

AIDES DE JEU

AIDES DE JEU

AIDE JEU N°01 (JEU DE PISTE)

JAFAR AL DINBAR

Maître cryptomancien kasmiran, Jafar est issu d'une famille de Kasir. Cet éminent savant est auteur d'un remarquable ouvrage intitulé «Langues et langages de Talislanta : le pouvoir des mots et des symboles». Il est également renommé pour sa bonne connaissance des réseaux financiers et criminels de la Confédération, et fut conseiller du roi de Kasmir entre 602 et 608 NA. On le soupçonne d'avoir des contacts avec la secte des Revenants d'Arim. Bien qu'ayant une officine sur Cymril et louant ses services de magetrappe, Jafar n'est pas souvent présent sur Cymril car c'est un Kasmiran atypique qui aime voyager. Il s'est à nouveau absenté il y a un an pour effectuer une enquête à travers les Sept Royaumes durant l'année 616 NA pour le compte du Conseil des Rois. Vous n'avez pas eu de nouvelles depuis...»

AIDE JEU N°02 (JEU DE PISTE)

JAFAR AL DINBAR

Cela fait maintenant plusieurs années que vous travaillez dans la milice de la famille Al Dinbar de Kasir. Aziz, son patriarche vous a convoqués et vous a investis d'une mission : retrouver son fils qui n'a pas donné signe de vie depuis plusieurs mois. Vous avez reçu l'ordre de vous rendre à Cymril et d'en apprendre davantage. Votre point de départ : l'officine de Jafar dans l'hextan du Conseil des Rois.

AIDE DE JEU N° 03 (JEU DE PISTE)

ANNOTATIONS SUR LA COUVERTURE DU JOURNAL.

Au coeur de la forêt au mille arbres de jade,
Il n'est pourtant qu'un oeil pour contempler les
cieux.
Au nom du mois de la Concordance des Sept,
Son regard pointerait sans saccades,
Le lieu où devra chercher le gardien silencieux

AIDE DE JEU N° 04 (VOYAGE EN ENFER)

LETTRE RETROUVÉE DANS LA VELETTE DES VENTS ÉCHOUÉE

Salutations Mage Vénantius,

Les rapports de nos agents à Tor, nous ont confirmé l'interruption de l'expédition de Jafar Al Dinbar. Il est donc probable que l'objet de ses recherches dans les jungles de Taz s'y trouve encore. Selon nos informations, le Kasmiran comptait se rendre par-delà les monts Cinabre, dans une région fort peu connue des marais du Mog. Vous trouverez avec ce message l'intégralité des documents dont nous avons pu obtenir les copies.

Étant l'un des seuls hommes disposant d'un moyen rapide de reconnaissance dans la région, vous avez ordre de vous y rendre avec vos agents afin de repérer tout ce qui pourrait paraître anormal : nul besoin de préciser que l'objet que nous cherchons est lié aux secrets des arcanes. Le cas échéant, effectuez une approche de même qu'une enquête approfondie sur le terrain. Cette opération revêt une haute importance pour les Cabales. Soyez assurés que nos plus hautes instances sauront se montrer généreuses envers leurs loyaux serviteurs.

Magica Rex !

AIDE DE JEU N°05 (VERTIGO)

HALLUCINATIONS

Soudain, vous perdez pied avec la réalité. Vous ne sentez plus votre poids et avez l'impression de flotter. Votre vision se trouble. Vous frottez vos yeux avec insistance, sans résultat. Vous distinguez à peine trois individus. Deux se tiennent debout et ont l'air très grands comparés au troisième. Ce dernier est assis et semble minuscule, il gémit doucement. Un des deux autres s'approche de lui et commence à répéter avec insistance la même phrase. Mais vous ne comprenez pas ce qu'il dit. Les mains aux tempes, c'est un terrible mal de crâne qui vous submerge. Celui qui est assis est pitoyable et sa plainte est insupportable ! Vous vous étonnez de vous entendre gémir à votre tour ! Votre mal de tête empire, comme si on vous creuse le crâne au burin. Au comble de la souffrance, vous hurlez. Vous êtes accroupis par terre. À vos côtés, vos compagnons vous regardent, surpris. Vous voyez tout distinctement maintenant, et le mal de tête s'estompe. Que vous est-il arrivé ?

AIDE DE JEU N°06 (LE COMLOT DE L'AIGLE)

LA RENCONTRE DU SAGE ET DU SAVANT.

«Shaladin vint à Vardune au printemps du deuxième siècle du Nouvel Âge. Les runes racontent qu'il était obsédé par l'accomplissement de son «grand-oeuvre», et qu'il portait une sombre tache en son coeur. Certes, la quête de sa vie aspirait à guérir le monde des affres dont il souffrait depuis le Grand Désastre, mais il ignorait encore qu'elle pourrait panser la plaie de son âme.

Sage parmi les sages, le maître Vshikaa lui révéla tout cela. Fondateur de la confrérie des botanomanciens, il avait été le premier Aériade à s'intéresser aux textes de Viridian après l'exil de notre peuple, chassé par les Phaédrans. Il avait mis en garde ses contemporains contre la surexploitation des ressources naturelles et prônait déjà depuis longtemps un changement radical de leur mode de vie, plus adapté à la dégénérescence de leurs ailes.

Shaladin et Vshikaa passèrent de longs mois ensemble à étudier et échanger leurs savoirs. Malgré l'ampleur de son érudition, Shaladin qui aurait pu changer le cycle des saisons, ne pouvait trouver remède à son mal intérieur. Il ignorait certaines choses essentielles comme le respect des cycles naturels. Vshikaa lui enseigna qu'avant de songer à apaiser les souffrances du Monde, il devrait d'abord trouver la paix et l'harmonie en lui-même.

Après plusieurs décennies, Shaladin revint à Vardune et confia un objet à la garde des botanomanciens. En échange, ils lui demandèrent de déposer les graines d'un arbre conçu par Vshikaa dans une lointaine région du Mog, une contrée hostile et perverse durant le Grand Désastre. Shaladin accepta sans hésitation. Les runes n'en disent pas plus sur cette histoire et ne parlent plus de Shaladin par la suite».

