complète d'intendants qui se procurent le nécessaire auprès des marchands de passage. En vérité, tout ou presque est déjà pris en charge par **Aenor** la gouvernante générale et **Nigel** l'intendant en chef.

Les clients sont nombreux en cette période de l'année et chacun a son histoire : un vieux couple qui se chamaille sans cesse (ils se rejettent la responsabilité du départ de leur fille unique qui s'est engagée dans les rôdeurs du royaume et passe sa vie sur les frontières sans penser à leur donner des petits-enfants) ; un seigneur des châteaux incognito (il tente de soigner une maladie magique qui le tue à petit feu ; le responsable de cette affliction est son cousin qui convoite son domaine et s'impatiente peut-être assez pour vouloir envoyer quelqu'un finir le boulot) ; une jeune femme et sa fille (qui arrivent de la capitale pour soigner une horrible maladie de peau contractée dans une manufacture insalubre) ; un diplomate d'un pays étranger (il fait des rêves prémonitoires qu'il prend très au sérieux et qui l'ont conduit jusqu'ici, dans l'attente d'un évènement majeur) ; un chamane barbare tatoué de la tête aux pieds (il a perdu tout contact avec les esprits et tente de retrouver sa vocation) ; un magicien simple et discret (officiellement, il effectue une retraite de quelques semaines pour étudier des parchemins et se préparer à des examens compliqués pour devenir archimage) ; une demi-douzaine de vieillards venus de l'autre côté du royaume (c'est leur séjour annuel pour traiter leurs divers maux et, comme toujours, ils se plaignent de leur santé, du service, de la nourriture, du respect des jeunes et ainsi de suite ; de toute manière, dans le temps, c'était déjà mieux avant).

Le village lui-même est assez banal, mais toutes les maisons possèdent des pièces secrètes et des passages souterrains. Les primordis ont toute l'apparence de l'humanité la plus ordinaire mais, comme les lycanthropes, ils possèdent une forme élémentaire monstrueuse qu'ils prennent lorsque les émotions les submergent ou à certaines périodes du mois (cette fois quand la lune disparait du ciel). Les pièces secrètes permettent de se dissimuler aux yeux des étrangers et d'y laisser leur nature élémentaire s'exprimer, histoire de lâcher un peu de pression.

Les aventuriers peuvent faire connaissance, entre autres, de **Gwanon** le bourgmestre, de **Gallo** la guerrière responsable de l'ordre public, de **Duddug** la prêtresse de la petite église ou de **Marmedoke** le mage de la tour. Ils sont aussi approchés par **Hincmar**, un jeune homme impatient et nerveux (il veut devenir aventurier, quitter ce village étouffant, faire sa vie sur les routes, mais ni ses parents ni les anciens ne le laissent faire ; à un moment, il va certainement disparaître, mis au secret à cause du danger qu'il représente de tout révéler à des étrangers).

Si tout semble « normal » de prime-abord, il est certain que les aventuriers vont finir par déceler quelques bizarreries. La nervosité générale des habitants du village, les rythmes de vie parfois étranges, cette impression que les gens passent d'un endroit à un autre sans qu'on les voit (à cause des souterrains), l'attitude des marchands toujours respectueux mais rarement chaleureux et ainsi de suite. Le village vit dans une forme d'isolement et d'autarcie que n'explique pas seulement sa position géographique. Il semble régner une certaine endogamie inquiétante. Bref, il y a ici quelque chose de pas net et des aventuriers curieux ne manqueront pas de mettre les pieds dans le plat.

C'est à l'occasion du mariage d'**Edeberga** et de **Lyonis** que les évènements vont se précipiter, quand apparaît soudain devant les portes du village une vaste troupe d'esprits élémentaires commandés par un petit seigneur élémentaire nommé **Radagaisus**. Ce dernier exige la reddition du village et le paiement de la dette. Devrait s'ensuivre des négociations limitées (Radagaisus n'a aucune patience) et un beau combat durant lequel les aventuriers vont découvrir les capacités de métamorphose monstrueuses de quelques habitants. Cela présage de longues discussions à venir.

Toute cette histoire, c'est à cause de **Baccio**, ce magicien tranquille qui révise ses leçons à l'hostellerie. En vérité, il est déjà archimage et c'est un élémentaliste de grande puissance. Ce n'est pas la première fois qu'il vient à Ignéfontain et il en a percé nombre des mystères par le passé, grâce à un peu de lecture d'aura, de nombreuses recherches et quelques réponses du dieu du savoir. Il a vendu les habitants du village aux seigneurs élémentaires en échange de pactes avantageux et de la future propriété des bains.

