

Tombarbre



Crédits

Agone est un jeu de Mathieu Gaborit et Stéphane Marsan distribué
par Vbik

Textes :
Kundun



Le voyageur avisé fera une halte salutaire en la bonne ville de Tombarbre avant de quitter notre douce Marche Modéhenne et s'aventurer, au-delà du fleuve, sur les routes de la République Mercenaire. En effet, si le dernier Arbre-Roi que l'on croise avant de quitter la Marche est mort depuis bien longtemps, son tronc abattu, couvert de forêts et de vignes, pointant vers le septentrion telle une amante cardinale éternelle et géante, donne à ce domaine un charme étrange et nostalgique, comme un symbole de la Marche Modéhenne cédant la place aux terres mercerines. Il retrouvera cette impression dans la cité même, sise entre deux racines géantes, au pied de la souche du roi abattu où se dresse fièrement le château de Tombarbre. Et il ne manquera pas de constater l'étrange mariage des constructions mercerines et modéhennes formant l'âme de cette ville commerçante.

Aucun voyageur ne peut passer en ce domaine sans coucher une nuit à l'enseigne du Sanglier Obstiné, où le bon maître Taver saura lui conter maintes histoires sur la région et où il goûtera, c'est la tradition, une chope de sa liqueur de méduse et d'écorce. Le repas traditionnel sera agréablement accompagné par un litron de l'extraordinaire vin de l'Ecorce du Roi. Car ici tout est lié à l'Arbre-Roi qui, même abattu, continue de régner sur la vie des Modéhens et c'est ainsi qu'il pourra reprendre la route au matin et quitter, enchanté, le plus beau pays de l'Harmonde.

Extrait du Guide du Voyageur
en terre modéhenne
Par Manelfi Solimade

Histoire

LA MARCHE DU TITAN

« Il fut un temps, mon fils, où des puissances aujourd'hui oubliées s'affrontèrent pour l'avenir de l'Harmonde. Une grande guerre eut lieu qui opposa les héros des forces de la lumière aux démons des armées des ténèbres. Les combats firent rage sur toutes les terres, et des créatures disparues depuis s'entretuèrent par milliers.

Les démons et d'autres monstres sombres et malveillants voulaient faire de l'Harmonde un lieu ténébreux et stérile. Ils souhaitaient détruire toute vie et éteindre toute lumière en ce monde. Face à eux, les héros du jour voulaient illuminer le monde de la lumière céleste et bannir à jamais les ombres et le mal.

Cette guerre fut terrible, mais aucun camp ne l'emporta. Les innombrables morts furent inutiles, et les deux puissances durent se séparer le monde en parts égales. Depuis, le jour et la nuit se suivent, dominant l'Harmonde tour à tour, et le bien comme le mal sont présents partout.

Il ne reste pratiquement aucune trace de ce combat. L'une d'elle, pourtant, est encore visible ici, dans notre domaine de Tombarbre. En effet, dans l'armée de la lumière se trouvait une créature fantastique, plus haute qu'une montagne et plus puissante que mille dragons. Elle fut assaillie par des hordes de monstres des ténèbres qui souhaitaient l'abattre et, pour se défendre, frappa le sol du pied droit avec une force colossale. Sous la puissance du coup, une partie du sol s'effondra, emportant avec lui les démons qui furent ensevelis. Ainsi fut formée la Marche du Titan, cette grande falaise au cœur de notre forêt, qui marque encore aujourd'hui l'endroit où l'Harmonde s'est effondré. Au pied de cette falaise se trouvent plusieurs lacs qui sont l'empreinte du pied de la formidable créature. »

L'EMPIRE MODEN'HEN

Durant la Flamboyance, un Arbre-Roi grandit sur les terres de Tombarbre, aux abords des lacs. Une petite communauté s'installa dans ses branches et donna naissance à une cité aérienne et prospère. Quelques années avant l'éclipse, un puissant Harmoniste nommé Hypérion, charmé par cet endroit, décida de s'y installer.

Alors que le Voile de l'Automne s'étendait sur le monde, il comprit qu'il devait tout faire pour perpétuer les Arts Magiques et décida donc d'enseigner ce qu'il savait. C'est ainsi que se construisit en secret, non loin de l'Arbre-

Roi, un palais troglodyte. Creusé dans les roches de la Marche du Titan, encadré par les nombreuses cascades et chutes d'eau, le bâtiment monumental abritait la célèbre école d'Hypérion. Il y développa de nouvelles formes d'Arts Magiques, différentes de ce que l'on faisait à la Flamboyance et plus adaptées aux Inspirés vivant après l'Eclipse.

Ainsi, les Inspirés pouvaient y étudier la Cyse dans les entrailles de l'Harmonde, au cœur même de la roche, le Décorum en peignant la vision majestueuse des cascades surplombant l'école, ou encore la Geste en déclamant des œuvres visant à stopper la chute de l'eau, voire à inverser son cours. L'Accord était cependant à l'honneur, que ce soit avec la formidable puissance du bruit des cascades, ou au travers des mille sonorités subtiles produites par les gouttes tombant des plafonds des grottes et des salles souterraines.

UN GÉNIE FLAMBOYANT

On raconte qu'Hypérion s'investit tant dans la lutte pour la sauvegarde des Arts Magiques qu'il refusa de mourir quand son heure fut venue, n'ayant pas fini d'enseigner ce qu'il savait à ses élèves. Le puissant Inspiré se mua alors un génie et dirigea pendant de nombreuses décennies son école secrète qui devint un atout inestimable dans la lutte contre le Masque.