AIDE DE JEU N°07 (LE COMLOT DE L'AIGLE)

LA DOCTRINE CRÉATIVISTE SELON KREEN-TRI

«Quand notre peuple arriva dans les forêts qui sont désormais le royaume de Vardune, Vshikaa vint ici et médita. En ce lieu, il comprit les principes de l'harmonie et décida de suivre la voie qui sert le Cycle et tire sa force de celui-ci. C'est ici qu'il accepta l'ultime Vérité.

Le Créateur collecte et distribue la vie. Il recueille les graines laissées par les choses mortes pour les semer à nouveau et qu'elles donnent la vie à leur tour. La nouvelle pousse grandit, croît, puis s'éteint, engendrant d'autres vies semblables à la sienne et servant de nutriment aux autres espèces. Il en va de même pour les habitants de Talislanta : la nature les nourrit et leurs morts nourrissent la nature. De ce cycle naît l'équilibre des choses. Il est le fondement de la vie. La mort d'une chose entraîne la naissance d'une autre. Ainsi en est-il et ainsi doit-il en être pour le bien-être de tout ce qui est.

C'est en ce lieu que nous venons pour étudier, nous former et éprouver la force de notre foi. Les botanomanciens sont les héritiers de Vshikaa, de son savoir, comme de sa pensée. Au centre de ce sanctuaire, se trouve le coeur de la philosophie qu'il enseigna. Le Melk Diat, l'arbre de vie capable de donner la vie éternelle comme la mort, vous y attend. Rares ont été les élus, hors de notre confrérie, à avoir le droit de l'approcher. Vous connaissez le nom de l'un d'eux : Shaladin.

Tous viennent ici à la recherche de quelque chose. À votre tour, vous venez, emplis d'un désir à assouvir. C'est en ce sanctuaire que vous trouverez à le combler. Sachez cependant qu'il existe plusieurs issues : une pour ceux pouvant progresser sur La Voie et une qui contient la soif, cette soif infinie qui jamais ne s'éteint».

AIDE DE JEU N°08 (LE SECRET DE SHALADIN)

LA MÉLODIE DE LA BOÎTE DE SHALADIN

«Aux pieds des mesas et cerné par le sable,
Mon sanctuaire et refuge j'ai construit.
D'un massacre conté par les fables,
Ma musique contient les cris.

Dans le sillage du Tirshata,
Au sommet d'un pic solitaire,
Suivant le glas, tu te rendras.
Amène la boîte à musique de fer,

Pour ceux dont mon savoir est à jamais la quête,
Cette boîte est la clé, le guide et le garde !
Elle chante ces mots, garde les donc en tête :
«Je garde le secret en secret je garde.»

AIDE DE JEU N° 09 (JEU DE PISTE)

JOURNAL DE JAFAR AL DIMBAR

31e jour de Jhang 615 NA - Cymril

L'homme a quitté la pièce, me laissant la boîte et son maigre contenu en guise de paiement pour mes services. Il avait certainement espéré mieux que six feuilles de vélin vierges rangées dans une boîte ancienne de métal cabossée dont le seul intérêt résidait dans la serrure, étonnamment complexe. C'est d'ailleurs manifestement la raison qui l'a poussé à requérir mes services, ceux de «l'un des plus éminents magetrappeurs du Kasmir, ancien conseiller du monarque» comme dit la rumeur... Et la rumeur dit vrai.

La boîte, de modeste facture, est faite de fer noir. Des entrelacs grossiers ornent son couvercle. Elle devait servir de boîte à bijoux ou de coffret avant que son dernier propriétaire ne la destine à la conservation de feuilles de vélin, rares et précieuses avant la redécouverte de la fabrication du papier. Il a finalement dû en perdre la clé. Les nombreuses éraflures et maltraitements infligés à la serrure attestent des nombreuses tentatives infructueuses de l'ouvrir. J'ai moi-même mis près de deux heures, sous le regard impatient du jeune Cymrilien dégingandé, avant qu'elle ne cède.

Lors d'une seconde expertise, mon attention s'est portée sur une aspérité singulière à l'intérieur du couvercle. Un poinçon minuscule, probablement la marque du concepteur de la boîte, a été martelé dans un de ses coins. Équipé de mon dispositif grossissant pour mieux l'apprécier, je me suis trouvé bouche bée. Je contemplais le sceau du plus grand maître de Cryptomancie ayant fréquenté les Tours scellées de Kasir, Shaladin, dont seul le trésor légendaire, à ce jour disparu, peut égaler le génie.

Soudain pris de vertiges, j'ai du m'asperger le visage d'eau pour recouvrer mes esprits. Reprenant mon inspection minutieuse de la boîte, j'ai trouvé ce que je cherchais : une série d'inscriptions en vieil archéen se fondant dans les entrelacs du couvercle. Je l'ai traduite avant de la lire d'une voix hésitante : «Les esprits parlent sous les rayons de la lune» et plus loin «chantant libres et sinistres». Je n'ai pu que perdre le sourire en réalisant les implications d'une telle découverte. S'il s'agit bien de ce à quoi je pense, ma vie est en danger. Je ne dois parler de ma découverte à personne et ne dois absolument rien changer de mes habitudes...

9e jour de Laéolis 615 NA - Cymril

Depuis plusieurs semaines, je consacre tout mon temps à chercher le sens caché des mots laissés par Shaladin, à analyser chaque parcelle de métal, de vélin, à utiliser ma magie sur les différents objets ; mais sans grand résultat. La clé est quelque part sous mes yeux, dans les inscriptions, mais le sens caché m'échappe.

22e jour de Laéolis 615 NA - Cymril

J'ai décidé de tout reprendre à zéro et j'ai passé de longues heures à chercher, à analyser la syntaxe, à vérifier et revérifier. Il ne fait aucun doute que ma première interprétation, trop hâtive, était erronée. Je suppose désormais que le sens du message est : «La lune fantôme éclaire les mots qui délivreront la funeste mélodie.» J'aurai dans quelque temps l'occasion de vérifier mon hypothèse...

