

**Face à la recrudescence des jeux plus « heroïc » que « fantasy », nous avons eu envie de nous intéresser à un monde aussi fabuleux qu'improbable. Un monde minuscule dans lequel vous pourrez vous plonger le temps d'une partie ou d'une petite campagne : Gofefinker ! Dans ce numéro, nous faisons surtout la part belle aux « Gnobelains », les seigneurs de ce pays. Mais bientôt, nous vous présenterons plus en détail leur fief.**

## Gofefinker, le pays d'ailleurs

A peine plus grand qu'une seigneurie moyenne, Gofefinker (ou « Gofink », comme le prononcent ses habitants) est un petit domaine à peine trente kilomètres de large qui a la particularité d'exister (de temps en temps, en tout cas) sur plusieurs plans en même temps.

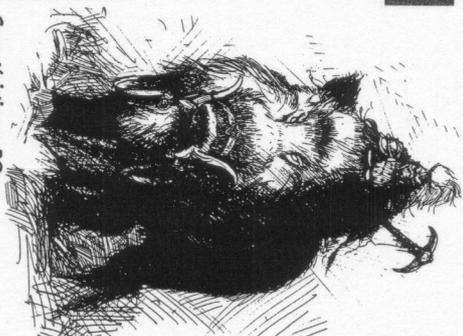
Situé à la croisée de plusieurs vallées montagneuses, Gofefinker est une contrée que risquent de visiter, un jour ou l'autre, vos aventuriers. Et pourtant, personne ne sait vraiment comment s'y rendre ! En fait, c'est toujours quand on s'y attend le moins, après un orage ou une petite averse, qu'une brume étrange enveloppe les voyageurs qui se retrouvent soudain dans ce lieu magique, j'ai nommé Gofefinker, le pays des fîots terres, le royaume des brumes, le domaine des points à péage, le royaume des Gnobelains !



## Drum

**D**rum est un quartier dans l'âme. Il même une existence spatiale ponctuelle de combats et de querelles. C'est un foucaire, un barbant. Avec lui, « ça passe ou ça casse ! »... Peu enclin à s'amuser, il se déteste rarement, sauf sous l'effet d'un excès de liquueur de champignons. Il collectionne les amies de toutes sortes et — lui-même est un foyeron accompli — il passe ses loisirs à en fabriquer, toutes plus bizarres les unes que les autres. Les plus beaux fleurons de sa collection sont sans aucun doute ses amies magiques, dont il tire une fierte vaniteuse. Pour en acquiescer de nouvelles il est toujours prêt à partir seul à l'aventure ou à déterner l'importance qui (sauf Amràld, qui vient parfois lui demander conseil). Dans son mini-château fort personnel, il vit entouré des souvenirs de ses nombreux faits d'armes — amoures d'adversaires, têtes de monstres — et il aime raconter ses exploits aux nouveaux venus. Mais Drum est loin d'être un interlocuteur agréable. Fasciné par la vie des grands stratèges du passé, il emaille toujours son discours de formules militaires qu'il aboie d'une voix forte et sèche (ex. : « Bonjour étranangers, GAAAAAARDE

**Caractéristiques AD&D**  
 FOR 18/90 CA: 1  
 INT 8 Guerrier niveau 10  
 SAG 10 Domogages (double-foux): 244+5  
 CON 17 Points de vie: 100  
 DEX 14 Alignement: Neutre loyal  
 CHA 12



## Caractéristiques RQ

FOR 20 Mouvement: 2  
 CON 19 Points de vie: 13  
 INT 7 Points de fatigue: 39  
 INT 8 Bonus aux dégâts: +1d4  
 POU 10 Points de magie: 10  
 DEX 15 DEX MKA: 3  
 APP 8  
 Arme RA: At.%; Dégâts Par.%; Ph  
 Double-foux 1 90% 2d4 90% 10  
 Armure: 12 points (magique).

**Sanglier géant de Drum**  
**Caractéristiques AD&D**  
 Fréquence rare  
 Nombre: 1  
 Classe d'armure: 6

# Les Gnobelains de Gofefinker

## Amràld-le-bel

**B**ien qu'il ne fasse pas son âge (457 ans, au bas mot), Amràld-le-bel est l'ainé des Gnobelains. Susceptible et légèrement mégalomane, il sait aussi se montrer sociable et raffiné. Il est connu, entre autres, pour minoier les tarifs de ses points quand des artistes demandent le passage. Il fit très tôt preuve d'un comportement indépendant et d'un vif intérêt pour les arts en général, et pour la sculpture et le travail des métaux en particulier. Adolescent, il fut l'élève des plus grands sculpteurs de son univers. Il semblait d'ailleurs que ceux-ci se soient vite débarrassés de lui après avoir réalisé qu'il portait plus d'intérêt aux modèles féminins qu'à leur enseignement ! C'est ainsi qu'Amràld se joignit ensuite à une bande de nains maraudeurs, qu'il persuada de l'aider à trouver la formule de l'acier. Il découvrit ce secret après avoir torturé maint forgerons et fabriqua alors Thrombar, sa ripière de combat, ainsi qu'une armure de plaques incrustées de runes de protection. Après cela, il s'évada chevalier et prit part à



Déplacement: 25 m  
 Dés de vie: 7  
 Nombre d'attaque: 1  
 Dégâts/attaque: 3d6 (sans défenses)  
 Attaque spéciale: piétinement (D: 1d4)  
 Défense spéciale: —  
 Intelligence: omnisciente  
 Alignement: Neutre  
 Taille: 1, 80 m ou gorrol

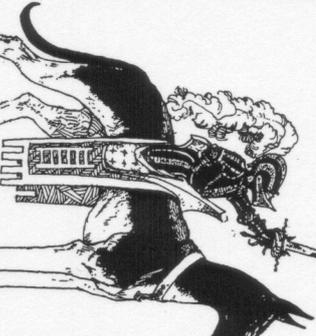
**Caractéristiques RQ**  
 FOR 26 Mouvement: 8  
 CON 19 Points de vie: 26  
 INT 32 Points de fatigue: 45  
 INT 4 Bonus aux dégâts: +3d6  
 POU 11 Points de magie: 11  
 DEX 5 DEX MKA: 4  
 Armes RA: At.%; Dégâts Par.%; Ph  
 Défenses 7 50% 2d6 — —  
 Piétinement 7 70% 6d6 — —

par rentrer dans l'ordre, mais, Amràld voue désormais une hémite certaine à son demi-frère. Depuis, il consacre une grande partie de son temps à élever une meute de dogues particulièrement redoutables. N'en déplaise aux mauvaises langues, la tumeur selon laquelle les magiciens qui l'hiberge occasionnellement entraînerait une fastueuse tendance à disparaître n'a jamais été vérifiée.