Si d'aventure des Inspirés trouvaient un moyen d'atteindre les ruines de l'école d'Hypérion, peut être y trouveraient-ils le génie endormi. Le réveiller donnerait naissance à un Sanctuaire prometteur, et qui sait quelles merveilles les Inspirés pourraient alors découvrir.

LA CHUTE DU ROI

Deux siècles plus tard, l'Arbre-Roi sembla tomber malade et dépérir petit à petit. Ses feuilles tombèrent, les branches mortes se multiplièrent, tant et si bien qu'il fallut évacuer la ville qui se situait dans les frondaisons. Les Druides, inquiets, demandèrent conseil aux lutins qui ne trouvèrent pas de solution, n'ayant jamais observé un tel cas de maladie sur un Arbre-Roi. On questionna alors les géants, réputés pour comprendre les maux de la nature, mais ils ne purent ressentir qu'une grande souffrance à l'intérieur du tronc mourant.

Bientôt il fallut se résoudre et, la mort dans l'âme, les géants commencèrent à tailler de leurs haches le tronc titanesque pour abattre l'Arbre-Roi. Cela ne fut pas sans rappeler aux saisonins de l'été les erreurs des Guerres des Saisons et la chute du Primarbre et, aujourd'hui encore, ils se demandent si c'était bien la seule solution et s'ils n'ont pas fait une monumentale erreur.

En fait, il y eut une erreur, et de taille : une mauvaise

estimation lors de la coupe provoqua une catastrophe pour l'Inspiration : l'arbre s'abattit vers le septentrion, s'écrasant sur la falaise de la Marche du Titan provoquant un éboulement monumental qui détruisit l'école d'Hypérion. Ses ruines, recelant sans doute mille merveilles et œuvres anciennes, sont dorénavant inaccessibles, quelque part sous le tronc titanesque.

UN PLAN PERFIDE

Bien évidemment, l'arbre ne s'abattit pas par hasard sur l'école d'Arts Magiques. Ceci est l'œuvre du Masque, qui souhaitait détruire cette école, le génie et la menace qu'ils représentaient pour ses plans.

Ce que le Maître du Semblant ignore, c'est que le génie est toujours là, endormi, n'attendant que la visite de nouveaux Inspirés pour se réveiller et reprendre son enseignement...

UNE RENAISSANCE MOUUMENTÉE

Pendant plusieurs siècles la région fut plus ou moins inhabitée et laissée à l'abandon. En 1100 après l'Eclipse, la République Mercenaire se déclara indépendante, et la frontière la séparant de la Marche Modéhenne s'établit à quelques lieues au nord du tronc abattu, le long d'un fleuve. Quelques années plus tard, une compagnie mercerine, la Compagnie d'Arbrise, s'appropriâ le domaine abandonné. Ils engagèrent l'Equerre pour bâtir un château sur la souche et un village à son pied, dans un creux protégé entre deux racines. Les Druides n'acceptèrent pas cette « invasion » et firent le siège de la toute nouvelle place forte, bien décidés à reprendre le domaine, plus pour le principe d'ailleurs que pour un véritable intérêt économique ou stratégique.

La situation aurait pu déboucher sur une guerre entre les deux pays, mais elle se régla de manière politique et la République reconnut la souveraineté de la Marche Modéhenne sur ce territoire. La compagnie mercerine d'Arbrise évacua les lieux, s'installant à quelques encablures au nord, juste de l'autre côté du fleuve marquant la frontière, jurant de reprendre le territoire qui, dans leur esprit, leur appartenait.

Par la suite, une petite garnison de soldats d'émeraude, l'armée de la Marche Modéhenne, fut installée dans le village et les fortifications renforcées de manière à faire de Tombarbre un poste frontalier important. Un pont fut construit sur le fleuve et le commerce aidant, le village se développa et la population augmenta rapidement sur tout le domaine.

AUJOURD'HUI

Tombarbre est actuellement l'une des portes d'entrée de la Marche Modéhenne pour quiconque vient de la République Mercenaire par voie de terre. C'est une petite ville active et prospère au milieu d'une campagne plus ou moins sauvage, mais qui se peuple de plus en plus. Le domaine est en rivalité constante avec celui de Terregrise, de l'autre côté de la frontière. C'est en effet sur ce territoire que s'est installée la compagnie d'Arbrise, qui cherche toujours à reprendre le territoire qu'elle considère comme sien.

Les lieux

LA SOUCHE

Présentation générale

La base sectionnée du tronc de l'Arbre-Roi représentait une position défensive idéale. Plate, surélevée, circulaire, elle permettait une construction aisée et les Mercerins y dressèrent leur forteresse. Le château de Tombarbre est ainsi constitué d'une enceinte qui suit parfaitement le contour de la souche, et n'est percée que d'une seule ouverture, au sud-ouest, encadrée de deux modestes tours rondes. On accède à ce passage en suivant une route tracée sur une racine et venant du village. Une solide porte à deux battants doublée d'une herse ferme cette entrée menant à la cour du château. Une fois à l'intérieur, on découvre face à soi, au nord-est, le donjon circulaire qui est surmonté à l'est d'une petite tour pointue. Adossé à ce donjon, un corps de bâtiment occupant le nord de la cour contient les logements des frontaliers et les cuisines.

Particularités

La souche est percée de nombreuses galeries s'enfonçant dans le sol, aussi hautes que larges et suffisamment grandes pour qu'un minotaure s'y promène debout. La plupart de ces galeries creusées dans le bois ont été bouchées sans avoir été explorées complètement, mais certaines ont été aménagées en caves et en cachots. D'autres, qui se poursuivent dans les racines entourant la cité, servent de chemin de ronde pour l'enceinte de la ville (voir plus loin).