49e jour de Laéolis 615 NA - Cymril

Je suis à Cymril en ce dernier jour de Laéolis. J'ai dû, à regret, mettre un terme à un entretien avec mon ami Sophistes qui m'a bien aidé lors de mes recherches préliminaires à l'écriture de mon premier volume sur les «Langues et langages de Talislanta ou le pouvoir des mots et des symboles» consacré aux pratiques linguistiques des peuples des Sept Royaumes et de trois peuples apatrides. Je lui ai fait une rapide lecture de la partie traitant des Cymriliens, avant de lui offrir un exemplaire de l'ouvrage et de m'éclipser rapidement en prétextant un rendez-vous oublié.

1er jour de Phandir 615 NA - Cymril

La nuit dernière, la lune fantôme a dardé de ses rayons spectraux les vélin vierges que j'ai disposés en arc de cercle devant moi. Peu à peu, à la manière d'une feuille se noircissant avant de prendre feu, j'ai vu apparaître sur les pages immaculées des lettres, des mots, des lignes et des schémas donnant, dans un nomadique ancien, toutes les indications nécessaires à la fabrication d'une singulière boîte à musique.

Mais là n'est pas le seul miracle auquel j'ai assisté, la boîte elle-même a été sujette au même phénomène. Des dessins, des inscriptions diverses ornent désormais chacune des faces intérieures de la boîte : on y trouve des inscriptions en bas et haut talislan, en archéen, en nomadique, mais aussi la représentation d'une Muse parée de différentes fleurs adoptant une pose lascive, la représentation au détail près d'un cristal, un idéogramme étrangement proche de certains tatouages arborés par les Affranchis. Tous donnent vraisemblablement une indication assez sommaire d'un lieu où doivent se trouver les six autres morceaux de la boîte.

33e jour de Zar 615 NA - Cymril

Je pense avoir réussi, après plus de deux mois de recherches laborieuses, à décrypter l'ensemble des inscriptions disparates ornant la boîte et les vélin.

Le Conseil des Rois m'a fait l'honneur de participer à l'étude décennale sur la Confédération en compagnie d'autres érudits réputés dans leurs domaines respectifs. Aethorion le Cymrilien, sera chargé d'étudier les croyances et les pratiques magiques, Naj Miras le Sindaran répertoriera les us et coutumes, pour ma part je suis chargé des questions économiques.

39e jour d'Ardan 616 NA Cymril

La mission officielle en partance la semaine prochaine me donnera la double opportunité de voyager sous bonne escorte dans les différents royaumes de la Confédération afin de conduire mes recherches et vérifier mes hypothèses sur place, tout en me permettant de rendre visite aux différentes personnes qui, à l'instar de Sophistes, ont collaboré à mon ouvrage. Il me reste tout juste une semaine pour m'emparer du premier objet de la liste. Je devrais le trouver ici même...

46e jour d'Ardan 616 NA Cymril

Il m'a fallu déployer beaucoup de patience et d'obstination pour m'approprier le premier des objets de Shaladin ; une sorte de peigne métallique. J'ai dû faire des pieds et des mains, faire jouer mes relations, pour me faire admettre, en toute discrétion, du moins le pensais-je, dans l'ancienne demeure d'une famille tanasienne déchue de son droit de propriété lors des événements de 603 NA. La bâtisse avait été acquise depuis par un riche parvenu en quête de reconnaissance.

Non seulement ce maudit Kassandros a profité de l'occasion pour donner une fête en mon honneur, mais il y a convié le tout Cymril, clamant à qui voulait l'entendre l'amitié naissante qui le lie à l'ancien conseiller du roi du Kasmir, c'est-à-dire moi ! Prétextant un malaise, j'ai été conduit au calme et à la faveur du va et vient qui régnait chez les serviteurs, j'ai trouvé la trace du sceau discret de Shaladin qui marquait l'emplacement d'une niche secrète contenant le peigne en fer bleu. Je me suis éclipsé sans demander mon reste en évitant soigneusement mon hôte à qui je réserve un chien de ma chienne.

2e jour de Drôme 616 NA – Kasmir

Nous avons embarqué sur le Pion de Solnar, pour Kasmir, la première étape de notre docte assemblée. Le capitaine m'a l'air sérieux, mais notre guide, un Aériade bleu nommé Tia Wou me semble un peu trop extravagant. Le voyage s'est passé sans encombre. La première partie de notre séjour débute dans la cité de Kasmir où se concentre l'essentiel des activités commerciales et politiques de mon peuple. Je pense qu'il sera nécessaire de guider mes estimés collègues dans les méandres de la cité, pour leurs dévoiler les mystères et merveilles de notre culture... Toutefois, j'envisage de passer les derniers jours de Drôme à Kasir, afin de saluer mon vénérable patriarche.

40e jour de Drôme 616 NA – Tours Scellées de Kasir

J'ai pris plaisir à retrouver l'antique tour familiale et mon vieux père avec qui j'ai la fâcheuse habitude de deviser longuement sur notre héritage nomade et la pratique de cette langue que nous trouvons si élégante. Il connaît d'ailleurs une quantité infinie de proverbes, qui sont les signes de la sagesse et de l'identité d'un peuple.

45e jour de Drôme 616 NA – Tours Scellées de Kasir

J'ai profité de mon séjour ici pour glaner des informations sur Shaladin, le vénérable fondateur de l'Ordre de la Cryptomancie. C'est notamment lors des discussions avec l'infini puits de sagesse qu'est mon honorable père, Aziz, que j'ai complété mes connaissances sur ce personnage légendaire. De l'avis même des magestrappes, Shaladin était un Grand-Maître connaissant des secrets antiques : il est mort au début du Nouvel Âge, une cinquantaine d'années avant la fondation de la Confédération... Même pour les magiciens des Tours Scellées, Shaladin fut quelqu'un de particulièrement secret et discret. Tout ceci ne rend ma quête que plus importante, plus enthousiasmante ! Malgré le respect et la confiance que je porte à mon estimé père, je n'ose aborder avec lui le sujet brûlant des objets de Shaladin : je préfère lui réserver la surprise d'assembler tous les éléments avant de lui dévoiler l'artefact.

49e jour de Drôme 616 NA – Tours Scellées de Kasir

Notre mission part demain pour Astar : il est temps pour moi de rejoindre mes collègues. Mon père m'a souhaité bonne route et a insisté pour que je fasse attention à moi. En cas d'ennui, il a fortement souligné que les comptoirs de notre famille m'étaient bien sûr ouverts et que je n'hésite pas à m'y rendre. Il m'a remis plusieurs lettres de change et d'introduction pour différentes personnalités qu'il connaît à travers les Sept Royaumes, avant de m'adresser la traditionnelle formule du départ.