## Amràld-le-bel

**Caractéristiques AD&D**  
 FOR 18/91 CA: 2  
 INT 14 Guerrier niveau 11  
 SAG 10 Dégâts (Thrombar): 1d8 + 6  
 CON 16 Points de vie: 110  
 DEX 15 Al.: loyal Mauvais  
 CHA 9

**Caractéristiques RQ**  
 FOR 20 Mouvement: 2  
 CON 18 Points de vie: 13  
 INT 7 Points de fatigue: 38  
 INT 14 Bonus aux dégâts: +1d4  
 POU 10 Points de magie: 10  
 DEX 15 DEX MKA: 2  
 APP 12  
 Arme RA: At.%; Dégâts Par.%; Ph  
 Thrombar 2 90% 1d8+1 90% 12  
 Armure: 12 points (acier).



**Grlix**

**Caractéristiques AD&D**

Fréquence: rare  
 Nombre: 1  
 Classe d'armure: 4  
 Déplacement: 20 m  
 Dds de vie: 10 (PV 70)  
 Nombre d'attaque: 1  
 Dégâts/attaque: 1-20 (morsure)  
 Attaque spéciale: pouvoirs magiques (voir note)  
 Défense spéciale: —  
 Résistance à la magie: standard  
 Intelligence: moyenne  
 Alignement: Neutre Loyal  
 Taille: 2, 50 m ou guérrol  
 Pw: non

Grlix est un brave «chien-chien» qui est sublimement devenu capable de parler, de réfléchir et de lancer des sorts comme un magicien du 5e niveau. Il adore les os!

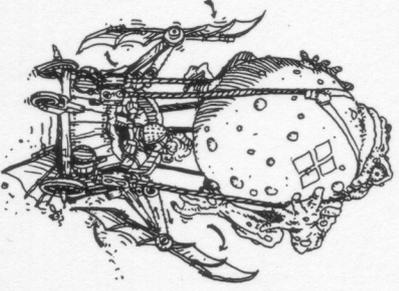
**Caractéristiques RQ**

FOR 30 Mouvement: 10  
 CON 16 Points de vie: 21  
 TA 26 Points de fatigue: 46  
 INT 11 Bonus aux dégâts: +2d6  
 POU 16 Points de magie: 16  
 DEX 15 DEX MRA: 3  
 Arme NA At.% Dégâts Par.% Ps  
 Morsure 8 60% 1d10 — —  
 Armure 3 points (nonutilisé).  
 Magie: d'appréhension du M.

**Barn'Habé**

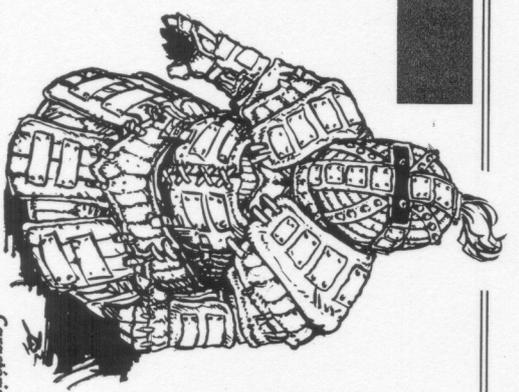


grave et torte. Peu coléreux, il traillé parfois, mais cela ne dure jamais. Barn'Habé a une passion: l'aviation. Il rêve de posséder une machine qui lui permettrait de voler de ses propres moyens. Même s'il s'est attiré la sympathie des éternaux qui veillent sur les lieux de Godefrikier, il doit pour l'instant se contenter de succédans: crapaud-montgolfière et dragons approximatifs de diverses couleurs. Barn'Habé est le seul être qui puisse se promener impunément dans le ciel de cette région. Il n'a en fait qu'un seul défaut — mais de taille! — qui lui a valu la rélegation dans ce coin perdu: il a tendance, les soirs de pleine lune (on sait rarement quand cela se produit, car le ciel de Godefrikier est couvert en permanence), à se transformer en bruite assolifiée de sang. Sans être à proprement parler un «gavou», Barn'Habé se met à hurler et rôde sur les flûtes-tortes et dans les combes, en quête de victimes. Dans ces moments-là, même ses frères le craignent...



**Glrix**

Personne n'a jamais vu le visage de Glrix. On raconte même que le jour de sa naissance, il se serait immédiatement dissimulé sous le lit de sa mère, un endroit obscur et poussiéreux, où il aurait passé la plus grande partie de son enfance. C'est très étrangement timide, Glrix porte en permanence une armure dont il ne se défait jamais — même pour dormir ou pour réviser sa sur-armure mécanique — fruit de ses travaux scientifiques. Car Glrix est passionné par les sciences. Il passe de longues journées entières dans son laboratoire, à concevoir toutes sortes de machines de guerre et de pièges dont il truffe jusqu'au dernier couloir de sa demeure. Sa dernière invention, le «château mobile à scolopendres», est un monstrueux engin équipé d'une bombardière et d'armes diverses, tracté par deux mille-pattes mutantes. Son amour des sciences est d'ailleurs son principal défaut: combien d'aventuriers n'ont-ils pas déjà dépécés vifs, afin d'étudier leur anatomie et leur résistance à la douleur? Les gens qui ont eu le douleurux privilège de discuter avec lui rapportent qu'il possède une «étrange voix puissante et cavernueuse entrecoupée de bruits métalliques». En fait, il semblerait bien que Glrix se soit fabriqué un «appareil vocal» pour impressionner ses clients. Cc Gnobolain n'a qu'un seul véritable ennemi: son frère Amnahli.



