

La Bibliothèque Emmurée

Même si elle n'est accessible que depuis la ville basse, la Bibliothèque Emmurée s'étend au cœur d'anciennes carrières cynwalls sous les fiefs du Rempart, de l'Automate et de Drakaër. Dans des alcôves taillées à même la roche sommeillent des trésors de science, rangés dans un ordre incompréhensible, s'il existe, réseaux inextricables de sections et de cellules placés sous la responsabilité de hauts bibliothécaires censés aiguiller les lecteurs et veiller à la conservation des ouvrages.

Véritable cité sous la cité, elle possède son auberge, ses commerçants et bon nombre de boyaux interdits ou secrets, d'autres totalement à l'abandon soit à cause de l'incurie de leurs responsables, ou de la dangerosité et de l'étendue des

tunnels eux même. Où que marche le voyageur, ce ne sont que des livres à perte de vue, parfois incompréhensibles ou totalement aberrants plus l'on s'écarte des sentiers battus. Tout cela semble sans fin, et l'on a vu parfois remonter des profondeurs, des robinsons exsangue, perdus entre les rayonnages depuis des dizaines d'années, et se nourrissant d'un régime exclusif de vélin, de champignons et d'eaux de ruissellement...

Certaines sections font quasiment office de légendes. Comme l'Enfer, salle secrète et fortifiée où seraient entreposés les ouvrages voués aux gémonies: des psaumes apocryphes de certains prophètes akkylanniens, passés depuis par le bûcher, aux opus macabres de cuisine ogresque, dont le mal-famé « Comment Servir l'Homme », en passant par le manuscrit maudit de la « Fin des Temps » que personne n'a jamais lu sans connaître une fin tragique.

Les bibliothécaires savent aussi mettre en place de grands projets, comme celui de la sauvegarde de la culture orale Orque, qui fait que certains soirs le scriptorium proche de l'entrée des Remparts se remplit de conteurs et de shamans.

Les Factions de la Bibliothèque

La milice n'a pas ses entrées dans la Bibliothèque Emmurée, pas plus que les trois quarts des organisations et guildes de Cadwallon. Ici tout le monde entre à titre privé, pour peu qu'il puisse déboursier les quelques ducats de l'entrée. C'est un univers clos, un dédale de corridors sans fin que se partagent trois grandes familles, en plus de celles des bibliothécaires.

Le clan Leahbar, des exilés sessairs, une tribu à demi éteinte, jadis coincée entre la mer et les envahisseurs drûnes, ils ont abandonné leurs plaines pour venir échouer ici et fonder un nouveau royaume dans ces profondeurs verbeuses, entouré de vieux grimoires et de parchemins. Les keltois ont toujours cru au pouvoir des mots, à la puissance évocatrice des écrits et des runes, où auraient-ils été plus à l'abri que dans la bibliothèque? L'on raconte qu'ils ont fini par établir un lien quasi mystique avec elle. Torses nus et tatoués de strophes et de citations arrachées aux livres alentours, les cheveux en bataille, et parsemés de perles de bois peintes, on peut les voir traverser à grandes enjambées les grottes et les corridors, leur chargement sous le bras. Il s'en vont changer les grandes cages à lucioles qui servent d'éclairage, ces grands orbes de vannerie, accrochés aux stalactites, et remplis d'insectes tourbillonnants comme autant de petites étincelles vrombissantes. Sans eux, les ténèbres s'empareraient des lieux. Car le feu est une chose proscrire, d'ailleurs on vous confisquera vos briquets aux entrées...

Les seules flammes que vous pourrez contempler sont celles des fourneaux de l'Anobium, la seule auberge de tout ce quartier qui n'en est pas un. Un véritable havre pour les lettrés et les doctes qui veulent rester plusieurs jours près de leurs chers bouquins sans renoncer à leur petit confort. C'est "Gourmet" Pavol qui règne en ces lieux, un ogre, épais d'esprit comme de taille, qui martyrise ses employés mais qui joue les férus de culture. Nul ne sait comment il dégoté les autorisations mais un beau jour on a vu fleurir son établissement, entre les racines d'un grand arbre qui régnait au dessus, à la surface, dans le fief de l'Automate, au coeur d'un bosquet féérique.