J'ai hâte de revoir Anis, ma collaboratrice Muse revenue parmi les siens, mais je me demande si elle acceptera de me révéler la signification de la représentation florale figurant sur la boîte... Je suis quasiment sûr que c'est du Sylvestre.

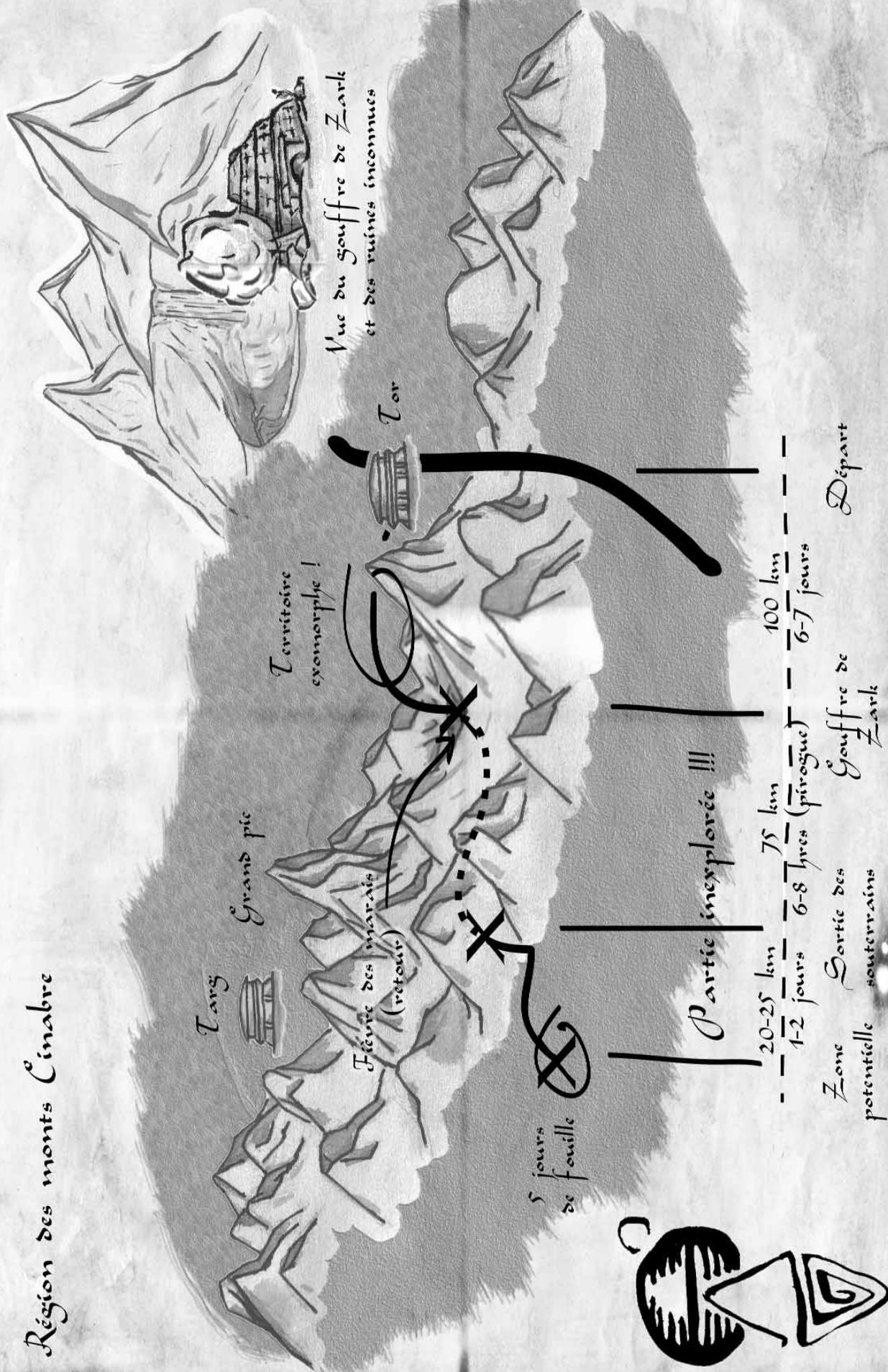
2e jour de Jhang 616 – Astar

Nous sommes arrivés hier au coeur de la forêt féerique. La commission a fait halte dans le petit village installé à proximité des entrepôts des Dracartans. Nous résidons actuellement au Comptoir, la prospère hôtellerie que ma famille entretient ici ! Déconcertant privilège que nous envient de nombreux cousins... Il faudra que je demande à mon père comment il a réussi le tour de force de s'implanter en Astar. Depuis notre arrivée, nous sommes harcelés par les agaçantes plaisanteries et l'incessante curiosité des Follets. Leur présence navrante est la seule contrariété qui soit dans ce petit éden talismanique qu'est Astar.

14e jour de Jhang 616 – Astar

Nous en avons terminé avec les installations des étrangers à Astar. À partir de demain, nous allons commencer à nous aventurer dans les forêts elles-mêmes. Alors que nous revenions d'une visite à une petite communauté Muse des environs, j'ai eu le

Région des monts Cinabre



Targ

Grand pic

Févre des marais
(ritou)

Tor

Vue du gouffre de Zark
et des ruines inconnues

Territoire
exomorphe !

5 jours
de fouille

Partie inexplorée !!!

20-25 km
1-2 jours

75 km
6-8 hrs (pirogue)

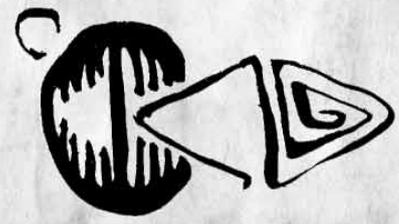
100 km
6-7 jours

Zone
potentielle
souterrains

Sortie des
gouffres

Gouffre de
Zark

Départ



bonheur de rencontrer Anis. Il en émane quelque chose de bien plus profond et insondable qu'il n'y paraît de prime abord. L'intensité de son regard vert de gris présage d'une force d'âme insoupçonnée chez une créature d'aspect aussi frêle et délicieux. Elle a immédiatement accepté de m'aider, avant de me fausser compagnie mystérieusement.