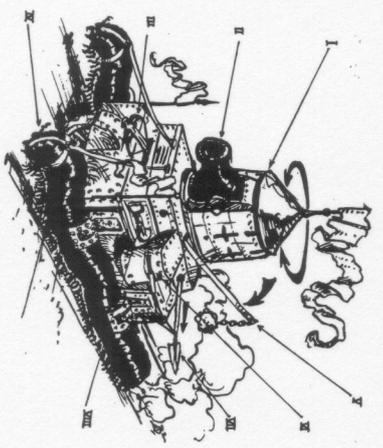
**Glrix**

**Caractéristiques AD&D**

FOR 10 CA: 2 (sua)/-1 (en armure)/-2 (en château mobile)  
 INT 17 Dernière morsure 7  
 SAG 10 Dommages (morsure): 1d6 + 4  
 CON 12 Points de vie: 70  
 DEX 13 Alignement: Neutre  
 CHA 8

**Caractéristiques RQ**

FOR 14 Mouvement: 2  
 CON 16 Points de vie: 12  
 TA 17 Points de fatigue: 30  
 INT 17 Bonus aux dégâts: —  
 POU 10 Points de magie: 10  
 DEX 15 DEX MRA: 3  
 App 2  
 Arme RA At.% Dégâts Par.% Ps  
 Morsure 1 70% 1d10+1 60% 10  
 Bougliers — — — 81% 8  
 Armure: 8 points (sua), 12 points (en armure), 14 points (en château mobile).



Château mobile à scolopendres de Glrix  
 Cet engin blindé peut atteindre la vitesse impressionnante de trois lieues à l'heure.  
 I- Tournele rotative dotée de meurtrières.  
 II- Bombarde calibre 342, Glrix mod. 23.  
 III- Arbalète à répétition Autoglix  
 IV- Mille-pattes mutants «Glrix-o-velours» conçus pour manipulation génétique.  
 V- Masse d'arme à démultiplication mécanique modèle «brise-écrans» de Glrix & Glrix.  
 VI- Tournele à sorbacorne équipée d'un canon royalé Wzrigiz.  
 VII- Rigole empoisonnée montée sur piston G.L.I.X.  
 VIII- Palle ordinaire.

**Insuff le sage**



Insuff est un mythomane invétéré, mais peu le savent. Il adore les livres et les légendes. Sa bibliothèque est l'une des plus importantes au monde. Mais chaque fois qu'il lit un ouvrage, il s'indigne du manque de rigueur de son auteur et prend sur lui de corriger, de rayer, de redessiner le moindre document. Il est tellement persuadé de sa bonté foi et de la justesse de son jugement, qu'il est impossible de lui faire recon-

Il organise des congrès de sages, des colloques au cours desquels on parle science, histoire et religion. Une fois qu'il a entendu toutes les thèses en présence, il rédige lui-même des «taux» qui accablent celle qu'il préfère (et qu'il reprend aussitôt à son compte). Détail important, Insuff possède lui aussi un animal, mais invisible. Ce dernier, porté par ses ailes membranaires, est chargé de faire disparaître, à coups de crocs vermineux, ceux qui oseraient contredire les thèses délinquantes de son maître.

Château mobile à sorbacorne équipée d'un canon royalé Wzrigiz.  
 VII- Rigole empoisonnée montée sur piston G.L.I.X.  
 VIII- Palle ordinaire.

**Caractéristiques AD&D**

FOR 14 CA: 1  
 INT 15 Guerre 7e/Moge 5e  
 SAG 10 Dommages: 1d6 + 2  
 DEX 10 Points de vie: 55  
 CON 10 Al: Mauvais Neutre  
 CHA 11

**Caractéristiques RQ**

FOR 17 Mouvement: 2  
 CON 19 Points de vie: 13  
 TA 17 Points de fatigue: 36  
 INT 19 Bonus aux dégâts: —  
 POU 20 Points de magie: 20  
 DEX 13 DEX MRA: 3  
 App 10  
 Arme RA At.% Dégâts Par.% Ps  
 Arbalète 1/NA 60% 1d6+2 — 6  
 Dague 3 70% 1d4+2 55% 9  
 «à répétition» (12 coups).  
 Armure aucune, mais possède des sorts de protection très puissants.  
 Magie: la magie de Godefrikier n'a pas grand-chose à voir avec celle de Glorinhé, imaginez quelques sorts amusants pour distraire vos joueurs...

# Pererth-long-nez



**A**vec Barn'habé, c'est le plus gentil de la bande. Enfin... « gentil », entendons-nous bien : Pererth est la ruse incarnée et il pense que la violence est une solution à n'importe quel problème. Pour résoudre ses problèmes et assouvir sa puissance, il préfère échanger des plans machavéliques, qui atteignent — la plupart du temps — les objectifs recherchés. Il ne haït cependant pas croire que Pererth est un « doux » qui accepte facilement qu'on lui marche sur les plates-bandes. Revêtu de son armure d'acier et monté sur son schigoul de guerre (un horrible oiseau mutant qui pond des œufs explosifs), il ne craint aucun adversaire... même pas ses frères. Son gigantesque appendice nasal lui cause deux problèmes majeurs : d'abord, il lui vaut d'endurer toutes sortes de plaisanteries de mauvais goût (ex : « Eh, regarde ce nez, qui traîne un gronde derrière lui ! Ouah ! Ouah ! ») — or Pererth déteste perdre son temps à torturer les impudents... — mais son extraordinaire sensibilité aux mauvaises odeurs provoque chez lui des crises de colère mémorables lorsqu'il rencontre des étrangers