Par contre, personne n'a jamais donné quelque autorisation que ce soit au clan Nori Kami. Mais force est de constater qu'ils sont là et qu'ils savent se faire discret. Ces vendeurs à la sauvette exploitent l'immensité de la bibliothèque, et la soif de connaissance qui pousse certaines personnes non préparées à rester plus qu'elles ne devraient. Nourriture, couchage, encre, parchemin, ou autre, ils peuvent vous procurer ce que vous voulez, pour un prix élevé il est vrai, mais après tout ils n'ont aucune concurrence... Quant à savoir si ces gobelins qui savent si bien se mêler à la foule et disparaître dans l'ombre sont véritablement un clan de ninjas des confins de terres de Rat, là, cela dépasse mes connaissances.

Sinon, pour maintenir l'ordre, en plus de tous ces agents sensibles à l'état de leur lieu de travail (ce qui peut paraître un doux euphémisme quand on a déjà vu un keltois du clan Leahbar casser les deux bras d'un crétin qui venait d'arracher une page d'un livre), c'est un élémentaire de la terre qui chapote le tout... On ne peut jamais savoir s'il n'est pas là dans le coin, à vous surveiller. Après tout, le moindre caillou peut avoir des yeux.

Amusant hein ?

Foutus bouquins...

La théorie des Dominos

Pour simuler le labyrinthique chemin de vos aventuriers au cœur du dédale de la Bibliothèque, nous vous proposons d'utiliser une idée développée par Will Favre dans un scénario de son site (ADRESSE DU SITE) : employer un jeu de dominos.

Nous laissons le maître de jeu libre de décider combien de dominos distribuer en début de partie à ses joueurs, s'il joue contre eux ou non pour leur compliquer la tâche et du temps écoulé que représente chaque domino posé. Chaque domino ou duo, ou trio... de dominos parcourus par les joueurs peut donner lieu à un tirage de rencontre aléatoire.

Les doubles doivent être posés comme des intersections.

Lorsque les joueurs ne peuvent plus développer leur jeu dans la branche qu'ils suivent, ils sont obligés de rebrousser chemin. On compte alors les dalles et l'on effectue autant de jets de rencontre que nécessaire.

Plusieurs buts peuvent être poursuivis par les ligueurs. Soit poser TOUS les dominos, pour parvenir à la sortie, à la salle secrète etc... Soit tirer et poser le double 6, terme de leur voyage. Soit poser tous les dominos comportant un 6, et découvrir au fur et à mesure, tous les indices ou toutes les parties de l'histoire préparés auparavant par le MJ.

Vingt endroits et sections à visiter :

- 1) Atlas perfectibles et Cartographie hésitante.
- 2) Le boyau des Portulans d'Outre Monde
- 3) Les empilements des Essences philosophiques et Traités neo-Gobeliniens
- 4) La grande étagère des Précis Sibyllins (attention à l'escalade)
- 5) Un long colimaçon surnommé l'Astronomique Escalier des Relevés Célestes.
- 6) Les Rayonnages Odorants des Herbiers Enchaînés (certaines plantes carnivores restent très vivaces.)
- 7) Le Cimetière des livres, volumes incomplets ou abîmés, et lugubres bibliothécaires croque-pages qui les entreposent.
- 8) Le Dédale des Tablettes et des Volumineux Parchemins (il y a même quelques rares pierres levées wolfen.)
- 9) Le Sentier des Cairns de Papier (empilements d'essais sans réel rapport avec quoique ce soit)
- 10) La Grotte Feutrée des Aéropages Erotiques (certains vieillards libidineux seraient prêts à payer pour connaître le chemin jusqu'à ces rayonnages)
- 11) Le Pilier aux Calligrammes (des étagères criculaires encerclent et habillent entièrement cette grande conression)
- 12) Le Gouffre des Poètes Drûnes.
- 13) La grande Echelle de fer des Romans et Chansons Interlopes. (maigres barreaux le long d'un tombant de roche sans fin)
- 14) Le Puits des Amours Mortes (les romans d'amours désespérés de cette section ont déjà poussé certains lecteurs au suicide)
- 15) L'Interminable Labyrinthe des Auteurs Prolifiques (on en ressort rarement)
- 16) Gestes Culinaires et Poèmes de Cuisine
- 17) La Longue Salle des Petits Traités (réservée aux ouvrages de moins de 30 pages)
- 18) Stratégies Tortueuses et Machinations Perverses.
- 19) Le Corridor Glissant des Ethologies Philanthropiques
- 20) Cave aux Excentriques (pas les auteurs mais des formations rocheuses biscornues)