Par ailleurs, le donjon s'appuie sur des échardes d'écorce qui se dressent bien au dessus de la souche. En effet, quand les géants ont abattu l'arbre, le tronc est tombé avant qu'ils n'aient tout coupé, se déchirant et laissant des lambeaux d'écorce de près de vingt coudées pointant vers le ciel. Ces restes ont résisté au passage du temps et

les Mercerins s'en sont servis, bâtissant la tour principale de leur forteresse en s'appuyant dessus.

LE VILLAGE

L'enceinte

Construit entre deux puissantes racines, blotti au pied du château, le village de Tombarbre est un lieu de passage obligé pour les voyageurs circulant entre la Marche Modéhenne et la République Mercenaire. Une seule porte, à l'est, permet de pénétrer dans la cité en passant sous l'une des racines qui tient lieu d'enceinte, pour cette partie de la ville. Cette muraille naturelle, creuse et percée de nombreuses meurtrières, est surplombée par une tour pentagonale surveillant l'entrée de la cité.

L'autre racine-enceinte, au nord de la ville, est surmontée d'un mur de pierre car elle est moins élevée et ne suffit pas à elle seule pour assurer une fortification convenable à la cité. De plus, elle n'est pas creuse et n'a pu donc être aménagée en chemin de ronde.

Enfin, à l'est, une muraille de pierre de taille fait la jonction entre les deux racines et permet de compléter l'enceinte fortifiée.

Les quartiers

Une fois la porte franchie, le voyageur entre dans une ville dominée par le château, au nord-est et séparée en deux quartiers.

Recroquevillé au pied de la forteresse, occupant une petite moitié nord-est de la ville, le Quartier de l'Ecorce est le quartier modeste de la ville. Constitué de petites maisons et de ruelles sombres, il est lui-même séparé en deux par la petite racine permettant d'accéder au château. La partie proche de la porte de la ville, aux ruelles plus larges, est un quartier commerçant où de nombreuses petites échoppes familiales proposent toutes sortes de marchandises. On y trouve en particulier l'Auberge du Sanglier Obstiné, le principal établissement de la ville.

S'étalant sur une large moitié sud-ouest, le Quartier de la Muraille est situé au sud, le long de l'enceinte de la ville, loin des racines. Ce quartier, plus riche, est constitué de grands bâtiments de pierre encadrant de larges rues. On y trouve quelques magasins et plusieurs bâtiments importants.

Tout d'abord, dès l'entrée dans la ville, l'ensemble de bâtiments sur la gauche du voyageur (au sud) héberge la garnison des soldats d'émeraude. Les bâtiments entourent une grande cour carrée et l'une des deux portes est flanquée d'une petite tour ronde.

Au sud-est de cette imposante structure, un bâtiment carré orienté selon les points cardinaux et possédant une cour intérieure et une petite tour au coin nord-est est le bastion de l'Equerre. L'organisation naine est présente dans le domaine depuis son annexion par la compagnie

d'Arbrise et continue de veiller sur le château et les bâtiments importants qu'elle a jadis construits pour les Mercerins.

Enfin, le plus grand bâtiment de la ville regroupe l'ensemble des centres administratifs du domaine. Bien que de taille modeste, le domaine de Tombarbre doit gérer un important flux de marchandises à la frontière, sur lesquelles des taxes sont prélevées, ce qui nécessite une organisation conséquente. Ainsi, ce bâtiment imposant, à la façade courbe entourant la place principale de la ville, est en permanence bourdonnant d'activité. On y croise des marchands venus déclarer des marchandises, des scribes archivant des inventaires, des enquêteurs cherchant les fraudeurs, des frontaliers amenant un contrebandier capturé pour son jugement, etc. C'est également dans ce bâtiment que se trouve la salle du conseil qui a donné son nom à l'ensemble de la structure. Cette salle est meublée d'une unique grande table en U, taillée d'une seule pièce dans le bois de l'Arbre-Roi abattu. Lors des réunions, les notables faisant partie du conseil prennent place autour de la table et l'assemblée est présidée par le druide. La salle est en fait une terrasse à l'air libre, ombragée par le Vieux Chêne, un arbre vénérable, le plus grand de la ville. La terrasse donne sur le parc du bâtiment, un havre de verdure entouré d'une épaisse haie épineuse empêchant quiconque d'entrer.

LA FORÊT DE TOMBARBRE

Couvrant tout le nord du domaine, entre la ville et le fleuve frontalier avec la République Mercenaire, la forêt est épaisse et sauvage. Inexploitée pendant de longs siècles, elle abrite en son sein une importante quantité de gibier, mais aussi des dangers certains, des prédateurs par exemple.

Elle est traversée d'est en ouest par une imposante falaise, la Marche du Titan, qui oblige la route venant de République Mercenaire à faire un détour, contournant la

forêt, pour rejoindre la ville de Tombarbre.

La partie sud de la forêt, plus basse, contient un certain nombre de lacs, s'égrenant plus ou moins le long du tronc abattu, jusqu'aux abords immédiats de la cité. L'eau, dévalant en cascades les parois de la falaise, provient d'un bras du fleuve frontalier. Étrangement, une partie de cette eau semble s'infiltrer dans le tronc de l'Arbre-Roi, s'écouler à l'intérieur dans quelque mystérieux réseau de galerie, et ressortir en une multitude de cascades ruisselant sur l'écorce séculaire avant d'alimenter les lacs et rivières proches de la souche.

Une Chênaie de lutins s'est installée dans la forêt, non loin de la ville, quand celle-ci a été reprise par les Modéhens, il y a trois siècles. Depuis, la forêt est en grande partie leur domaine et peu d'hommes s'y aventurent. Pourtant, dans les profondeurs de cette forêt réside peut-être quelque vestige perdu, oublié depuis la Flamboyance...