Après la bataille, les autorités du village sont désespérées. Elles s'excusent auprès des aventuriers pour le sale plan. C'est la vieille **Brigette** qui a eu des visions peu de temps avant sa mort prédisant les évènements qui viennent de se dérouler. Et maintenant que les primordis ont été retrouvés par les seigneurs élémentaires, que leur nature a été révélée, que va-t-il se passer ? Bien entendu, ils supplient les aventuriers de ne rien dire à personne et de les aider à garder leur indépendance.

C'est le moment peut-être de faire intervenir le diplomate. Il a sans doute eu l'occasion de parler de ses rêves aux aventuriers, en passant, durant une conversation amicale : des images incompréhensibles, une chaîne de métal portée au rouge et brisée par le souffle humide d'une salamandre bleu et jaune qui sort des eaux des bains d'Ignéfontain. Reste à en décrypter la signification, mais avec les nouvelles informations, ça devrait être plus simple.

Cette chaîne, c'est la dette qui relie encore les habitants du village aux seigneurs élémentaires. La salamandre, c'est le **genius loci de la source**. Il faut seulement convaincre ce dernier d'aider les primordis. Est-ce que le chamane qui a perdu la foi pourrait la retrouver à l'occasion ?

Un bien fatal repas

Maître Leffeyne Corfino est un artisan de grand talent qui travaille la terre et le feu – il fabrique des briques et des tuiles dans sa manufacture, mais lui-même est d'abord un porcelainier et un potier particulièrement adroit, au faîte de son art. Maître Leffeyne est actuellement dans un cachot de la commanderie de la cité, sous bonne garde des paladins. Il est accusé de l'assassinat des échevins de la ville, tous à la fois, en plus de quelques notables, du chef de la garde et du commandeur des paladins, C'est une incroyable prouesse que l'on ne manque pas de mettre sur le compte de la vénération que le digne artisan porte au dieu du meurtre. N'a-t-on pas retrouvé, chez lui, dans le fond d'un placard, un petit autel consacré à l'horrible divinité ?

La manière dont il s'y est pris est bien établie désormais : la ville a fait l'acquisition, il y a quelques jours, d'un ensemble complet de vaisselles fabriquées tout exprès pour le grand repas qui célèbre l'anniversaire de la fondation de la cité, un jour de fête qui s'est transformé en souvenir d'horreur et de tragédie. La vaisselle, des plats et des assiettes magnifiques, de la porcelaine la plus fine, rehaussée de fils d'or et d'émaux colorés, portait le poison en elle : ces couleurs justement, une peinture mêlée du poison le plus violent qu'un alchimiste puisse produire.

Et chacun sait que Maître Corfino était, en plus d'un excellent artisan, un spécialiste de l'alchimie – en vérité, un savant, un érudit, un philosophe. Bien entendu, l'homme clame son innocence, mais les prêtres qui l'ont interrogé savent qu'il cache quelque chose, qu'il dissimule un secret, qu'il refuse de répondre ou ment à quelques moments de son histoire.

Ce qu'il reste seulement à comprendre, c'est son mobile. Pourquoi tuer ces gens, tous ensembles et de cette manière-là ?

Cinq jours après les assassinats, trois jours après l'arrestation du maître-artisan, la cité se réveille pour découvrir sous ses murs une armée de golems – ils sont plusieurs centaines, d'informes humanoïdes de terre, terrifiants et implacables, qui ne laissent entrer ni sortir personne de la cité. Certains ne sont pas plus grands que des gnomes, d'autres presqu'aussi énormes que des capelins ou des mantels. Tous campent sous les murs, sans rien demander ni exiger, sans répondre aux pourparlers sinon par l'indifférence ou la violence. Il semble que leur seule exigence soit la libération de Maître Leffeyne Corfino.

C'est à cet instant que l'artisan demande, depuis sa cellule, à parler aux aventuriers. Bien entendu, les autorités vont d'abord commencer par s'intéresser à eux, les conduire dans leurs bureaux pour les interroger et s'enquérir de leur rôle dans cette sale histoire. Et il faudra bien se rendre compte qu'en dehors d'un achat que l'un d'entre eux a effectué à la boutique de Corfino lors de leur arrivée en ville (un cadeau pour une parente à qui il a depuis rendu visite), rien ne les lie à l'assassin et que leur réputation est excellente.