36e jour de Jhang 616 – Astar

Cela fait trois semaines qu'Anis s'est éclipsée, me laissant dans une totale expectative. Personne ne semble savoir où la trouver, ou vouloir me le dire. Je me demande sérieusement si son amitié n'était pas feinte depuis le début... Se serait-elle jouée de moi ? Mais dans quel but ? Peut-être convoite-t-elle ma découverte ?

46e jour de Jhang 616 NA – Astar

Elle a réapparu ce matin, aussi soudainement qu'elle avait disparu, et sans me donner la moindre explication, sans une image télépathique, sans même un mot de son follet Nénuphar. Elle m'a conduit dans une clairière reculée, près d'une cascade à l'eau froide et exquise. Puis, sans comprendre ce qu'elle me voulait vraiment, elle a commencé à me déshabiller, délicatement, comme pour ne pas m'effaroucher. Était-ce la quiétude du lieu ou la beauté enivrante d'Anis au regard si captivant ? Je ne saurais le dire, mais je me suis laissé faire sans la moindre appréhension, abandonnant à même le sol mes précieuses affaires sans le plus petit remords.

Me tenant la main, elle m'a lentement mené sous la petite chute d'eau vive sans me quitter du regard. Au bout d'un moment qui m'a semblé infini, elle m'a ramené sur la berge au même rythme et a déposé sur mon nez un baiser mouillé. Puis elle m'a conduit devant une grande pierre levée de trois fois ma taille disposée à quelques mètres de là au pied d'un grand chêne à l'écorce fendue.

Je suis resté un moment interdit, devant le monolithe qui semblait me toiser. Puis j'ai remarqué le signe familial, le symbole de Shaladin, gravé à même la pierre. Il était passé par là, le second peigne ne devait pas être bien loin. Je me suis tourné pour remercier Anis, mais elle n'était plus là. Quelle agaçante manie ! Les souvenirs de volupté des instants précédents avaient déjà fait place à cette quête insatiable de réponses, à cette soif de découvertes qui me plaît tant dans la pratique de mon art. Après quelques recherches minutieuses sur les lieux, j'ai découvert l'objet de ma convoitise simplement niché au creux du grand arbre, sous un amas de feuilles et d'écorces séchées. Je me suis retrouvé là, nu comme un ver des racines, dans la clairière, un grand sourire aux lèvres, un peigne en fer rouge à la main.

Lorsque je suis revenu sur les rives du lac Zéphyr, Anis m'attendait, souriante. Elle parcourait l'ouvrage que j'étais venu lui offrir.

5e jour de Laéolis 616 NA – Tor

Je me demande bien ce qui a pu me passer par la tête d'avoir accepté de participer à cette expédition ! Et cet Aériade de malheur qui ne cesse de nous vanter les mérites de telle ou telle cuisine, un de ces partisans agaçants ne voyant que le verre à moitié plein... Depuis notre arrivée, je n'ai pu supporter de mettre un pied dehors, avec cette chaleur suffocante et moite, ces insectes voraces qui pourraient me foudroyer d'une simple piqûre, aussi douloureuse, dit-on que le supplice du pal.

Une fois de plus ma patience est mise à rude épreuve. Umbo, le Maître des rites de ma connaissance s'est absenté de la cité-caserne de Tor depuis plus d'une semaine. Un groupe de sans-noms effectue son rite de passage au coeur des jungles de Taz, à quelques jours de là. À l'issue de cette série d'épreuves, qui a pour but de juger de la valeur des Affranchis parvenus à l'âge de raison, à peine huit ans, ils sont autorisés à se donner un nom. Le Maître des rites, véritable mémoire de son clan, est chargé de tatouer les noms et les éventuels faits d'armes sur la peau de chaque jeune Affranchi.

10e jour de Laéolis 616 NA – Tor

Cela fait quelques jours que je reste enfermé et ça ne peut pas durer. J'ai commencé hier la confection d'un vêtement faisant office de moustiquaire qui, bien que renforçant cette sensation de moiteur oppressante, prouve son efficacité contre les énormes insectes indigènes. Je ferai de même pour mes compagnons d'infortune dès ce soir, après les entretiens nécessaires à la rédaction du rapport avec Cognée, la monarque, et les membres de son état-major qui font office de gouvernement.

11e jour de Laéolis 616 NA – Tor

J'ai hâte de revoir ce vieux bougre d'Umbo... Nous nous sommes rencontrés lors d'une mission diplomatique à Djaffa, il y a quelques années. Lui et quelques soldats de son unité m'avaient été désignés comme escorte pour la durée de ma mission. Nous avons appris à nous apprécier malgré nos différences. Nos mésaventures dans les Terres Sauvages de Zaran ont certainement été pour beaucoup dans ce rapprochement. Umbo m'a même appris à reconnaître les tatouages permettant de distinguer les grades et les corps d'armée au sein de son peuple. Je les ai plus tard reproduits dans mon ouvrage.

Nous avons aussi longuement discuté des particularités taziennes dans la pratique du bas talisman et des nombreux apports faits par les Affranchis à cette langue. C'est d'ailleurs ces discussions qui m'ont convaincu qu'il fallait consacrer un ouvrage entier, voire plusieurs à l'étude des spécificités des langues et langages.

15e jour de Laéolis 616 NA – Tor

Umbo est revenu... Comme je le pensais, il a feint

de s'intéresser à l'ouvrage, sûrement pour ne pas me faire de peine, mais nous avons tout de même fêté nos retrouvailles devant un verre.

Je suis allé droit au but et lui ai montré la partie de la boîte où est reproduit le logogramme tazien. Mais à ma grande surprise et déception, Umbo m'a dit n'avoir aucune connaissance de ce symbole. Il ressemble aux tatouages arborés par son peuple, mais celui-là ne semble correspondre à rien. Il a promis de se renseigner auprès de ses homologues des autres communautés, mais il n'y a pas grand chose à espérer de ce côté là selon lui.