ADWALION

« Yquem de la section des Abscons Ouvrages et des Traités Douteux ? Hum, comment ne pas vous perdre

Prenez cet escalier en face de nous et bifurquez à gauche, juste après le grand comptoir aux marque-pages. Suivez la section des Bien-pensantes Biographies jusqu'à la lettre S et depuis la cursive vous devriez alors être capable d'apercevoir en contrebas un portulan de bonne taille représentant une vision antique du fief du Kraken. En dessous de ce portulan, une étroiture s'ouvre sur les Terrifiantes billevesées et Théories du Complot en tout genre. Un colimaçon grimpe vers les Sombres Elucubrations, mais ne vous y engagez pas. A la place, glissez vous entre les deux étagères et vous découvrirez un boyau, ma foi, euh, tortueux. Yquem doit être en train de cuver tout au bout, enterré sous les livres...»

Un copiste cynwall...

ADWALION

Yquem

Yquem est un naufragé. Relégué au fin fond d'une salle obscure et mal chauffée, il clame à qui veut l'entendre qu'il n'a rien à faire ici, et qu'il est bibliothécaire dans un bâtiment très important, quelque part, dans une ville nommée Laelith. Passé le premier demi litre, il se calme. Dépêchez vous alors de lui poser votre question, car ce puit de science quelque peu hirsute a la fâcheuse tendance à se remplir de tout le mauvais vin qui passe.

Sa section est à son image, empilement brouillon de cahier et d'opus, en équilibre précaire et n'attendant qu'un maladresse pour vous tomber dessus en avalanche. Chercher un livre précis là dedans c'est comme aller aux champignons et l'on a même vu certains fousseurs y amener leur pelle...

Yquem fait l'unanimité de ses collègues: une moue dégoûté et un soupir d'incompréhension. Et pourtant...

Et pourtant si il faut trouver une théorie tordue, une légende oubliée ou une voie originale, si vous devez déchiffrer une strophe incompréhensible et incomplète alors Yquem est votre homme. Enfin, pour peu que vous arriviez à le cueillir entre deux gueules de bois...

Ce personnage, parfait pour le Mj, peut soit remettre les aventuriers sur les rails, soit les envoyer à la chasse au dahu, soit être trop saoul pour pouvoir aider. Merci au magazine Casus Belli pour ce Pnj dont je n'ai pas su me séparer.

EVENEMENTS DANS LA BIBLIOTHEQUE

Les zones à forte population

1) Un groupe de moines copistes Cynwalls s'est approprié cette salle. Ayant fait vœu de silence, ils voient d'un très mauvais œil toute irruption bruyante dans la pièce. Juché sur les « sandales de la parole », sorte de plateforme shoes qui lui donne le droit de parler, Céliandre, leur chef spirituel sermonnera durement les ligueurs qui ratent leur jet en « se cacher » ou qui seraient très bruyants. Il n'hésitera pas à aller chercher un des bibliothécaires ou même l'élémentaire si il le faut...

2) Un demi elfe drapé de noir, l'enseignant Rogue du manoir Caméon a en charge une classe de jeunes mages prometteurs qui préparent un exposé. Un des élèves vient d'apprendre le sortilège de galvanisation mystique et sa baguette est cassée. Tout ceci va avoir des répercussions étranges. D'un seul coup toutes les gemmes dans la zone sont pompées de leur magie et un anobium, un ver mangeur de papier est agrandi de manière colossale.

Le Colossal Anobium

TAI, PUL, POINTS DE VIE = 10 ARMURE 4(graissé) POT (à juger par le MJ)

Régénération, chaque tour automatiquement il crache un magma de glaire et de papier mâché et donne un malus de -1 à un PJ HARGNE 5, cogner ××(pui 6, +6 dégâts) OPPORTUNISME 4, avaler qqun × (similaire au talent lutter, avec de l'asphyxie en plus)

Entre protéger les enfants, gérer la panique, tuer le monstre et remplir leurs gemmes, les ligueurs devraient être bien occupés.