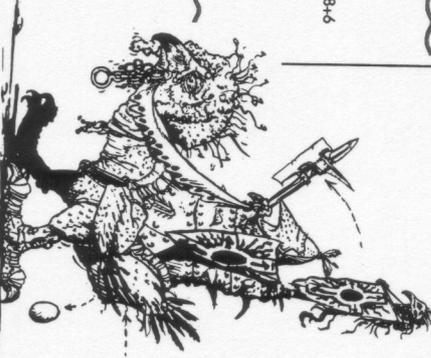
mal lavés — à tel point qu'il se croit souvent obligé de les nettoyer lui-même avec Bruidane, sa hache favorite. Mais son nez n'a pas que des inconvénients, il lui permet aussi de repérer les resquilleurs qui — peu soucieux d'acquiescer leurs taxes de passage — préfèrent essayer d'échapper à sa vigilance. A part ça, Pererth n'aspire qu'à deux choses : passer une vie paisible dans une maison désodorisée et posséder un coffre bien rempli.

## Pererth-long-nez

**Caractéristiques AD&D**  
 FOR 18/95 CA: 2  
 INT 14 Guerrier niveau 11  
 SAG 10 Domages: (Bruidane): 1d8+6  
 DEX 16 Points de vie: 109  
 CON 16 Al: Neutre Chaotique  
 CHA 9

## Schigoul de guerre

**Caractéristiques AD&D**  
 Fréquence: rare  
 Nombre: 1  
 Classe d'armure: 4  
 Déplacement: 40 m  
 Date de vie: 7  
 Nombre d'attaques: 2  
 Dégâts/attaque: 1d6/d12  
 Attaque spéciale: œufs explosifs  
 Intelligence: très faible  
 Alignement: Neutre Chaotique  
 Taille: 2m



**Caractéristiques RQ**  
 FOR 21 Mouvement: 2  
 CON 19 Points de vie: 13  
 INT 6 Points de fatigue: 40  
 POU 10 Bonus aux dégâts: +1D4  
 DEX 16 DEX MRA: 2  
 APP 9  
 Arme RA At.% Dégâts Par.% Ps  
 Hache (2 m) 2 110% 1d8+2 105% 12  
 Armure: 12 points (acier).

# Gorkhol

## l'infâme



**L**ubrique, vieux, avare, sadique, cruel, chicanier, colérique et amateur de plaisanteries grasses, Gorkhol n'est vraiment pas fréquentable ! Il est unanimement détesté par tous ses frères... et par tous ceux — quelle que soit leur race — qui ont eu le malheur de le rencontrer. Non seulement il pratique des tarifs prohibitifs, mais il fait aussi inmanquablement des propositions « honnêtes » à toutes les étrangères qui passent sur son domaine, qu'elles soient belles ou laides. Le voir bavrer devant une forme féminine — ne serait-ce que « vagement » — est généralement plus que n'en peuvent supporter les aventuriers qui sont amenés à faire sa connaissance. Malheur à eux s'ils ne savent alors pas contenir leur colère ! Gorkhol est en effet un combattant enragé, passé maître dans l'art des boîtes secrètes et des coups bas. Comme il se pait lui-même à le dire (en exploitant négativement ses nœuds d'un ongle crochu et noir, avant de dévorer le produit de ses recherches) : « On n'est pas forcé de m'aimer, mais on a intérêt à me respecter ! Burp ! ». Personnellement ne sait à quoi ressemble l'intérieur de sa demeure à l'aspect repoussant (on dirait un dépôt d'II, car personne n'en est jamais ressorti après y être entré. On suppose qu'il doit s'agir d'une hantise aux décorations ostenses, bien que certains psychologues aient émis l'hypothèse que Gorkhol soit en fait un être délicat affligé de divers complexes, qu'il compense en adoptant une attitude outrée. Quoi qu'il en soit, les flatteries de Gaznar — son lézard de combat — ne contribuent guère à améliorer la popularité de Gorkhol...

**Caractéristiques AD&D**  
 FOR 18/20 CA: 1  
 INT 9 Guerrier niveau 12  
 SAG 7 Domages: (lance): 1d8+5  
 CON 16 Points de vie: 111  
 DEX 10 Alignement: Mauvais Chaotique  
 CHA 5

## Gorkhol l'infâme

**Caractéristiques AD&D**  
 FOR 20 Mouvement: 2  
 CON 19 Points de vie: 13  
 INT 12 Points de fatigue: 39  
 INT 12 Bonus aux dégâts: +1d4  
 POU 10 Points de magie: 10  
 DEX 15 DEX MRA: 3  
 APP 6  
 Arme RA At.% Dégâts Par.% Ps  
 Lance courte 2 110% 1d8+1 100% 15  
 Armure: 12 points (acier).

## Gaznar

**Caractéristiques AD&D**  
 Fréquence: rare  
 Nombre: 1  
 Classe d'armure: 1  
 Déplacement: 25 m  
 Date de vie: 8  
 % d'être au gré: —  
 Trésor: —  
 Nombre d'attaques: 3  
 Dégâts/attaque: 1d8/1d8/1d12  
 Attaque spéciale: mouge nouséabond  
 Défense spéciale: —  
 Alignement: Neutre  
 Taille: 6 mètres de long  
 Pi: non

**Caractéristiques RQ**  
 FOR 25 Mouvement: 4  
 CON 17 Points de vie: 24  
 INT 5 Points de fatigue: 42  
 INT 5 Bonus aux dégâts: +2d6  
 POU 10 Points de magie: 10  
 DEX 10 DEX MRA: 3  
 Armes RA At.% Dégâts Par.% Ps  
 Griffes (2) 5 60% 2d6+2 —  
 Morture 8 60% 1d10 —  
 Armure: 3 points (lécaille).

Textes, idées et développements divers: Jean Batcaesak, Denis Beck, Philippe Butin, Didier Guisotix, Pierre Lejoyeux, Pierre Roseenthal, Illustration: Olivier Ledroit.