LE TRONC ABATTU DE L'ARBRE-ROI

Étant donné qu'il s'appuie sur la Marche du Titan, le tronc abattu n'est pas horizontal, mais s'élève graduellement. Son extrémité nord surplombe le fleuve frontalier d'une centaine de mètres et les Modéhens y ont construit une petite tour, la Tour de la Chouette, permettant d'observer ce qu'il se passe de l'autre côté de la frontière.

À mi-chemin entre cette Tour et la Marche du Titan, le tronc laisse apparaître de nombreuses galeries naturelles creusées dans le bois, identiques à celles que l'on retrouve dans la souche. Les lutins pensent que ces galeries, creusées par quelque antique parasite géant, devaient parcourir tout l'arbre et sont à l'origine de sa mort. Toujours est-il que celles-ci ont été aménagées en refuge par les druides. C'est donc une forteresse de secours pouvant héberger la population de la ville qui est comme creusée sur le flanc du tronc abattu.



L'EMPREINTE DU TITAN

Il est impossible, aujourd'hui, de savoir si la légende sur la création de la Marche du Titan est vraie ou non. Les multiples lacs au pied de la falaise ne dessinent pas une empreinte de pied titanesque, mais tellement de siècles se sont écoulés depuis la Guerre des Eternels, que celle-ci a pu s'estomper.

Cependant la légende est tellement ancrée dans les esprits que plusieurs lacs sont nommés d'après des parties du pied. On trouve ainsi le lac du Talon, l'étang du Puce, la mare de l'Orteil, etc.

De nombreuses plantes poussent sur l'Arbre-Roi et, au niveau de la falaise, là où le tronc s'appuie sur le sol, une forêt s'est développée sur l'écorce. Plus au sud, aux abords de la ville, cette forêt perchée a été défrichée et on y a planté de la vigne pour profiter de l'exceptionnelle exposition. Le vin obtenu, l'écorce du roi, est assez réputé et possède un arôme fort d'écorce et de bois qui surprend au premier abord, mais n'est pas désagréable.

Sur toute la longueur du tronc, une seule branche est encore visible, les autres s'étant détachées ou brisées avec le temps. Relativement proche de la base du tronc, elle surplombe un grand lac d'une trentaine de mètres. Tous les ans, au début du printemps, la population se rassemble autour du lac pour admirer le concours de plongeurs auquel se livrent les jeunes garçons cherchant à impressionner les jeunes filles. La branche est creuse et la galerie semble s'enfoncer loin à l'intérieur du tronc, mais personne ne l'a jamais réellement explorée.

Pour illustrer cette description, quelques croquis de Tombarbre sont disponibles sur le site <http://errance.eternelle.free.fr>.

Ils permettent d'avoir un aperçu des paysages et monuments de ce domaine.

Figures

ARTHIS LE VÉNÉRABLE

Vieux druide d'apparence sénile, Arthis est censé guider de ses conseils Callisto dans l'apprentissage du métier de druide. Tous le considèrent comme un vieux grand-père inoffensif et sourd comme un pot, un brin sénile.

La réalité est tout autre et le vieil homme assoupi qui ronfle pendant les séances du conseil est en fait l'Eminence Grise de Tombarbre. Très vif d'esprit, loin d'être sourd, il entretient son image inoffensive pour

mieux tirer les ficelles. Seul Callisto sait qu'il est moins sénile qu'il en a l'air.

CALLISTO MONDENEIGE

Frère cadet d'Evandre Mondeneige (voir *Dramatis Personae*), Callisto s'est très tôt destiné à la fonction de druide, comme son père. Pour lui permettre d'apprendre les ficelles du métier et qu'il puisse un jour atteindre de hautes fonctions dans la Marche Modéhenne, sa famille a fait en sorte qu'il soit placé auprès d'un druide réputé, quoique déclinant, Arthis. Callisto n'est donc pas originaire de Tombarbre, mais s'est pris d'affection pour ce domaine et ses habitants. Depuis longtemps déjà, il aurait pu retourner à la capitale et prétendre à un poste plus prestigieux. Mais il préfère rester dans ce domaine, au désespoir de sa famille. Il porte une grande affection mêlée d'admiration pour le druide Arthis qui lui a tant appris sur les manigances de certaines personnes mal intentionnées et sur les subtilités de la politique.

Considéré comme un jeune parvenu pistonné lors de sa nomination, Callisto sut, par ses décisions, gagner la confiance des habitants. Ainsi, lors de son arrivée, il s'est immédiatement entouré d'un conseil de sages et de notables du village qui l'aident à prendre les bonnes décisions, ce qui n'est pas du tout habituel chez les druides. Il reste le seul à décider en définitive mais cette institution lui a assuré la sympathie d'une partie de la population qui y a vu un signe d'humilité et d'ouverture. Callisto fait aujourd'hui l'unanimité et est considéré comme un véritable enfant du pays, apprécié de tous pour sa simplicité, sa droiture et sa sympathie.

TAVER, AUBERGISTE

Le Sanglier Obstiné est la principale auberge de la ville. Située au pied du château, juste au début de la route montant sur la racine, sur la droite, c'est un établissement accueillant et vivant, plein de voyageurs avides des nombreuses histoires du tenancier. Il offre à tout nouveau voyageur entrant dans son établissement, c'est la tradition qui l'exige, une chope d'un alcool fort qu'il fabrique lui-même. La recette est tenue secrète, mais il semble que l'aubergiste reçoive régulièrement des tonneaux en provenance de la mer dans lequel des méduses semblent mariner dans quelque liquide étrange. Il y rajoute des copeaux de l'Arbre-Roi et laisse, a priori, macérer le tout un certain temps. Toujours est-il que le résultat, la liqueur de méduse et d'écorce, possède une odeur et un aspect repoussants, mais un goût assez agréable quoique indéfinissable.

