



Le Puit des âmes

lundi 24 août 2009



Introduction

L'union

Vos personnages joueurs n'ont aucune grande raison de demeurer ensemble. Cela arrive et souvent à la fin d'une campagne où à la suite de graves mésententes le groupe se dissout. Difficile de trouver des raisons à cette union et là le destin (la main du conteur) doit intervenir.

Une possibilité vous est ici proposée : un lieu permettant la résurrection si rare voire jamais vue sur Ji-Herp ainsi que la réincarnation d'un personnage lié à un groupe d'aventurier. Ce lieu est presque inaccessible et le trouver constitue une quête en soi. La raison de cette inaccessibilité est qu'il faudra au groupe et à ses survivants de regagner l'endroit pour utiliser ses pouvoirs. Donc à chaque usage, il faudra faire un long et pénible chemin avec les corps de ses amis pour regagner le lieu ce qui constitue aussi un scénario. Finalement mourir ne sera pas synonyme de fin d'un personnage mais bien d'un long périple. A force, cela soudera d'une façon ou d'une autre le groupe.

La découverte

Le premier scénario que le conteur doit mettre au point sera probablement linéaire et très lourd en descriptions, montagnes, forêts et vallées se ressemblent toutes aussi le travail à faire pour rendre ce voyage attrayant n'est pas négligeable.

Pour la première exploration, il est proposé d'avoir

recours à un PJ Féerie. Une petite fée dont les aptitudes magiques naturelles sont orientées vers la manipulation et la création d'air et de végétal. Cela pour deux raisons :

- L'endroit est uniquement connu des fées et c'est un de ces petits peuples qui en garde un des accès.
- L'accès en lui-même n'est praticable que par une fée et pour aboutir au lieu dit, il faut voyager près d'une semaine dans des conditions difficiles sans l'aide de la magie qui elle peut servir pour passer les rivières souterraines et subvenir à ses besoins en eau et nourriture.

Le personnage féérique s'il abouti va découvrir beaucoup des secrets de ce lieu mais aussi l'endroit où ses grands compagnons vont pouvoirs la rejoindre et profiter des grands pouvoirs du puits : une petite vallée dans les montagnes. Ce personnage peut être également un PNJ qui prendra soin de l'endroit, une sorte de gardien si le groupe n'en possède pas. Sa présence est pourtant obligatoire dans l'aventure pour que ce lieu soit introduit.

Le peuple Fée

Luli et Rinnal sont respectivement ingéniomancienne et mage, ils règnent sur cette tribu de féeries qu'on surnomme la tribu blanche. Elles sortent uniquement en été et se cachent le reste de l'année dans les montagnes, vivant dans un palais de glace où elles ont apportées source d'eau chaude, terres, faunes et flore.

On peut y apprendre la magie dont on fait usage dans le milieu des cavernes glacières et la vie souterraine en général. Ainsi beaucoup de ces fées connaissent un peu de cette magie pratiquée aussi par les nains et de la magie dite « des glaces ».



En hiver, une fine équipe de ces fées sort et patrouille dans la région pour venir en aide aux animaux égarés ainsi qu'aux maraudeurs piégés et à la merci des Klotians plus résistant.

Les Klotians appellent ce petit peuple « les petites et bonnes choses blanches » et les considèrent plus comme des esprits bienveillant. Parfois en retour de leur protection et de leurs soins, ils amènent des offrandes dans la vallée des fées sous forme d'objets et de nourriture. Les fées, bonnes de nature, entretiennent l'aura de mystère auprès des Klotians usant de magie pour se masquer à eux comme pour les aider.

Le chemin vers le puits des âmes est connu des fées blanches, autrefois un groupe d'entre elles ont été jusque là et on fait usage de ce pouvoir. 6 fées aventureuses qui sont parties ensuite pour revenir avec le corps de certaines d'entre elles afin de les ramener à la vie puis de repartir. Un jour on ne les a jamais revue.

Maintenant les deux fées dirigeantes font fuir toute chose vivante de l'entrée si ces choses ne sont pas accompagnées d'une fée. Elles ne font pas secret de ce qui s'y trouve à une fée mais la mette en garde contre les dangers d'une telle exploration.