## Problèmes de famille

**D**ans son infime sogsse, la reine-mère Isalierne réalisa vite qu'il était impossible de laisser sa renommée progéniture sans surveillance. En effet, à peine déjournait-elle son attention, que nos Gnobelains s'entre-déchaînaient en des lufes franchides ou, au contraire, s'unissaient pour détrousser systématiquement (et avec violence !) les voyageurs de passage.

C'est pourquoi, ses espions parcoururent en permanence Goferriner, afin de surveiller les moindres faits et gestes des Gnobelains. L'opprobre et la notoriété de ces espions ont à bien souvent surpris nos Gnobelains, mais ceux-ci ne furent pas surpris de voir leurs frères d'écroulis qui poussaient des hurlements et remblaient dans un bruit monotone sans peut-être des créatures agaçantes à la solide discipline: des créatures à moitié-miroir, holoï, bouillon de porce — peut être possédés par un esprit dévoué à la reine-mère ! Les « espions » sont partout ! Rien d'étonnant, alors, à ce que les seigneurs de Goferriner soient parfois des signes évidents de poranoté.

Mais, quoiqu'il en soit, en dépit de cette surveillance stricte, il n'est pas rare que les Gnobelains se livrent à des actes que la morale de leur gentricité réprouve. Lorsque les hommes sont franchisés (et que, par conséquent, les limites sont abolies dans le sens inverse de leur traversée), Isalierne se fâche. Son courroux peut très bien se manifester sous la forme d'un courtier pour de menaces, mais quand la réputation est décidée à prendre dans un sens, elle n'hésite pas à tirer d'une telle monstruosité... ou une de ses mille applications à la race des Isalierne ! Pour justifier ses démarches de fils-gentils, il faut plus dire, sans exception pour éviter une correction mémorable: se répandre en excuses... et s'enfuir à toutes jambes !

Ernold la Noir

\* Des rapports entre aristocrates et bassesses chez les créatures à gros nez ». (Thèse de 8e niveau, Université Materialiste Universitaire, Leathin).

# Rumeurs sur les origines des Gnobelains

...Soyons clairs et bref: personne ne sait rien de sûr concernant ces êtres que le bas peuple désigne sous le vocable contesté de « Gnobelains » (je vous demande un peu...). Ma grande expérience des péripéties sous-développées et des contraires déshérités m'a cependant permis de découvrir avec certitude que ces créatures n'ont AUCUN lien avec la noble race gnome !

Pour autant qu'il ne soit permis de donner du crédit aux multiples affirmations que l'on m'a faites au cours de mes périodes humbles et aux mal éduqués — ce que je sais des origines « probables » des Gnobelains :

— Ils sont tous nés de la même mère, Isalierne, qui serait la reine d'un pays lointain nommé Goshion. Personne ne connaît la race de cette noble dame, mais tout le monde s'accorde à penser que son apparence doit être redoutable, vu l'effroi qu'elle inspire à ses rejets.

— Ils sont tous nés de pères différents. Leurs apparences dissimilables, leurs caractères contradictoires et leurs aspirations opposées, tout prouve que les Gnobelains ont eu des pères n'appartenant ni à la même race, ni au même milieu social. Un vieux sage m'a d'ailleurs confié une légende selon laquelle Goshion serait gouverné par des rois dont la durée du règne est limitée à cinq ans (ensuite, ils sont invités ou soupçonnés de la reine, dont ils constituent le meil principal. Brrr !!). Personne ne connaît ces cinq années, le « souverain » aurait deux fonctions principales: diriger l'armée et procurer le royaume. Cette dernière attribution (obligatoire) à faire le plus grand nombre d'enfants possibles à la reine. Manifestement, les Gnobelains sont des princes turbulents que la famille a préféré écarter de la cour en les envoyant surveiller une contrée lointaine...

Ernold la Noir

# Ce qu'il faut savoir sur Gofefinkler

Cher lecteur,

Félicitations pour ton embarque comme comptable-illusionniste dans la caravane des frères Olugh (Alcools et Soieries). L'itinéraire qu'elle doit suivre pouvant vous contraindre à aller dans un lieu nommé Gofefinkler, j'ai trouvé pour mystérieux Gobelains, j'ai trouvé pour moi ces quelques documents susceptibles de l'aider. La plupart de ces informations viennent du carnet de Mouroz d'Isnet, jeune assistant d'un scribe voyageur. De son propre aveu, seuls les fîts-terres figurés en rouge sont conformes à la réalité ; les autres « ayant été croqués pour donner une idée générale ». Il manque tous les petits fîts inhabités, et tous les niveaux inférieurs. Soit prudent.

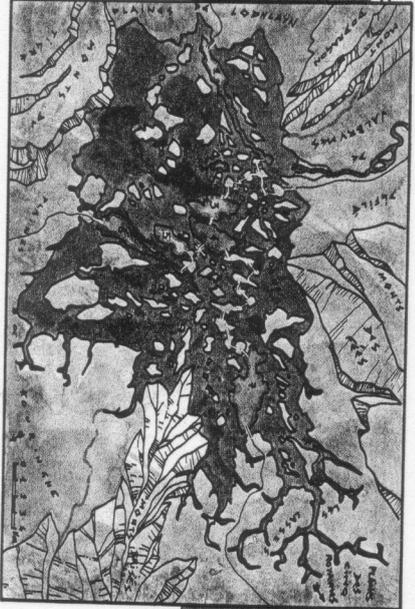
Ton oncle, Froumin-le-parcheminé

## Carte de l'oligarchie de Gofefinkler

Ca creuxx endroït apparait comme broyé par les caps extrêmes de quatre droites, de montagne. En arriant, j'ai cru voir, des tas, ou milieu d'un lac argente. Mais vers midi, alors que nous attendions pour passer le premier pont, l'eau (en fait de la brume) disparut en révélant des goffites infinis. Les Casses, au nord-ouest, sont des portées entre coupées de rochers. Elles font encore partie du Ryspondir, le plus à l'ouest des Cinq Rouvines, mais chaque fois que l'une d'elles se sépare de la plaine (à la suite d'un tremblement de terre, ou d'un de ces violents orages de la région), les Gobelains font construire un pont et elle devient un îlot-terre de Gofefinkler. Les fondations des Casses sont partiellement minées par les Combes qui s'école soudainement dans cette direction. Nôtre caravane avait de stationner sur l'îlot central, Mylunus, pour laisser le passage à une armée impressionnante, j'ai pu me documenter, et faire quelques croquis depuis un tour.