Il raconte chaque soir une des nombreuses histoires, réelles ou imaginaires, qui sont censées lui être arrivées

quand il était jeune. Il n'existe qu'une seule chose qu'il refuse obstinément de révéler, c'est l'origine du nom de son auberge.

Figure incontournable du domaine, au courant de tout ce qui se passe dans la région, Taver fait partie du conseil que Callisto a réuni autour de lui pour diriger Tombarbre.

DEVILAR

Tenant l'un des plus importants commerce de la rue principale, un établissement florissant d'import-export dans lequel on trouve de tout, ce bourgeois ambitieux et puissant a récemment réussi à se faire accepter au conseil. Il espère bien infléchir la politique du domaine pour lui permettre de gagner encore en puissance et en prestige.

Ce qu'il ne dit pas, c'est qu'il s'est secrètement associé avec la compagnie d'Arbrise, du domaine de Terregrise, dans leurs actes de brigandage (voir plus loin). Ainsi, il écoule les marchandises volées, récupérant au passage un important bénéfice.

Un soir, alors qu'il se rendait auprès des brigands pour récupérer le butin, il découvrit les horreurs pratiquées sur les marchands et en fut effrayé. Cela ne l'empêcha pas de poursuivre son fructueux trafic, simplement il ne se rend plus au campement mais les rendez-vous sont fixés quelque part dans la campagne. Cependant, le bourgeois eut la surprise de découvrir qu'une nouvelle créature l'accompagnait désormais : un diabolotin farceur. Il apprend désormais de celui-ci la conjuration, qui peut lui apporter une nouvelle puissance, et il conjure régulièrement des Azurins.

En étudiant la Ténèbre, il a découvert que le lac du Talon, au pied de la Marche du Titan, semblait réagir à la conjuration. Il ne sait pas encore ce que cela signifie, mais devine qu'il pourrait en tirer une grande puissance. Il cherche donc à comprendre et à libérer le pouvoir qu'il devine bloqué au fond du lac.

FULMINN VERTÉTOILE

Ce vieux lutin bougon est le représentant de la Chênaie au conseil du village. Toujours affublé de son inamovible pipe dans laquelle il fume, chose étrange pour un lutin, toute sortes de plantes, il est connu pour son caractère emporté et bouillonnant. C'est cependant un jardinier expérimenté, en charge notamment de l'entretien des restes de l'Arbre-Roi. Quand il n'est pas en train d'arpenter la forêt à la recherche de quelque plante rare, il inspecte l'écorce du roi déchu comme il l'appelle, à l'affût des parasites et champignons qui pourraient l'attaquer. Et le dégrader.

SKULDUR

Ce nain, responsable du bastion de l'Equerre, est lui aussi membre du conseil, bien qu'il oublie fréquemment les dates et horaires des séances. Grand maître forgeron, bâtisseur expérimenté, c'est lui qui est chargé, avec ses apprentis, d'entretenir les constructions de pierre du domaine, particulièrement les fortifications. Les nains font également office de maréchaux-ferrants dans l'un des rares domaines de la Marche où le métal est utilisé relativement couramment. Au fil du temps, une amitié forte est née entre le nain et Fulminn, sans doute en raison de leurs deux caractères tout aussi bourrus. On les voit souvent en train de se chamailler sur les mérites respectifs de la pierre et des végétaux, mais finalement ils se respectent énormément l'un l'autre et savent à quel point leur coopération est importante pour le domaine.

SHEBDA SYLVEROY

Cette femme assez âgée est rigide et sévère. Ancienne légiste à la retraite, elle a longtemps travaillé pour le gouvernement de la Marche et s'est retirée à Tombarbre. Elle siège au conseil pour pouvoir rappeler à tous ces amateurs que la loi doit être respectée en permanence.

Elle ne l'a jamais dit à personne mais c'est en fait l'une des descendantes directes de l'impératrice Shebda (ces parents ne lui ont d'ailleurs pas donné ce nom prestigieux au hasard, attendant d'elle de grandes choses...) qui signa l'accord entre l'empire de Moden'Hen et les Acrobates Assassins, lors de la révolte des Arlequins (voir les Organisations page 62). Elle connaît, de ce fait, particulièrement bien le passé Flamboyant de la Marche Modéhenne, les Acrobates Assassins et souscrit entièrement à leur projet de retrouver la Flamme d'Espleurance. Même si elle ignore ce que c'est exactement, elle a compris que ce symbole pourrait reformer un empire et mettre sa famille sur le trône. Ainsi, ses deux fils font partie des Acrobates Assassins, mais elle ne les voit que très rarement. Elle espère qu'ils se distingueront et pourront, un jour, monter sur le trône. Si jamais elle entend, un jour, parler de Flamme, elle pensera, dans son ignorance de l'Inspiration, que c'est celle d'Espleurance et fera tout pour la récupérer.

Cherchant à maintenir sa filiation aussi discrète que possible, elle se fait appeler « Dame Sylveroy » et évite de donner son prénom.

XYN0 SOMBRES CORNES

Ce minotaure renégat est le bourreau du domaine. Comme il n'a pas beaucoup de travail, les exécutions étant plutôt rares, il donne un coup de main à Sinok dans la gestion de la milice et des gardes frontaliers. Entre saisonins de

l'été, il faut bien s'aider ! Son poil sombre et ses grandes cornes acérées lui donnent un aspect sauvage qui effraie quelque peu les villageois, ce qui convient parfaitement au minotaure qui souhaite par-dessus tout qu'on le laisse tranquille.