Je me retrouve une fois de plus dans une impasse... Mais je sais d'expérience que la réussite dans toute quête, comme dans le travail, est principalement une question d'opiniâtreté.

18e jour de Laéolis 616 NA – Tor

Cela fait deux jours et une nuit que je n'ai quasiment pas fermé l'oeil... J'ai demandé à ce qu'on ne me dérange sous aucun prétexte. Ils doivent tous me prendre pour un fou. Peu importe, j'ai besoin de calme et de tranquillité pour réfléchir. Ces quartiers spartiates ont sur moi un effet apaisant. Les petites ouvertures en forme de fente m'offrent assez de lumière pour me déplacer et j'allume une lampe pour poursuivre mon travail quand vient la nuit. Sa lueur fait danser des ombres hypnotiques... Euréka !

Je reviens à peine, tout essoufflé, du chemin de ronde, le point culminant de la forteresse. Quel imbécile ! C'est une ombre... Le symbole représente très certainement l'ombre d'un pic, le plus haut pic surplombant la cité, séparant la jungle de Taz des contrées marécageuses situées plus au sud appelées Mog.

28e jour de Laéolis 616 NA – Tor

Grâce à Umbo et à mon statut d'enquêteur mandaté par le Conseil, j'ai eu accès aux cartes d'état-major des environs, certains rapports d'expédition des Affranchis et aux plus récents relevés géographiques établis par les Gnômes cartographes depuis 607 NA. En croisant ces sources avec le logogramme, j'ai pu compléter les indications cryptées de Shaladin. J'en ai finalement conclu que le dessin était une reproduction plus ou moins précise d'une région située au sud-ouest de Tor, par delà les monts Cinabre, dans les étendues marécageuses du Mog. L'ombre axiale qui traverse ce motif est celle que projette le plus imposant des pics de la chaîne montagneuse au zénith des Soleils. En suivant l'axe de cette ombre, j'arriverai à l'endroit où Shaladin aura probablement dissimulé l'un de ses objets.

À l'aide d'Umbo, j'ai reporté mes schémas sur les cartes de la région. Il est d'accord pour organiser une expédition. Selon les relevés gnômes, un passage souterrain, le gouffre de Zark situé à quelques jours de marche en partant de Tor, représente le plus court chemin pour accéder à notre objectif. D'après les estimations d'Umbo, il faut compter entre vingt et

vingt-cinq jours pour faire l'aller-retour et le quadrillage de la zone. Je suis parvenu, non sans mal, à convaincre mes compagnons de me laisser quitter Tor, sans préciser pour autant le but de cette expédition. Grâce au concours mon ami, l'expédition est fin prête et nous partons demain...

33e jour de Laéolis 616 NA – Quelque part dans le Mog

Cela fait maintenant cinq jours que nous marchons vers le gouffre de Zark, nous enfonçant toujours plus dans cette jungle hostile. En dépit de la section d'Affranchis et d'Umbo qui me servent d'escorte, les conditions sont épouvantables. Hier, l'un d'eux a même disparu pendant son tour de garde... Les autres parlent d'un prédateur redoutable : un vieil exomorphe, de taille colossale, suffisamment malin pour déjouer la vigilance de mes gardiens.

35e jour de Laéolis 616 NA – Quelque part dans le Mog

Un second Affranchi s'est perdu dans une zone de sables mouvants. Nous avons trouvé les vestiges d'une ancienne cité. Les ruines sont agencées dans une grande cuvette où se déversent les nombreux cours d'eau et cascades qui s'écoulent des monts vertigineux alentours pour constituer un lac qui s'enfonce sous les montagnes : le gouffre de Zark.

Malheureusement, j'ai contracté une puissante fièvre qui gêne mon discernement : Umbo pense qu'il s'agit de la fièvre des marais. Cette calamité et les pertes d'effectif que nous avons endurées, ont décidé Umbo à rebrousser chemin vers Tor, en dépit de mes protestations !

47e jour de Laéolis 616 NA – Tor

La fièvre m'a profondément affaibli. Sans conteste, Umbo a fait le bon choix. Attendu la virulence de la maladie, je serais probablement mort à l'heure qu'il est si nous n'étions pas revenus. J'enrage toutefois que ma santé soit la cause de notre échec : nous n'étions plus qu'à trois ou quatre jours du but ! Je n'aurai pas le temps de monter une deuxième expédition, la mission d'enquête repart dans quelques jours pour Vardune. Il faudra que je revienne plus tard à Taz pour organiser une nouvelle mission de recherche.

5e jour de Phandir 616 NA – Vashay

Vashay est presque aussi agréable qu'Astar, la différence notable étant que la population y est beaucoup plus industrielle que chez les Muses, ce qui n'est guère difficile. J'ai passé tout le temps du trajet jusqu'à la capitale arboricole de Vardune dans ma cabine. Je tenais à vérifier mes découvertes pour éviter tout problème subséquent. La face ornée du viridia stylisé ne révèle nulle autre inscription que l'arbre emblématique de prime abord. Il s'agit là d'un travail prodigieux d'une minutie remarquable. Certaines parties du tracé comportent de minuscules inscriptions laissant percevoir à l'amateur averti son mes-

sage caché : «le premier détient les clés du passé, et le dernier celles de l'avenir». J'espère qu'une fois sur place, le sens de cette phrase sera plus clair avec l'aide de ce vieux Kreen-Tri. Je me demande s'il a abandonné sa charge de ministre au sein du conseil aériade vert.

8e jour de Phandir 616 NA – Vashay

Je me sens un peu honteux, je n'ai pas eu la patience d'endurer les politesses d'usage et je n'ai pu m'empêcher d'entraîner mon ami à l'écart pour le questionner. Mais en vain... En revanche, Kreen-Tri a visiblement été ravi de mon attention et a pris un grand plaisir à parcourir «Langues et langages de Talislanta», notamment la partie consacrée à son peuple. C'est là, qu'interrompant sa lecture, il m'a interpellé et a repris à haute voix le passage où il était question des runes sacrées gravées sur le Premier Arbre. Il correspond parfaitement à la définition contenue dans la première partie de l'énigme. Reste à se faire une idée de ce que représente le «dernier».