1. Longhaï est une merveille ! Large de quelques centaines de mètres à certains endroits, ce n'est en fait qu'une longue ovale bordée de jardins, de demeures magnifiques et d'échoppes, intriguantes ou viennent figures et les Lohloïy, qui sont un peuple très basou et très fin (et apparemment riche).

2. Cette îlot ne se visite pas, c'est celui de Gofefinkler, ou Régne l'un des séigneurs Gobelains (le r'a pas bien compris beqeli).



3. et 4. Yulinas et Mylunus sont le cœur de Gofefinkler. « Val » est plutôt le centre administratif, avec aussi un petit quartier d'artisans, et « Myl » moitié résidentiel, moitié touristique, avec ses ouïgares et ses distractions.

5. Gouvine drin des camps, ayant un rôle régulateur dans le trafic. Lorsque des troupes et des convois importants ne peuvent se croiser, l'un d'eux passe en premier (l'honneur va toujours de négociations souvent serrées) tandis que les autres attendent leur tour à Gouvine, dans des camps de hôte, ou quelques-uns impropres.

6. Gofefinkler, comme Longhaï, est fait pour moitié d'une longue ovale commerciale, avec au sud un quartier de manufactures, d'artisans, et le nord-est couvert le plus impressionnant que j'aie jamais vu, avec plusieurs îlots, des loggias, des halles... On y trouve de tout (sauf tout des choses inconnues à des prix vraiment très élevés).

7. La Truite ne fait partie de Gofefinkler que depuis 30 ou 40 ans. Bien qu'elle ait toujours servi un royaume ou un autre pour la trawiller, l'oligarchie des Gobelains a fait de cette portion de plaine une vaste ferme d'élevage, afin de disposer de réserves alimentaires. On y emploie en général des Travosans incapables de payer leur possession. Le sous-sol renferme des kilnâtes de gobeites de champignonnières.

Ponts : (à figure en rouge les ponts principaux. Il y en a des dizaines, même des centaines d'autres, mais bien moins importants. Chaque royaume voisin ne communique avec Gofefinkler que par un seul pont, qui sert de frontière, avant lequel se trouve un petit village fait d'ouïgares... et de tentes d'ouïgares).

## Petit manuel à l'usage des Travosans

Climat : deux géographiques élémentaires, Faféfé (élémental du nord) et Gijéfé (élémental de l'est) régissent sur les lieux de Gofefinkler. Extremement jalous de leur prérogatives, ils ont pour habitude de foudroyer tout imprudent qui se risquerait à empiéter la voie des uns (à moins que celui-ci ne leur ait consacré quelque sacrifice). Quoi qu'il en soit, le ciel de la combe est généralement couvert. Il pleut ou bruisse souvent, il neige parfois, et les températures ne sont pas roses. La fluctuation de la température est étonnante. Ainsi, on peut très bien se lever un matin alors que l'air est éblouissant, et se coucher le soir sous la neige ! Le peu d'éléments climatiques restés quand même la Colère des Cieux. Colère des Cieux : les deux éléments qui régissent sur les lieux de Gofefinkler provoquent

portifs de tentes, orages qui font bosculier tant pourvont le contre dans d'autres plans d'exécution. Ces orages produisent toujours d'épaisses fumées. Les sagesse gofefinklerme prétend que si l'on se trouve au bon moment, on peut en profiter et qu'on s'enforce dans la brume, on peut se retrouver n'importe où... même là où l'on désire se rendre, pour peu que l'on ait fait appel aux services d'un bon guideur.

Combe : on appelle « combe » le fond du ravin qui sépare deux îlots-terres. Situés à près de 250 mètres de profondeur, ces lieux étroits et humides ressemblent à des grottes et de créatures étranges. Les habitants « d'En-haut » (comme on appelle également les combes) vivent souvent dans des conditions misérables, sinon primitives.

Dictions : la sagesse populaire gofefinkler a donné naissance à de multiples dictons adaptés à toutes les circonstances. Exemples : « Ne fîts pas ton Gr'Yor ! » (« Ferme ta bouche quand tu manges ») « Pierre qui roule fait por tomber dans une combe » (« Ne rêve pas de quitter ton village, tu n'auras que des ennemis ») « Quel Glix ! » (« Quel fîmle ! ») « Boisse la tête, tu creus ! » (« Un guideur ! ») (« Il faut apprendre son métier avant de l'exercer ! ») « Oh, homme solitaire, pense à nous ! » (« Hé, yenne mére viens donc boiter le train de tes enfants ! ») « Fîts de Gazonn ! » (insulte), etc.

Faune : le royaume des Gobelains regroupe d'innombrables éléments dans le Crogrocc. Le Gr'Yor ou le Floflopp. On rencontre aussi des animaux beaucoup plus classiques : rats géants, scolopendres monstrueux, iguans bleus, ornithopyges, etc.