Maître Corfino demande aux aventuriers de prouver son innocence. Personne ne l'écoute, chacun semble penser qu'il ment, mais les aventuriers peuvent tout pour lui. Il savait leur présence en ville après leur passage à sa boutique et connaît un peu de leur réputation. Ils sont son seul espoir.

Il n'était pas seul à travailler sur la vaisselle – trop de travail, pas assez de temps. Il avait engagé ses meilleurs compagnons, ses pinceaux les plus soigneux pour l'aider. Et parmi eux, un compagnon arrivé depuis peu de temps et qu'il connaissait mal, le seul dont il ne peut répondre. C'est nécessairement lui le coupable ! Quant aux golems, Corfino affirme n'en rien savoir, mais la magie révèle qu'il ment… Que croire ?

Toutefois, une courte enquête permet aux aventuriers de déterminer que le mystérieux compagnon, un dénommé **Heral**, a quitté la ville le lendemain du repas fatal. Il faut absolument le retrouver, mais comment suivre sa piste sans affronter les golems ? Heureusement, les mages de la cité ont ouvert un portail magique qui mène au-delà des lignes de siège.

Quel est le fin mot de cette histoire ? Maître Corfino est effectivement innocent des assassinats. Il n'en est même pas le complice. C'est le dénommé Heral qui a agi, dans l'espoir (accompli) de décapiter la cité de ses responsables et de désorganiser les affaires. Heral est un orque passe-partout, un maître espion, qui a pris l'apparence d'un humain pour accomplir sa sinistre besogne. Deux armées orques campent sur les frontières, prêtes à déferler sur la ville, chacune venant d'un orient différent.

Suivre les traces de l'orque ne va pas être simple. Bien sûr, il conserve son apparence, de villages en villages, tant qu'il reste sur les terres civilisées, mais dès les frontières atteintes, il retrouve sa nature d'orque farouche et brutal – et va encore laisser quelques traces en attaquant, par pur plaisir, des paysans inoffensifs. Bien entendu, la magie peut aussi aider : un rituel de localisation, aidé par quelques rogatons laissés dans sa chambre, ont pu mettre les aventuriers sur sa piste.

Après cela, il ne faut pas longtemps aux aventuriers pour découvrir l'armée orque : peut-être quelques éclaireurs dans un premier temps, que l'on peut éviter ou affronter ; plus tard, des patrouilles plus nombreuses, mais elles sont d'abord chargées de maintenir une difficile discipline dans les rangs en empêchant les fugues de quelques têtes brûlées impatientes d'aller cuire du paysan pour faire bombance.

Dès lors, les aventuriers ont plusieurs choix selon leur puissance et la manière dont ils envisagent les choses : rentrer au plus vite à la cité, prévenir de l'arrivée de l'armée, ou tenter, à eux-seuls de l'arrêter, par exemple en décapitant son état-major, en la désorganisant, en la harcelant jusqu'à briser sa discipline. Il existe tant de possibilités qu'il est impossible de rien écrire sur les évènements qui se préparent. Gageons seulement que les aventuriers seront héroïques, rusés, astucieux et, finalement, victorieux.

Mais n'a-t-on pas dit qu'il y avait deux armées ? La seconde va simplement venir se briser sur les golems et sur les défenseurs de la cité, engaillardis par ce renfort inattendu.

Levons donc le voile sur la nature et l'origine de ces golems. On le sait, Maître Corfino est un alchimiste de grand talent et un spécialiste de la terre et du feu. Cela n'est pas récent et bien avant qu'il reçoive le titre de maître, il n'était qu'un simple compagnon, ambitieux et curieux, que son père (le précédent maître Corfino) ne laissait guère en paix. Il s'enfuyait souvent au loin, pour de longues courses à la recherche des argiles alluviales les plus fines et les plus particulières. C'est ainsi qu'il tomba un jour sur un site exceptionnel, une carrière ignorée de tous, au milieu de la forêt, percée d'ancien trous de mine. C'est là qu'il installa son premier atelier et que mois après mois, durant des années, il perfectionna son art en fabriquant littéralement des centaines de golems.

Ceux-ci dormaient là depuis deux ou trois décades, attendant un signe de leur maître. Quand celui-ci fut arrêté, ils s'activèrent donc, mus par une loyauté insoupçonnée.