3) Une bande de jeunes nains presque imberbes se poussent du coude et pouffent autour d'un ouvrage. Si l'un de vos joueurs s'intéresse au titre de l'ouvrage, c'est un volume ethnographique sur « les rites hiérarchiques chez les wolfens »

4) Un esprit farceur s'amuse parfois à empiler tous les volumes d'une section en de gigantesques et savants châteaux de cartes. Parfois il s'attaque à des centaines de grimoires abandonnés depuis longtemps dans des caves obscures, parfois c'est dans une salle plus en vogue qu'il joue et rejoue la même plaisanterie à une dizaine de bibliothécaires atterrés. Qu'il faille tout reclasser ou simplement traverser la salle, gare à l'imprudent qui ferait choir par maladresse une de ces voûtes littéraires sur sa pauvre caboche. Quant à la nature du plaisantin, potaches farceurs, constructs fous ou esprit féérique rieur, nul ne sait...

5) Les ligueurs pénètrent dans une salle alors qu'un conteur orque y officie, et que nombre d'auditeurs écoutent, assis sur des tapis, en dégustant des produits orques très sucrés. Des copistes dans un recoin essayent de garder une trace de toute la richesse du patrimoine oral orque. Le conteur est passionnant, les pâtisseries sont vraiment spéciales, bref, tout ce qu'il faut pour distraire les joueurs du cours de leur mission.

6) Un vendeur clandestin du clan Nori Kami va se faire coincer par deux costauds du clan Leahbar. Que feront les ligueurs? Rester neutre, aider le gobelin à s'enfuir, ou lui couper la route...

Les Zones Désertes

1) Un campement dans un recoin, sous un escalier, abandonné depuis plusieurs jours. On peut y récupérer un saucisson bien sec et un sac de couchage.

2) Dans un endroit perdu au fond d'un boyau inusité, un lecteur momifié lit à jamais un traité sur les coiffes féminines traditionnelles de la basse Akkylanie.

3) Un livre tombe bruyamment derrière un de vos ligueurs. Qui l'a renversé?

4) Céliandre, le chef des moines copistes cynwalls, surgit tout à coup, au beau milieu des corridors déserts, un chandelier à la main, et réprimande les ligueurs pour tout le désordre qu'ils sèment et le boucan qu'ils font.

5) Une plume écrit toute seule sur un parchemin : « Vous êtes perdus ? »

6) Alors qu'ils ont en train d'avancer dans un long couloir éclairé, un des ligueurs s'aperçoit que là bas, tout au fond, les lucioles s'éteignent. Un vent froid se met à souffler soulevant des tomes et faisant tourbillonner des feuillets jaunis. Force est de constater que le phénomène se propage vers vos joueurs en une vague de plus en plus rapide. Il est des puissances contre lesquelles il vaut mieux ne pas lutter et vous devriez facilement faire comprendre à vos joueurs qu'il vaut mieux détalé dans la direction opposée. Faites chauffer les dés pour leur faire peur et arrivé à une bifurcation, le phénomène prend un autre chemin.

7) Un plumier aux armes d'Ermold le Noir repose sur une table poussiéreuse. S'il est authentique, il vaut une petite fortune...

8) Tout commence par des cliquetis d'ossements. Ce sont des squelettes brandissant d'étranges lances : ces morts vivants armés de plumeaux étaient jadis au service d'un nécromant sévissant dans le quartier de la Hure. Préposés jadis au nettoyage du manoir de l'Achéronien, ils furent offerts à la bibliothèque par la Ligue de la Seconde Chance.

9) De la lumière ! Alors que voilà un long moment que vos ligueurs s'enfoncent et se perdent dans le dédale obscur des étagères à parchemins, ils croisent un autre groupe en exploration. Il pourrait être amusant de proposer une image déformée de votre propre groupe : même nombre de membres, même nombre de grands, de petits... Mais glissez çà et là des différences : le leader naturel est une femme plutôt qu'un homme, un wolfen est remplacé par un ogre, ... Les deux groupes vont pouvoir s'échanger des informations tout en se jaugeant d'un air suspicieux.

10) L'esprit farceur, décrit dans l'événement 4 des zones à forte population, a frappé cette fois-ci dans une pièce reculée.

11) Une salle oubliée où les livres ont moisie. Sur ce substrat amidonné s'est développée une véritable jungle de champignons, certains comestibles...

12) Une salle très haute avec un puits de lumière. Un cerisier improbable a surgi là dans la tache de lumière.