Flore : Gofefinkler possède une flore extrêmement variée. On trouve ici toutes sortes d'essences, mais — tout particulièrement dans les combes — ce sont les champignons et autres moisissures qui l'emportent sur les végétaux classiques. Il existe d'ailleurs toutes sortes de champignons : certains sont intelligents, d'autres commores ; certains sont vénéneux, d'autres ont le goût du poulet. Si vous pensez qu'un champignon d'un certain type existe quelque part, allez faire un tour dans les combes de Gofefinkler, vous l'y trouverez certainement ! Gobelains : ce terme vague (traduction approximative) traduit l'incertitude dans laquelle se trouvent les observateurs : mais, quelle peut bien être la race des seigneurs de Gofefinkler ? Sont-ils des grames ou des gobelins ? Quoi qu'il en soit, les grames, dixit Thurdur-le-Sourd, réduisent à rien la vie de Gofefinkler, vous l'y trouverez certainement ! Gofefinkler : l'épymologie de ce nom est contestée. Certains prétendent qu'il signifie : « doigt qui

pointe hors de l'orbite à destination des cieux », mais d'autres soutiennent que le « qui » sans de ce mot est « soledé de fîch'pays » (adoptionnisme) de la terminologie généralement employée.

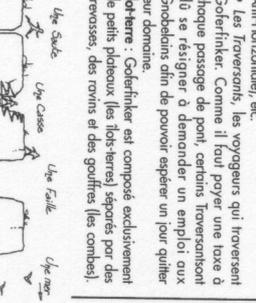
Guideur : le métier de guideur exige de longues études en astrologie, magie, psychologie, cuisine, littérature, commerce, péroration, comédie et mathématiques. Les guideurs ont pour tâche d'indiquer aux voyageurs agités qui sont arrivés par accident à Gofefinkler, quels itinéraires ils doivent suivre pour atteindre le point qui leur permettra de quitter le domaine des Gobelains à la faveur d'une prochaine Colère des Cieux.

Habitants : les habitants de Gofefinkler sont parfois occupés, parfois xénophobes. Même si un grand nombre de rocs colobolâtes (la notation intraduisible de Gofefinkler favorise les brasseurs de rocel), on peut classer les habitants en quatre catégories :

- Les serfs, employés et autres habitants des îlots-terres. Entièrement soumis aux Gobelains, ils mènent une vie sans histoire entièrement vouée au labeur.
- Les fouilleurs, habitants des combes. Les fouilleurs vivent généralement dans des conditions misérables dans le pénombre humide des combes. Obligés de se défendre contre toutes sortes d'ennemis (colobores, végétaux, monstres, etc.), ils ont tendance à regagner et à mener une existence assez primitive.
- Les ermites, habitants des flancs des îlots-terres. Certaines communautés se sont installées à flanc de rocin, sur les pentes qui séparent les combes des îlots-terres. Leur existence est isolée par les Gobelains, pourvu qu'elles veillent à l'entretien des escaliers et ascenseurs rudimentaires qui permettent d'accéder aux combes. Parmi ces communautés, citons : les Dissidents du Gouffre, les Pères de Mounh-fob le Dieu Vertical, les Adépates du Grand saut, les membres de la L.A.H. (Ligue Anti-Horizontal), etc.
- Les Travosans, les voyageurs qui traversent Gofefinkler. Comme il faut payer une taxe à chaque passage de pont, certains Travosans ont dû se résigner à demander un emploi : aux Gobelains afin de pouvoir espérer un jour quitter leur domicile.

l'oligarchie : Gofefinkler est composé exclusivement de petits potesaux (les îlots-terres) séparés par des crevasses, des rochers et des goffites (les combes).

l'oligarchie : Gofefinkler est composé exclusivement de petits potesaux (les îlots-terres) séparés par des crevasses, des rochers et des goffites (les combes).



Les îlots-terres sont le niveau supérieur de Gofefinkler. C'est là que on trouve les villages, les ponts, le château des Gobelains, etc. Les îlots-terres sont le niveau supérieur de Gofefinkler. C'est là que on trouve les villages, les ponts, le château des Gobelains, etc. Les îlots-terres sont le niveau supérieur de Gofefinkler. C'est là que on trouve les villages, les ponts, le château des Gobelains, etc. Les îlots-terres sont le niveau supérieur de Gofefinkler. C'est là que on trouve les villages, les ponts, le château des Gobelains, etc.

qualité du « Travosant » (terme employé par les ponctionneurs), les rochers de sa présence, la solidité du pont qu'il veut emprunter, l'emplacement de ce pont (il est de notoriété publique que les tarifs s'élevaient de plus en plus sur l'air et à mesure que l'on approchait du centre de Gofefinkler !), et l'air du temps... car les Gobelains n'hésitent pas à augmenter arbitrairement leurs tarifs de temps à autres.

Ponctionneur : les ponctionneurs sont les employés des Gobelains chargés de percevoir les taxes de passage sur les ponts. La plupart sont des voyageurs agiles et désagréables qui n'ont pas les moyens de payer leur traversée de Gofefinkler.

Types : il existe des centaines de ponts de tous types, qui entraînent les combes et relient les îlots-terres. Construits sous la direction des Gobelains, ils vont de la simple passerelle de bois ou pont suspendu en métal, en passant par les ponts de pierre, les ponts-tiers, etc. De ce point de vue, Gofefinkler regroupe le plus grand choix de ponts que l'on puisse imaginer. Pour franchir ces ponts, il faut préalablement s'acquitter d'un péage auprès des ponctionneurs. Chaque pont appartient à un Gobelain précis.

Régime politique : Gofefinkler est soumis de fait à l'oligarchie des Gobelains. Ceux-ci tiennent le sort, dirigeant mais, lequel d'entre eux aura le droit de résider ou d'être élu (lancer un d10 : 1) Arnold, 2) Harbet, 3) Dyrin, 4) Glix, 5) Gofehol, 6) Harbet, 7) Insuff, 8) Pererth, 9) Troggl, 10) Dispute entre les Gobelains, renoncez le de dans 1420 jours, le « Motte du Chêne » a alors le droit de rendre la justice pour régler les différends qui pourraient opposer ses frères entre eux ou avec des Travosans. Lorsque les Gobelains ne vivent pas ou décèdent, ils résident dans de petites maisons qu'ils donnent à leurs gosses, ou bien s'en vont soigner leurs concubins en empruntant de grands voyages.