À la fin de cette aventure, les aventuriers seront, bien entendu, récompensés à la fois par la ville et par Maître Corfino. Quant aux golems, sache qu'ils ont été enrôlés et qu'ils protègent désormais la cité, veillant éternellement sous ses murs, fleuris par les habitants et tourmentés par les enfants qui leur grimpent dessus sans vergogne.

Annexe

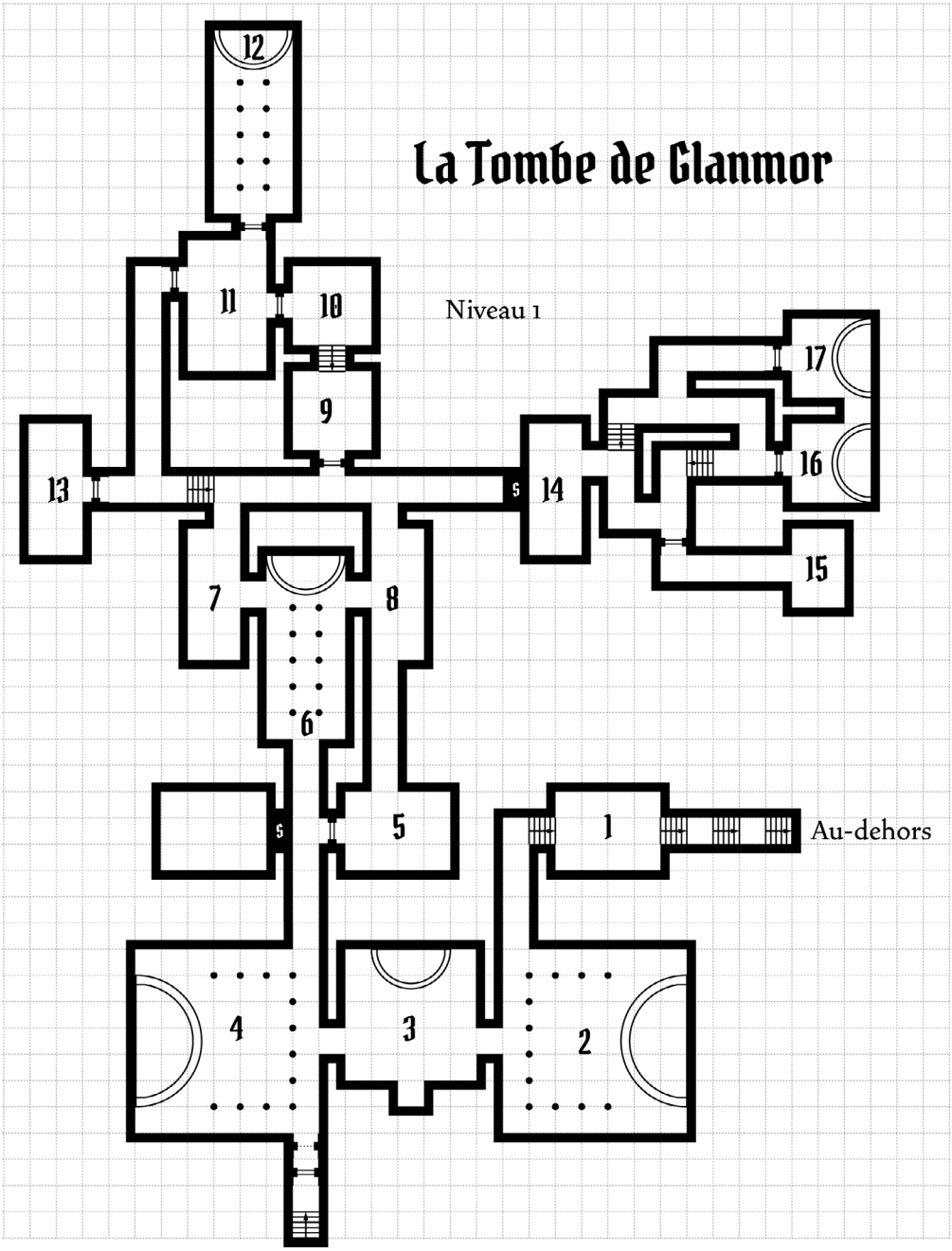
Dans **Argosia**, il existe deux types de donjons : les anciens et les modernes.