Il vit dans une petite maison du quartier de l'écorce dans laquelle il entrepose les trophées de l'époque où il était capitaine mercenaire et chasseur de démons. Récemment, les instincts du vieux chasseur se sont réveillés et l'onyxium de ses cornes lui souffle que des démons rôdent dans la région. Déterminé à empêcher la Ténèbre d'envahir la ville qui lui sert de refuge, il cherche l'origine de cette corruption et compte bien expliquer virilement aux responsables qu'ils ont intérêt à changer de région s'ils ne veulent pas finir éparpillés sur tout le domaine.

DEREK

Ce vieux mercenaire s'est retiré il y a longtemps dans ce domaine tranquille, où il a accepté le poste de capitaine des frontaliers. Aujourd'hui, il a laissé sa place à son fils adoptif, Sinok, mais continue de déambuler dans le château, invectivant les frontaliers comme s'ils étaient encore sous ses ordres. Cela dit, tous obéissent au vieux guerrier, craignant autant les aboiement du père que la colère du fils si celui-ci apprenait qu'on lui a manqué de respect.

Il ne l'a jamais dit à Sinok mais il est en fait son véritable père (bien qu'il soit humain), s'étant marié avec une ogresse il y a bien longtemps. La mère de Sinok est morte sur le champ de bataille et Derek s'est alors retiré pour

élever le jeune ogre qu'il présenta comme son fils adoptif. Ecrasé par la culpabilité et la douleur suite à la mort de sa femme, il a élevé le jeune ogre dans l'ignorance de la vérité.

SINOK

Cet ogre à la forte voix est incontournable dans le domaine. De partout, on peut l'entendre invectiver ses hommes et les pousser au-delà de leurs limites. Meneur d'hommes hors pair, il est autant apprécié, voire vénéré, que craint par ses hommes. Il est le premier à partir sur le terrain, traquant les trafiquants et autres contrebandiers qui franchissent la frontière dans l'illégalité. Il s'attaque également aux espions, assassins et saboteurs qu'il sait agir pour la Compagnie d'Arbrise mais contre laquelle il est impuissant, puisqu'elle se situe dans un autre royaume. Il a d'ailleurs actuellement fort à faire depuis que des brigands particulièrement violents et insaisissables s'en prennent aux marchands voyageant entre la République Mercenaire et la Marche Modéhenne. Il suspecte à nouveau Terregrise d'être derrière cette machination, et la tentation de monter une expédition pour rendre la pareille aux Mercenins est de plus en plus tentante. S'il pouvait trouver une petite troupe d'hommes de confiance et vraiment efficaces...

Depuis sa plus tendre enfance, il cultive une haine farouche à l'encontre de son véritable père qui l'a abandonné à la naissance, laissant sa mère mourir. Il l'a juré à Derek, son père adoptif : quand il saura qui est son vrai père, il le retrouvera et vengera sa mère.



Intrigues

LA PORTE DES ABYSESSES

Quand le Titan frappa le sol de l'Harmonde du pied, « une partie du sol s'effondra, emportant avec lui les démons qui furent ensevelis ». Ce que la légende ne dit pas c'est que bien des siècles plus tard, le point d'impact, au fond de la plus grande étendue d'eau de la région, le lac du Talon, est une porte vers les Abysses. Restée inactive pendant des millénaires, cette faille réagit aujourd'hui aux conjurations répétées de Devilar. Si jamais elle venait à s'ouvrir, des démons pourraient régulièrement se répandre dans la région, surgissant des lacs, sans qu'il ne soit facile, si jamais c'était possible, de la refermer. Xyno Sombres Cornes enquête sur l'apparition de la Ténèbre dans la région, mais il est encore loin de se douter de quoi que ce soit.

LE GRONDEMENT DU VIEUX ROI

Installé dans les cavités du bois sous la Tour de la Chouette, à l'extrême pointe du tronc, dans un endroit quasiment inaccessible pour les créatures qui ne volent pas, un essaim de pixies prospère depuis quelques années. Les automnins ont découvert que le vent s'engouffrait parfois dans le tronc et émettait un son particulièrement puissant, appelé dans la région le Grondement du Vieux Roi. Les jours où le vent s'oriente correctement et où le bois se met à vibrer comme un formidable instrument de musique, la vibration est entendue à des kilomètres à la ronde. On explique alors aux enfants que c'est le vieil arbre qui ronfle et on improvise des festivités sur le bord des lacs pour accompagner les rêves du vieux tronc.

Utilisant leur science des vents, les pixies ont bouché certaines galeries et tendu des cordes vibrantes dans d'autres, le but étant de modifier le son pour en faire un bruit dissonant. Et effectivement, la dernière fois que le Grondement du Vieux Roi a été entendu, le son paraissait discordant, désagréable, et on expliqua aux enfants que le vieil arbre avait fait un cauchemar. On fit une fête, mais elle fut moins enjouée que d'habitude et les gens se couchèrent angoissés, tristes ou irritables. Depuis, c'est avec anxiété que la population attend le prochain grondement, en espérant que tout redevienne normal.

Les Pixies sont donc très contentes de leur coup et se sont lancées dans d'autres malveillances plus traditionnelles, comme éventer la dernière vendange de l'Ecorce du Roi. Ce faisant, elles risquent de se faire repérer, mais elles sont confiantes : personne ne pourra les déloger de là où elles sont. En effet, des Inspirés souhaitant détruire

l'essaim devraient s'aventurer dans le dédale de galeries du tronc d'arbre en espérant trouver un passage jusqu'aux cavités occupées par les automnins...