13) À partir de cet instant, les aventuriers se sentent épiés tandis qu'ils s'enfoncent dans les profondeurs. Ben Ogrim les suit. Le vieil ogre famélique est tout ce qu'il reste de l'équipage de la terrible capitaine Ophélinth, sauvageonne piratesse célèbre pour son amour des autodafés. Mais si l'on met la main sur le rescapé et qu'on l'écoute, il racontera que la dame ne brûlait pas tous les ouvrages et qu'elle s'en serait constitué un véritable trésor de guerre. Et elle l'aurait enterré là ! Quelque part ! Avant de passer par le sabre les pauvres bougres qui connaissaient son secret... Voilà des années que Ben, jadis petit mousse à bord du « Brûle Pourpoint », erre entre les étagères sans jamais trouver la sortie.

14) Alors que les ligueurs négocient un escalier sans rambarde surplombant un gouffre vertigineux, ils aperçoivent des silhouettes sinueuses sur une coursive opposée. Le vide les empêche de s'approcher, mais pendant un temps, les deux groupes s'observent. Les inconnus sont longilignes, inidentifiables, ils semblent glisser sur le sol et sont sans éclairage. Après avoir un instant toisé vos joueurs, ils s'engouffrent dans un boyau inaccessible...

15) Alors qu'une pile de livre bascule et se répand, les ligueurs mettent à jour l'entrée d'une petite salle, une véritable caverne d'Ali Baba : conserve de la mère Poulpard, bière keltoise, viande séchée, sac de couchage en duvet d'oie, quelques globes alchimiques, torches, chandelles, briquets. Si les aventuriers ne se dépêchent pas, ils sont pris sur le fait par des gobelins du clan Nori Kami, propriétaires de cette cache.

16) Le Maleficorum Scriptorium est un livre hautement maléfique, à tel point qu'on lui a mis une « muselière ». Enfermé dans sa salle, il attend qu'on le libère, et il est suffisamment puissant pour tromper les joueurs, leur faire croire qu'il est le volume qu'ils recherchent et les pousser à ouvrir la boucle qui scelle sa reliure. A peine libéré, il se déchaîne, noyant les ligueurs sous un déluge d'opus et de bouquins, il couronne un véritable golem de livres qui les prend en chasse, renversant les étagères comme des dominos. Peu importe les coups ou les balles, le Scriptorium est indestructible. La seule chose qui pourrait le calmer est qu'un des ligueurs escalade le golem et referme le grimoire.

17) Les portes sont des choses assez rares dans la bibliothèque. Si les ligueurs arrivent à trouver le mécanisme de celle là, ils débouchent dans une salle abritant sous ses voûtes naturelles une véritable nurserie d'étoiles. C'est une des pièces secrètes où les Leahbar élèvent leurs lucioles jusqu'à leur maturité, un enchantement lumineux, comme une pluie de vives étincelles qui se heurtent et se posent sur les joueurs.

La Véritable Nature de la Bibliothèque:

Les boyaux de la bibliothèque semblent infini parce qu'ils le sont. Tous ces livres, ces lecteurs, cela crée une sacré charge émotionnelle, le genre de chose propre à titiller le sommeil de Désir. Le dieu assoupi rêve de la bibliothèque, de ces corridors sans fin et tapissés d'opus. Plus on s'enfonce dans les profondeurs, plus la réalité devient ténue, les livres ne recèlent parfois qu'un seul mot répété à l'identique sur deux cents pages.

Parfois les histoires elles même prennent corps, comme le diable que certains prétendent avoir croisé. Le Brûleur de Psaumes, silhouette entourée de fumée, corps carbonisé, comme passé par le bûcher et revenu de l'enfer des Griffons. Il grillerait des feuilles de bouquins comme d'autres grillent des cigarettes.

D'autres sections subissent l'influence plus ou moins discrète du Dormeur...

Les Factions en place:

Le Rag'narok se joue aussi au cœur de ce sanctuaire. Si les Leahbar sont des agents assez évidents de la Lumière, les usuriers sont eux derrière l'autorisation de « Gourmet » Pavol d'ouvrir son restaurant, sous ses dehors affable à l'extrême avec ses clients, l'ogre se renseigne sur tout et sur tout le monde pour le compte de la Ténèbre. Quand au clan Nori Kami, ils sont les yeux du Duc dans toute cette pagaille.