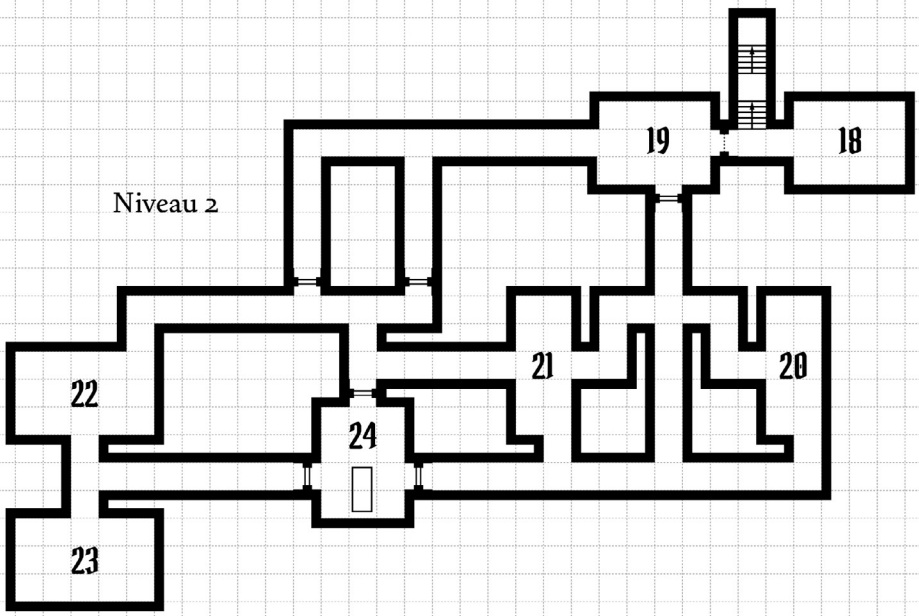
Les **donjons modernes** sont ceux qui utilisent des structures cohérentes : le plan d'une maison, d'un manoir, d'un château. Les salles et les couloirs sont agencés selon des principes architecturaux clairs, une méthode de construction connue et une destination utilitaire compréhensible. Les donjons modernes sont bien souvent habités par des humains, des elfes, des gnomes ou des nains – soldats, mercenaires, brigands, voleurs et ainsi de suite. Quelques-uns, abandonnés à la suite d'un évènement historique ou d'une tragédie, sont occupés par des monstres. Les aventuriers y font de courantes intrusions pour des missions limitées et précises, mais peuvent bien souvent s'appuyer sur une observation des structures extérieures pour déterminer la configuration intérieure.