Ces deux fées feront remarquer à toute fée voulant y aller qu'à l'intérieure elle devra se taire et ne jamais prononcer aucun mot. Parler c'est mourir. Comme elles ne veulent pas de la mort d'une fée sur leur conscience elles mettront la fée aventureuse à l'épreuve en lui faisant suivre une épreuve de silence (à l'imagination du conteur).

Les prières

Prière gravée dans la pierre

Que des ténèbres de la terre s'élève la lumière de la vie

Puissance de la création, Divins gardiens des morts : Entendez nous !

Le cercle a été brisé, un des nôtres a péri !

Que la grâce qui nous a été accordées lui soit transmises

Toi fils de l'abîme, vagabond des limbes, reviens nous !

Au travers des portes du temps,

Au travers de la douleur,

Au travers de notre sacrifice,

Retourne en ce corps qui était le tien,

Pour qu'à nouveau notre cercle soit uni.

Nous sommes présents liés à toi

Nous sommes le cercle qui unit nos destins

Lieu de pouvoir et centre de nos vies

Puits des âmes, nous sommes réunis.

Que ce sang versé renouvelle notre pacte

Nous nous lions à toi, pour ne former plus qu'un.

Tu feras raisonner nos appels en tout lieu de la création

Par le sang, nous invoquerons ton pouvoir

Tu guideras nos âmes égarées depuis les limbes en ce lieu

Par le sang, nous nous unirons

Tu nous apporteras une nouvelle vie en nos anciens corps

Par le sang, nous nous séparons.

Une dernière fois le sang est versé

Pour que jamais le cercle ne soit brisé

Il s'en va, il reprend sa destinée.

Que son nom soit à son tour gravé dans la pierre



Nous l'acceptons parmi nous

Il verse son sang

Que les pouvoirs de ces lieux l'investissent de leurs grâces

Désormais il fait partie du cercle.

L'édification du puits

Le puits des âmes est la création d'un culte voué au Chaos. Tout au départ creusé par les métamorphes à l'aide de la magie alors que le peuple avait d'avantage de pouvoir, il n'a cessé de s'approfondir.

Les Profondeurs Abyssales

Les carnets de Moléon

Mélénée et ses mages sont venus de loin me retrouver. Loin de sa ville, assez loin pour ne pas compromettre son peuple. L'Oracle avait dit qu'elle serait d'une grande sagesse et un guide pour nous. Pourtant je crains que notre projet ne soit que des tâtonnements aveugles...

Un demi millier de métamorphes est venu vivre ici en famille guidé par la fondatrice elle-même de la cité de Ménéliiss. Parmi eux beaucoup de mages et d'artisans avec des spécialités diverses. A cette époque rien en dehors des créatures sauvages n'existent. Les plans de la ville qui deviendra souterraine sont annotés avec détails. Les familles sont décrites ainsi que le mode de vie

Mélénée a veillée à prendre certaines précautions. De nombreuses runes contre les gaz et les feux, la lave et la roche brûlante ont été gravées dans la salle et les premiers mètres du puits.

Les sorts lancés pour la protection des lieux et pour l'enchantement réalisé pour creuser le sol ainsi que les étapes théoriques du projet sont consignées. Un long travail de plusieurs dizaines de mages dont le but est de percer les secrets de la terre et de ses

changements dans le but de pouvoir prévoir dans un très lointain avenir les différentes secousses et changements climatiques qui pourrait affecter la ville de Ménéliiss.

Voilà deux cycles que notre magie poursuit sans cesse son œuvre, creusant toujours plus loin la terre et l'exhalant tels un être vivant sous forme d'air pure. Nous restons peu de temps mais toujours un d'entre nous surveille la progression. Au fur et à mesure qu'elle avance, les parois sont cristallisées en diamant. Mélénée a renforcé le dôme et projette maintenant une construction plus complexe et solide pour faire face aux pires intempéries comme aux tremblements de terre.