15e jour de Phandir 616 NA – Vashay

Au bout de plusieurs échanges et de nombreuses réflexions, nous avons convenu que le terme «dernier» devait renvoyer à la Tonnelle du dernier envol, la dernière demeure des Aériades, un grand viridia solitaire situé dans les bois sauvages au-delà des terres cultivées. Nous nous y sommes rendus. Kreen-Tri s'est accroupi devant l'arbre ancestral et a entonné un chant mélodieux en l'honneur des esprits de la nature. Les racines se sont écartées révélant une petite cavité, semblable à un terrier, contenant les vestiges d'une boîte dont il ne reste que le mécanisme d'ouverture accompagné d'une tige métallique à ailettes.

3e jour de Talisandre 616 NA – Durne

Ce voyage à Durne me ravi. Nous sommes arrivés tard dans la soirée d'hier et j'ai fait prévenir Ana Érobiose de notre présence dans la cité souterraine. Les tourments du passé nous ont souvent opposés, mais je pense que la joie des retrouvailles est tout autant partagé par la Fille de Terra. De vieux souvenirs, de l'époque où j'étais ambassadeur à Durne, me submergent parfois. Ana était dans la fleur de l'âge et malgré son calme apparent, la première conseillère de la reine-matriarche n'avait pas la langue dans sa poche et savait se montrer ferme quand à la sauvegarde des traditions et de la culture durnèse. La voici qui s'annonce...

11e jour de Talisandre 616 NA – Durne

Ana et moi avons longuement évoqué le passé. Cela m'a fait énormément plaisir et je n'ai pas pu me résoudre à une nouvelle impolitesse... Après quelques heures de discussion d'ordre politique, nous avons abordé le sujet qui me préoccupe en ce moment. Elle a bien amené la carte des sous-sols de Durne : plus précisément les relevés datant de 607

NA de la région de Tunnelrock, dont je lui avais fait mention dans la lettre annonçant notre arrivée. Je lui ai exposé ma théorie. Je présumais de l'existence d'un passage non répertorié. Je lui ai proposé d'en échanger la localisation précise contre un cristal que nous aurions été susceptibles d'y trouver. J'ai dû lui en dire plus sur mon projet concernant l'Héritage, mais je ne suis pas sûr de l'avoir convaincue.

Une fois seul, j'ai longuement étudié la carte. J'ai reproduit et superposé sur celle-ci le tracé exact du cristal représenté sur la boîte. Tout coïncide ! L'étrange inscription de la boîte de Shaladin reproduit parfaitement la portion du réseau de la Grande Route qui entoure Tunnelrock : mais par rapport aux cartes des Gnomes, il y figure en effet un passage supplémentaire.

19e jour de Talisandre 616 NA – Durne

Ana a finalement obtenu les autorisations nécessaires auprès de la Matriarche et on m'a alloué quelques protecteurs gnomes en cas de mauvaise surprise.

20e jour de Talisandre 616 NA – Tunnelrock

Nous sommes parvenus à la forteresse centrale des Gnomes qui contrôle le labyrinthe piégé de Tunnelrock, l'accès en surface de la cité souterraine. Nous ne sommes plus qu'à une dizaine de kilomètres de l'endroit désigné par Shaladin.

21e jour de Talisandre 616 NA – Environs de Tunnelrock

Quelques heures de marche nous ont suffi pour atteindre l'intersection. Après une longue inspection de la paroi, sous une lumière vive qui a indisposé les Gnomes, j'ai repéré le signe de Shaladin sur l'un des soutènements qui maintient le plafond et j'ai actionné le mécanisme. L'assemblée des Gnomes a été stupéfaite et visiblement joyeuse à l'idée de découvrir une partie du réseau ne figurant sur aucune de leurs cartes. Les protecteurs se sont assurés qu'il n'y avait aucune menace, ni dans le couloir, ni dans la grande salle, avant de me laisser entrer. La salle est un véritable gisement de cristaux naturels. Mais le plus intéressant, à mon sens, réside dans l'immense cristal iridescent et multicolore qui trône sur une stalagmite. Mais je ne m'attendais pas vraiment à ce que j'ai pu voir : la taille de la boîte de Shaladin et les dimensions qu'il prête au cristal sur les vélin ne correspondent pas du tout avec l'immensité du cristal lui-même.

22e jour de Talisandre 616 NA – Environs de Tunnelrock

Je suis arrivé à la seule conclusion qui s'impose. Lorsque Shaladin a conçu la boîte, le cristal ne possédait pas ses dimensions actuelles : évidemment, comme la plupart des cristaux vivants, il n'a pas interrompu sa croissance ! Me voilà donc confronté à un obstacle : il va falloir trouver un tailleur de cristal

compétent pour obtenir une pièce adéquate aux formes, dimensions et facettes conformes aux indications de Shaladin.

25e jour de Talisandre 616 NA – Durne

Nouvel obstacle inattendu. Après une première inspection de la caverne et du cristal, les Gnomes ont fait des découvertes et les protecteurs ont placé toute la zone sous contrôle de l'armée de Durne. J'ai été poliment, mais fermement, raccompagné dans la cité souterraine. De ce qui a filtré, le cristal vivant, qu'ils considèrent comme une des Larmes de Terra, est d'un type inconnu : cela a eu pour conséquence de jeter un certain trouble au sein de l'Église et des cristallomanciens.

27e jour de Talisandre 616 NA – Durne

J'ai été reçu par la Matriarche. Comme je m'y attendais, je ne suis pas autorisé à récupérer le cristal, ni même un fragment assez gros pour répondre à mes besoins, avant que des études approfondies ne soient menées par les cristallomanciens quant à la nature exacte du cristal. Cela peut prendre des mois ! J'ai tout de même été chaudement remercié pour avoir contribué à la complétude des plans du réseau. Ça me fait une belle jambe !

5e jour de Zar 616 NA – Sindar, Nankar.

Nous voilà au-dessus du Sindar et de ses fameuses mesas. Dernière étape du voyage... Je suis très enthousiaste. Durant notre correspondance assidue des derniers mois, mon ami Senoj Anaidni, un brillant archéologue sindaran a mis à jour une tombe dont je lui avais suggéré l'emplacement grâce aux indications relevées sur la boîte.