LE SANCTUAIRE D'HYPÉRION

En explorant les multiples galeries du tronc de l'Arbre-Roi, ce que personne n'a jamais fait, il est possible de trouver, sous le tronc abattu, les ruines de l'école d'Arts Magiques d'Hypérior. Celui-ci, éveillé, peut faire de cet endroit un Sanctuaire prometteur, redonnant petit à petit au lieu sa splendeur d'antan.

LE CHEVALIER-TERMITE

La mort de l'Arbre-Roi est due à la présence d'un animal-Maestre (cf. *le Violon de l'Automne* page 113), le Chevalier Termite. La formidable créature a trouvé refuge dans un arbre à sa mesure pour ruminer sa souffrance, désespéré depuis la disparition de son amour, la Duchesse-Papillon. C'est lui qui a créé les multiples galeries dans le bois de l'arbre, avant de se réfugier au milieu du tronc et de s'y aménager une grande salle pour y dormir.

Depuis que l'Arbre-Roi a été abattu, ses rêves ont rencontré ceux du Génie Hypérior et les deux créatures, proches des Muses chacune à leur façon, ont commencé à sympathiser. Si jamais des Inspirés découvrent et éveillent le Génie, Hypérior pourrait bien les lancer sur la piste de la Duchesse-Papillon pour apaiser son ami.

Pour plus de détails sur le Chevalier-Termite, voir le texte « le premier Drame » sur <http://errance.eternelle.free.fr>

LA COMPAGNIE D'ARBRISSE

La compagnie mercerine qui a construit le château revendique toujours les terres de Tombarbre comme siennes. Au bout de trois siècles, cette quête est devenue une obsession. Aujourd'hui, la compagnie de Terregrise, le domaine où ils se sont installés, finance plusieurs bandes de brigands pour attaquer les marchands qui empruntent la route de Tombarbre pour se rendre ou quitter la Marche Modéhenne.

Déjà, il y a eu plusieurs attaques particulièrement sanglantes et plusieurs marchands empruntent une route plus à l'est, plus longue, mais moins dangereuse. Si l'insécurité devait perdurer, une grande partie des commerçants feraient de même et l'équilibre économique de Tombarbre serait menacé. Les frontaliers sont pour le moment impuissants car ils pensent avoir affaire à une seule bande alors qu'il y en a plusieurs qui,

volontairement, ont pris le même nom et le même mode opératoire. Cela brouille les pistes et leur permet d'agir en toute liberté.

Parallèlement, et depuis des décennies, le domaine de Terregrise organise des actions secrètes sur le sol de Tombarbre : attentats, assassinats, sabotages, extorsion, tout est bon pour déstabiliser le pouvoir en place et forcer la Marche Modéhenne à abandonner ce domaine. L'aspect irréaliste de leur plan ne les effraie pas ; ils sont des combattants pour la liberté de « leurs » terres et cela mérite tous les sacrifices. Un de leurs agents infiltrés a récemment exploré les galeries sous la souche, et il a trouvé un passage qui ressort à plusieurs lieues, dans la forêt. Cette entrée, qui aboutit dans les caves du château, leur permettrait, éventuellement, d'attaquer les frontaliers dans leur quartier général.

Vivre à Tombarbre

AVANTAGES

Grand plongeur 1

Vous avez gagné le dernier concours de plongeon et les jeunes filles du domaine vous admirent. Vous bénéficiez d'un bonus de +3 sur vos jets sociaux vis-à-vis de ce public.

Prérequis : minimum 5 en natation et en acrobatie.

Frontalier de Tombarbre (charge 3)

Vous appartenez à la garde de Tombarbre dont le rôle est d'empêcher les contrebandiers de passer en fraude des marchandises à travers la frontière. La rigueur des entraînements du capitaine Sinok vous donne 10 points de création supplémentaires à répartir dans des compétences en rapport avec votre métier.

Sergent de Tombarbre (charge 4)

Comme « Frontalier de Tombarbre » mais, en plus, vous commandez une petite unité d'hommes (6 à 8) qui, bien formés, vous obéissent aveuglément. Cependant, Vous êtes sensé n'avoir recours à eux que pour des missions entrant dans le cadre de vos fonctions.

Membre du conseil (charge 4)

Pour une raison à déterminer avec votre E.G., vous avez été choisi par Callisto pour faire partie du Conseil de Tombarbre. Votre avis est particulièrement écouté, les gens du domaine vous connaissent et viennent vous voir pour vous exposer leurs doléances. Si vous savez vous faire apprécier, ou craindre, nombreux sont ceux qui seront toujours prêts à vous aider, à vous renseigner, etc.