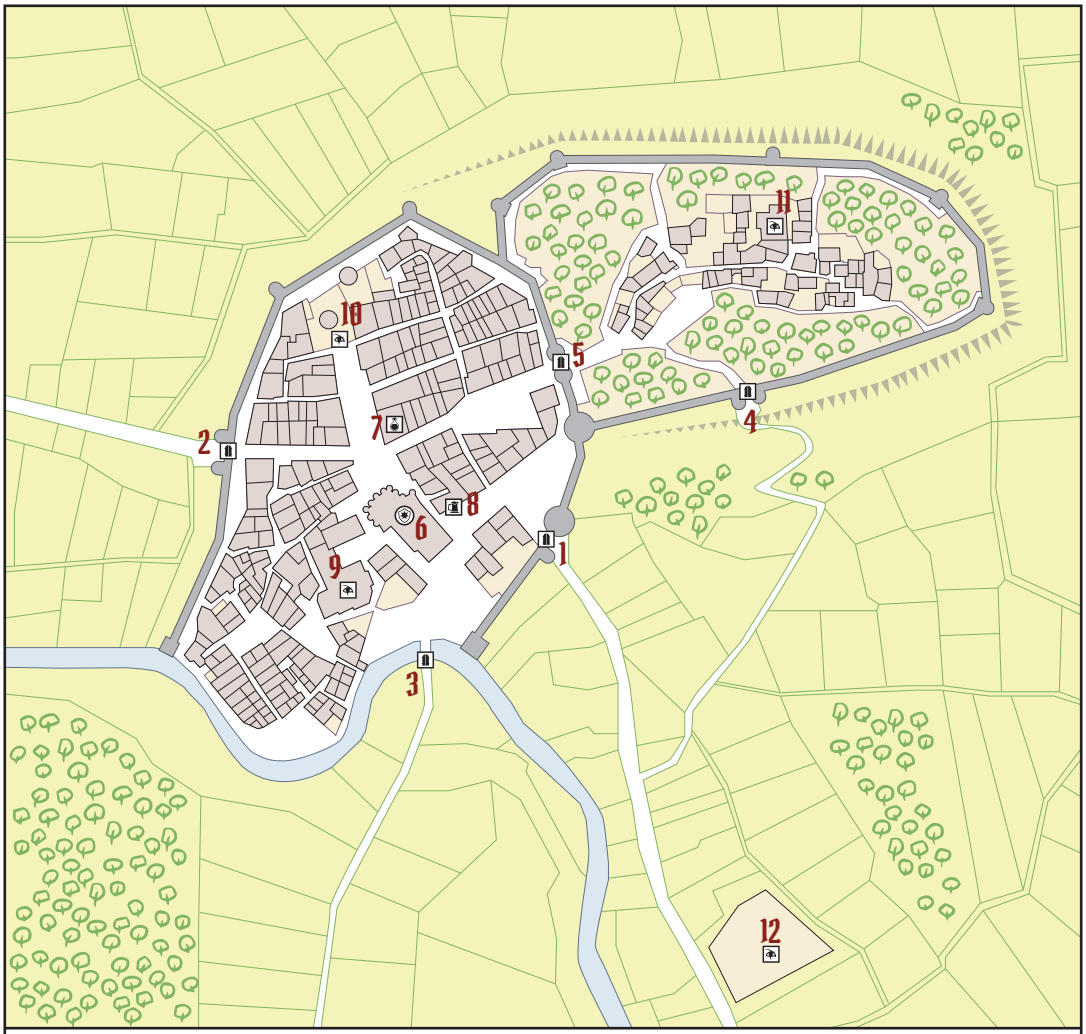
Les **donjons anciens** sont des structures souterraines aux plans contournés, à la conception incompréhensible, dont on identifie mal les constructeurs ou l'usage original, quoiqu'il semble que ces donjons furent d'abord des sanctuaires dédiés aux titans ou à de puissants esprits de la nature. On y accède par des entrées cachées, des escaliers interminables, des portails magiques et toutes sortes de moyens bizarres – quand ce n'est pas au bout d'un terrier creusé par un monstre. Ces donjons sont très nombreux dans le sauvage. Ils sont occupés par des créatures monstrueuses, des clans humanoïdes, des morts-vivants et parfois un dragon. Ce sont ces donjons que les aventuriers auront, le plus souvent, à explorer pour une raison ou une autre. On y pénètre à l'aveugle – au propre comme au figuré : les ténèbres y règnent et les aventuriers n'ont aucun moyen d'en connaître les plans par une observation extérieure. En vérité, les donjons anciens sont tout aussi nombreux dans les terres civilisées des royaumes. Seulement, leurs accès ont presque toujours été scellés dans le passé et ils reposent sous terre, invisibles et oubliés.

Le **donjon ancien d'Argosia** autorise ainsi la maîtresse de jeu à ignorer la « vraisemblance » du donjon – sa position géographique, sa nature, sa configuration – pour se concentrer sur son intérêt ludique d'espace d'exploration et de danger.

Et donc, bien entendu, **le tombeau de Glanmor** est un donjon ancien. On ne va pas en faire la visite en détail – il y a des pièges, des trésors et quelques monstres. Dans les environs, à l'extérieur, rôdent des chacals des ténèbres. Dans la zone des salles 1 à 13, un clan d'étrangleurs s'est installé. C'est sans doute là que se trouvent la majorité des trésors, volés sur d'infortunées victimes dans la région. Au-delà d'une porte secrète, la zone des salles 14 à 17 abrite un babélien assez puissant et complètement fou. En descendant au niveau 2, c'est le tombeau lui-même, dans les salles 18 à 24, peuplé de squelettes gardiens qu'il est impossible d'exorciser tant qu'ils sont dans leur domaine.


La Tombe de Glanmor
Niveau 1
Au-dehors
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
S
S


Niveau 2
19
18
22
21
20
24
23



Ignéfontain

1. Porte du roi
2. Porte de la frontière
3. Pont des Burons
4. Petite porte des bains
5. Grande porte des bains
6. Église d'Ignéfontain
7. Herboristerie
8. La forge céleste
9. Greniers généraux
10. Tour des mages
11. Établissement thermal
12. Cimetière