6e jour de Zar 616 NA – Nankar

En dépit de mon souhait de me rendre au plus vite à Tordan, où se trouve le chantier, j'ai été submergé par la documentation et les éléments à consulter et décrypter pour le compte de la mission d'enquête... Et on dit que les Kasmirans ont le goût du secret ! Que penser des Sindarans dans ce cas ?

23e jour de Zar 616 NA – Nankar

J'ai reçu ce matin une nouvelle missive de Senoj : il a achevé l'ouverture et l'exploration de la tombe et m'a communiqué une première liste des objets qu'elle contenait, avec leurs descriptions précises. De son avis d'expert, il faudra encore compter quelques jours pour être sûr que rien n'a été oublié et qu'il parvienne à reconstituer les puzzles des objets fragmentés. Toutefois, je ne pense pas que la pièce qui m'intéresse soit brisée.

36e jour de Zar 616 NA – Nankar

Le courrier que j'ai reçu ce matin m'a fait bondir. Senoj a dressé la liste complète des objets ! La description de l'un d'entre eux correspond trait pour trait à ce que Shaladin nomme dans ses vélins :

«cuspide iridescente». Il s'agit d'un fin disque circulaire d'un métal iridescent percé de multiples trous sur toute sa surface. Je ronge mon frein de ne pouvoir me rendre immédiatement sur place...

39e jour de Zar 616 NA – Nankar

Enfin ! Les travaux et les études que je devais accomplir pour la mission officielle sont achevés... Il est temps de reprendre ma quête. J'ai prévenu mes compagnons de mon absence pour quelques jours, le temps de me rendre à Tordan et de revenir... J'ai envoyé un message à Senoj pour annoncer ma venue.

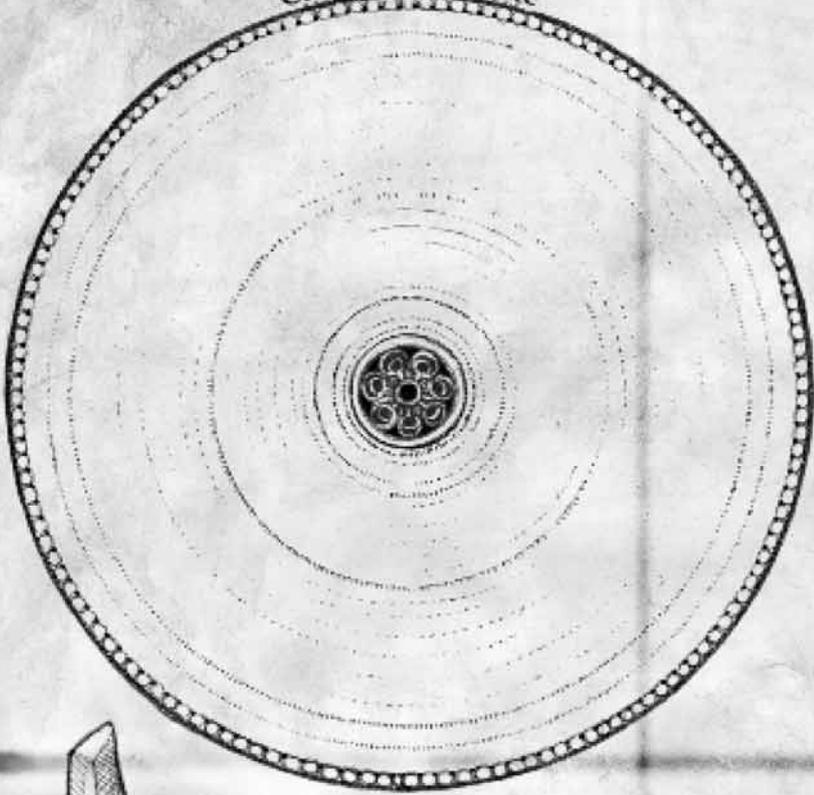
42e jour de Zar 616 NA – Tordan

Senoj Anaidni m'a laissé un message à la station héliophorique. Il me demande de le rejoindre sur son chantier de fouille.

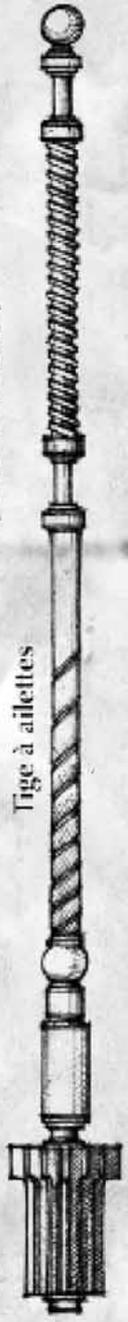
45e jour de Zar 616 NA – Tordan

Énorme déception ! Moi qui pensais récupérer le précieux objet de Shaladin, je me retrouve confronté à un nouveau délai ! La Sindarane qui finance les recherches de Senoj et possède le terrain où se dresse le chantier, a demandé à ce que les objets qui y avaient été trouvés lui soient amenés. Avidée collectionneuse comme tous les gens de son peuple, elle escompte trouver un élément manquant à sa précieuse collection ! Je pensais la rencontrer mais elle n'a pas daigné me recevoir chez elle... Faisant «contre mauvaise Fortune, bon cœur» comme disent ces voleurs de Saristas, j'ai suggéré de nous voir ailleurs : elle a proposé une auberge dans le district des étrangers de l'acropole...

Cuspide iridescente



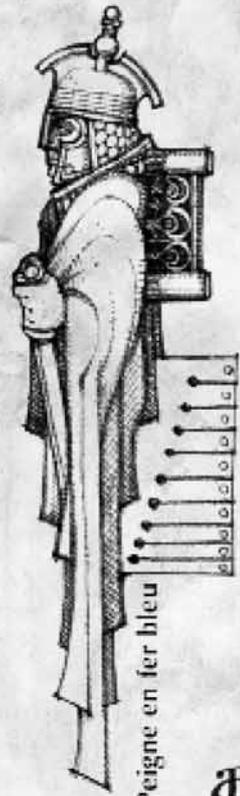
Peigne en fer rouge



Tige à ailettes



Cristal



Peigne en fer bleu

Φ37857

Mecanisme a ressort