Sur ces deux ans, ils ont reçu la visite d'émissaires de Visnala la cité première des elfes ainsi que des nains. Un conflit religieux les a opposé à ces peuples dont le sujet était lié aux secrets de l'expérience. Mélénée s'est entretenue avec les dignitaires religieux de chaque peuple, après quoi ils ont conclu à un partage des connaissances tirées de cette expérience contre une paix royale et une certaine discrétion. C'est le premier grand contact entre ces différentes races.

Lors de notre dernier rituel nous avons fait de sorte que cela ne cesse jamais. Plus tard quand notre magie sera plus forte nous reviendrons. La trajectoire rectiligne laisse à penser qu'elle sera tôt ou tard dissoute par les fortes chaleurs de la terre.

Mélénée doit prendre en main les différentes affaires de la cité et retourner en la capitale afin de gérer les relations avec les elfes et les nains. Il a été décidé que le projet avait suffisamment apporté pour avoir de quoi s'interroger pour les siècles à venir. Ils partent avec leur guide sur Gema et scelle les lieux. Par accord avec les elfes et les nains aucun des deux peuplent ne tentera de revenir ici.

Je retourne avec les miens. Notre bateau est sur le point de lever l'ancre. Je laisse avec nostalgie 1 siècle d'un travail fascinant derrière moi. Nos recherches nous ont beaucoup appris sur la première strate de la planète et ses mouvements comme sur notre propre histoire. Qui aurait pu se



douter... . Tous nos travaux serviront les générations à venir. Une fois encore notre conclusion grandira le principe universel de l'équilibre entre l'Ordre et le Chaos.

Les voyages se font sur d'énormes navires volants. De nombreux voyages sont nécessaires pour que toutes les familles puissent repartir. On notera que une petite poignée d'entre elles demeurent sur place et s'installent. Certains d'entre eux ont la garde des lieux afin de s'assurer que les elfes et les nains ne tentent rien. Finalement le sage Moléon, l'initiateur du projet, repart par le dernier navire.

Les Lumières d'en bas

La chronologie de Tibur, prêtre de Forgos

An 1139

Arrivée en la cité souterraine de Molorn. Le campement est établi en surface et fortifié. L'étude compte 4 prêtres de Forgos et 40 initiés. Les architectes sont les premiers à commencer leur travail sous la direction du prêtre Torgorn.

D'après les estimations, la première expédition pourra visiter les niveaux supérieurs dans 1 cycle. C'est là un temps considérable pour les initiés. Durant cette période sont construites les demeures et ateliers de chaque, regroupés en 4 bâtiments. Les outils et le matériel d'exploration seront fabriqués sur place à partir des matières premières amenées.

An 1140

Les premières explorations permettent d'établir les plans précis des étages supérieurs. Cependant il est impossible de là d'imaginer les salles des niveaux inférieurs. Les architectes avouent être décontenancés par le style et la logique.

Le premier ravitaillement parvient au campement non sans peine. Des Klotians ont causé la perte de deux chariots contenant une partie du matériel fragile. Nous retardons d'un an encore l'exploration

vers les profondeurs de la cité pour renforcer nos défenses et palier à la perte du matériel.

3 attaques consécutives ont mis le calme des initiés à l'épreuve. Les défenses prêtes à temps ont cependant été fragilisées. L'étude tout entière se replie derrière les murs solides de Molorn. Il y a plusieurs blessés mais l'esprit de groupe aidant, aucun mort n'est à déplorer.

Les Klotians met a sac les 4 ateliers et pillent ce qui reste. Ils n'osent pourtant pas s'attaquer à la porte principale de la cité. Des rumeurs courent concernant la raison pour laquelle les Klotians se montrent si distant de ce lieu. La peur gagne les initiés.

Bloqué à l'intérieur, sans vivre pour survenir aux besoins de l'Etude, une réunion entre ses 5 responsables est nécessaire. Il est conclu de faire face aux problèmes immédiats même si les moyens à disposition sont maigres. Les règles disciplinaires sont appliquées avec vigueur et le travail est doublé.

An 1141

Plusieurs naissances sont attendues. Une équipe de cartographe dirigée par le prêtre Gregor poursuit avec prudence et succès l'exploration des souterrains. L'aura de ces derniers grandit avec la découverte vitale de salles spacieuses au sol fertile et cultivable.