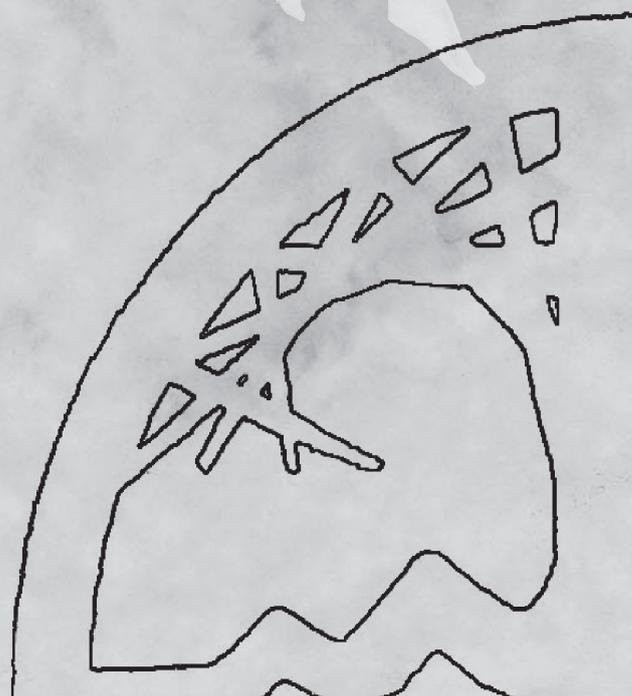
DÉFAUTS

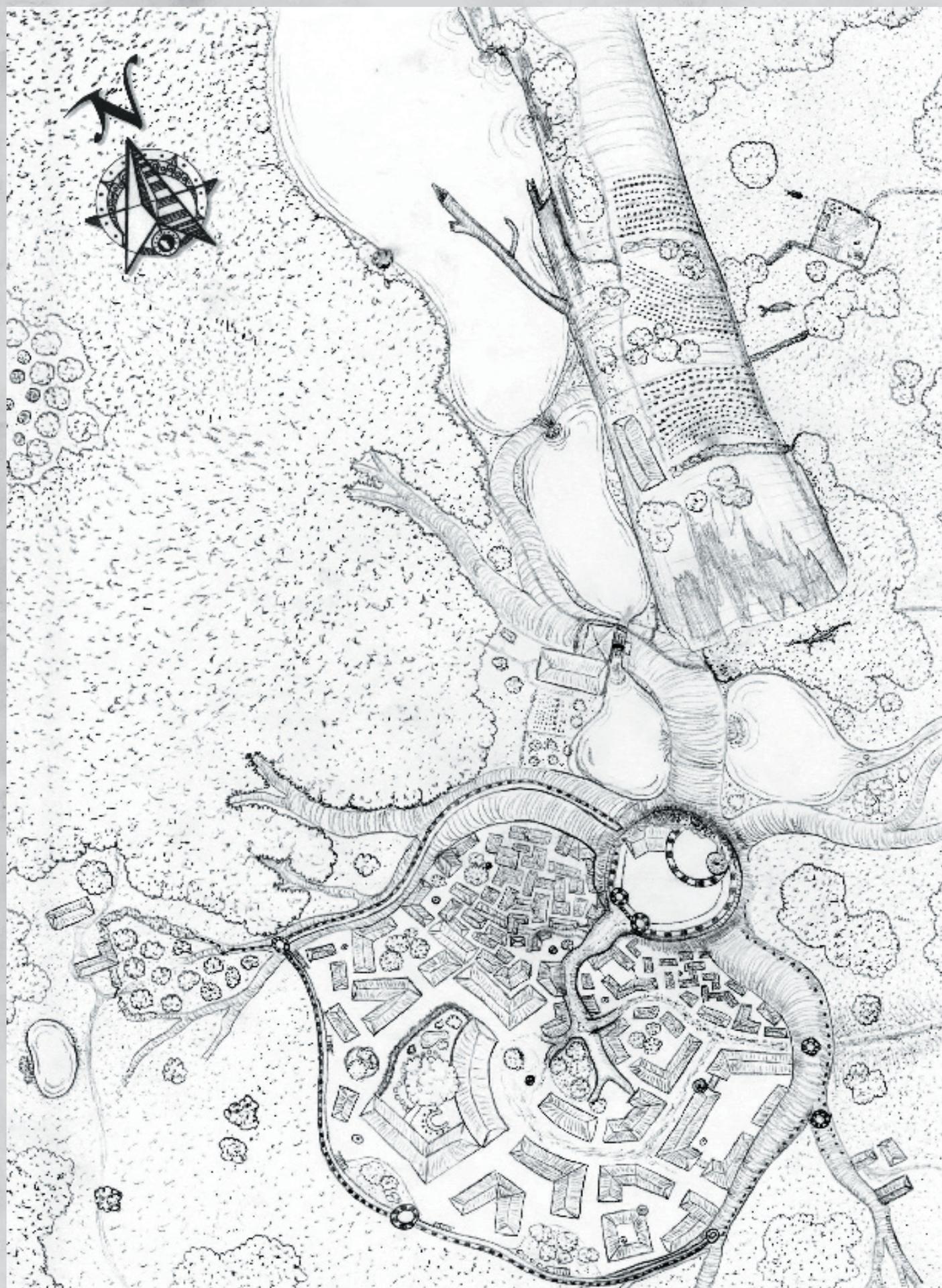
Contrebandier 1

Une partie au moins de vos activités est illégale : vous participez activement, d'une manière ou d'une autre, au transit frauduleux de marchandises de contrebande. Si cela vous garantit un revenu confortable, c'est particulièrement risqué et il est probable que vous soyez un jour découvert par les frontaliers.

Agent de Terregrise 1 ou 3

Vous espionnez pour le compte de la Compagnie d'Arbrise et lui fournissez des informations ou de l'aide dans sa tentative de conquête de Tombarbre. Pour 1 point, vous êtes un agent peu actif, fournissant quelques informations ponctuelles dont vous ne connaissez pas véritablement l'utilisation. Vous transportez aussi, parfois, quelque mystérieux paquet, mais vous ignorez tout des plans des mercerins. Pour 3 points, vous êtes particulièrement actif, supervisant l'action des brigands, planifiant des attentats, orchestrant des sabotages, etc, le tout visant au retour du domaine à son légitime propriétaire, la glorieuse compagnie d'Arbrise dont vous êtes sûrement l'un des membres les plus fidèles.





Les textes publiés sur ce site le sont avec l'autorisation expresse de leurs auteurs et dans le cadre strict du Souffre-Jour. Vous pouvez les télécharger et les imprimer pour en faire un usage personnel, mais en aucun cas les diffuser sur quelque support que ce soit, à titre gratuit ou onéreux.