Le prêtre Gregor succède au prêtre Tibur à la tête de l'Etude. Ce dernier est responsable désormais de l'organisation des ateliers et de l'établissement à long terme du campement. Une cérémonie en l'honneur de Forgos est faite. Le prêtre Gregor reçoit cette promotion à la suite de sa découverte des réserves de matières premières laissées par les Métamorphes.

L'initiée Ginelle est faite prêtresse de Taïvelle et est désormais en charge des soins et des naissances. L'initiée Drine est faite prêtresse de Forgos à la suite de son sens unique de gestion exceptionnelle et de ses différents ouvrages visant à notre bien être d'une qualité rare.



An 1142

L'exploration de la cité par l'équipe de Gregor se poursuit et permet à l'Etude d'agrandir son espace vitale pour faire place à de nouvelles naissances. La totalité des initiées de l'Etude sont enceintes. Les baptêmes et mariages sont réalisés au nom de Taïvelle. Au vu de sa grossesse La prêtresse Ginelle a choisi une suppléante pour la seconder dans son travail.

An 1143

L'exploration de l'équipe de Gregor aboutit. Les cartographes en sont toujours aux salles précédentes. Les recherches du prêtre Gregor se centralisent désormais sur la dernière porte scellée. Derrière se trouve probablement l'objectif de la mission : le puits des métamorphes. Chaque jour l'excitation grandit au fur et à mesure que les réponses apparaissent.

La porte s'ouvre enfin sur les salles les plus basses. C'est un grand moment pour tous. Malgré que cela soit l'œuvre d'un peuple du Chaos, chaque salle semble ingénieusement conçue et tout en restant très simple et pratique une atmosphère propice à l'inspiration et au travail de savant est encore présente des siècles après.

Le grand puits est là, source de nos interrogations et de notre émerveillement. Il paraît sans fond. Le principe est relevé géothermique et d'échantillonnage est encore fonctionnel. Il apparaît encore actif, le puits continue à être creusé.

An 1144

Des renforts sont arrivés de la cité mère. Il est temps de partir, de nombreuses tribus rassemblent leur force en vue d'une attaque de cette forteresse. Bien que les murs et les portes soient d'une grande solidité il est fort dangereux de demeurer là. L'Etude a accompli sa mission avec succès et

malgré l'adversité.

Nous rentrons tous avec un grand sentiment de fierté et d'épanouissement.

Les pièces de surface ont été réaménagées par des nains sur trois ans. Des traces de leur départ rapide peuvent être trouvées. La chronologie a été gravée dans un des murs pour Tibur lui-même.

Durant plusieurs siècles les Klotians se sont installés autour et au dedans de la vieille cité. Les portes ont été forcées et les guerres entre Klotians ont ravagé petit à petit les pièces puis les murs eux-mêmes de la cité. Il ne reste maintenant que des ruines. Nous sommes en 1500. Les Klotians ont déserté les lieux.

Le sortilège continue toujours sa lente progression dans la terre. Les anciens murs effondrés, de nombreuses créatures sont venues habiter l'endroit, effaçant d'avantage les traces du passé. Dans cette région presque désertique, ni l'homme ni un autre peuple n'est revenu avant longtemps. Le puits est devenu pour les nains et les métamorphes une vieille légende.

Pourtant un peuple va le redécouvrir. Il s'agit de ces êtres de Lumières, les féeries. Intriguées par la brillance de la roche autour, elles vont revenir régulièrement lorsque le soleil dans son cycle millénaire passe exactement au dessus et que ses reflets illuminent toute la vallée en une myriade de couleurs.

Générations après générations, les féeries passeront chacune de leur temps et investiront de ce pouvoir la terre agonisante autour du puits, palliant aux ravages des Klotians pour lui redonner sa splendeur d'antan. L'herbe pousse désormais, agrémentée de petits buissons persistants et de quelques arbres. La vie a repris ses droits. Il n'est pas une seule fois où en contemplant cette terre qui respire à nouveau que les fées manque de se féliciter de la si courte mémoire des Klotians qui ont perdu toute mémoire de ce lieu.