Travosant : nom donné à un voyageur qui n'a pas décidé de s'installer (définitivement en tout cas) à Gofefinkler.

Comment arriver à Gofefinkler... et en repartir !

Gofefinkler n'est pas le genre d'endroit où vous pouvez vous rendre en suivant une route immuable. Il n'existe nulle part, tout en étant un peu partout. Tous les itinéraires des visiteurs de Gofefinkler concordent au moins sur un point : le « passage » se produit toujours dans une vallée étroite, après un orage, quand une pluie brève mais dissipée, ou se renforce dans la mystérieuse combe des combes et des îlots-terres. Les habitants de Gofefinkler sortent de toutes sortes et ne se limitent pas aux fameux « Gobelains », dont on ne sait plus s'il s'agit d'être réels ou de créatures myriaphes, tant les légendes qui courent sur leur compte sont difficiles à croire.

Reportir de Gofefinkler n'est pas une mince affaire ! Il faut d'abord faire appel à un « guideur », une espèce de diabolard expert-astrologue, qui, seul, peut indiquer au visiteur à quel endroit il doit se rendre pour retourner dans son univers. Le point de passage, c'est pour se rendre à l'abois, il faut toujours traverser deux ponts à péage, ou les tarifs pratiqués dans ce pays sont considérablement élevés. Nombre de marchands avertis sont revenus de Gofefinkler sans un sou de cuivre ! Il existe bien une autre solution, qui consiste à éviter les ponts en empruntant les escaliers vétustes et mousus qui s'enfoncent dans les profondeurs des combes et en remontent. Mais, les profondeurs de

Gofefinkler recèlent plus d'une créature féroce, et bien rares sont les aventuriers qui ont le courage de traverser le pays en empruntant ce chemin...

... Une fois ornée ou point indiquée par le guideur, il suffit d'attendre un orage. Une fois celui-ci terminé, il faut aussitôt courir pour s'enfoncer dans la brume qui succède à la pluie avant qu'elle se dissipe et — généralement — on se retrouve, à disposition, à l'endroit que l'on cherchait à atteindre... Annilin d'Estenor « Les choses qu'on raconte et celles qu'on dit » Tome 3).

## Gobelains ?

... ils ont, influant sa pipe, le Sage Insuff retrouvé un peu de calmé.

« Gobelain est un terme déformé par l'accent de la population, mon jeune ami ! Entre nous et pour notre mère Iscolerins, nous sommes des Nobélains, titre des héritiers (nombreux il est vrai) de l'Empire de Mille Lettres. Ce titre implique que, bien que nobles par notre naissance, nous avons les privilèges mais point les pouvoirs des Nobles à la cour de l'Impératrice. »

Oussan ces révélations, je mesurai avec émotion la confiance que Insuff le Sage me portait. Seul fignament lisible d'un cahier lacéré, trouvé dans une sorte de mangeoire, près de la demeure d'Insuff-le-Sage.

Fragments réunis par Froumin-le-parcheminé Dessin : Mouroz d'Isnet & Didier Guitserx

## L'œuf des ténébères

Les aventuriers sont engagés par Pererth afin de retrouver un œuf d'une taille impressionnante qui se trouve quelque part aux Gofefinkler. Cette expédition sera pour eux l'occasion de découvrir quelques vieux secrets, des lieux et des créatures étranges. Note pour le M.U. : l'œuf en question est en fait l'une des productions du Ségouil de guerre de Pererth, qui n'a pas expédié. Comme il est hors de question de laisser ce dangereux objet dans la nature, le Gobelain souhâite vivement le récupérer. Mais, cet œuf est également convoité par un groupe de quatuors menés par un diaboliste fou, qui souhâite analyser son contenu. Le seul problème, c'est que l'œuf en question contient un bébé Ségouil d'une voracité effrayante (vous vous souvenez d'Allen ?)...

## Le Ponctionneur et les amants

Le village d'Alenna est coupé en deux par une toile profonde qui englobe un pont. Au milieu de ce dernier se dresse une tour dans laquelle vit Trox, le Ponctionneur et ses quatre gardes. C'est celui-là qui, à la suite de Gofehol demande une pièce d'or à toute personne qui franchit le pont. Ici-là, une diaboliste jeune fille, et Vadrim, un sémitain garçon, vient chercher d'un côté du pont. Ils s'amusent, ils se rencontrent, qu'exceptionnellement, Vadrim continue qu'eventuellement une lettre pour Idrifa. Note pour le M.U. : Idrifa a disparu ! Croyant avoir trouvé un moyen pour passer sans payer, elle a été capturée par Trox qui la tient enfermée dans sa jeune fille, les ouvertures autour d'elle le courage de s'introduire chez Trox, ou risque de s'offrir à Colère de Gofehol ?





## Les Quatre Voies

Ce terme générique regroupe tous les îlots-terres, grands et petits, par où passent les routes principales de Gohrlinker.

• **Troignon Ouest.** De l'ouest, on traverse d'abord Long-îlot, dont la beauté a tant impressionné Mouz d'Isoel. Si Volmuis est le cile des artisans, Long-îlot est celle des artistes, et parait les échoppes de filin, bon nombre sont des galeries d'objets d'art, de peinture, de gravures, ou de tapisserie. Puis on passe par Litz, îlot fortifié, où se dressent un épaïs doignon, et égayé par la présence d'une unique boutique. On débouche alors dans Nord, qui fait office de corridor soit vers la Route du Nord, soit vers la Route de Val, qui elle-même rejoint les Troignons Sud et Est. Care doit son nom aux galeries nombreuses qui s'allongent son sous-sol, où sont entreposées une bonne partie des réserves annuelles d'alcool de Gohrlin.

• **Troignon Nord.** Borogovo est l'îlot de roccaillerie de Zirc, où est installée une école littéraire. Borogovo n'a que deux styles d'échoppes : les Auberges pas chères, et des marchands de livres et de parchemins... Ensuite vient Kish, célèbre pour son corillon, et Finklin, semblable à Luz.

• **Troignon Central,** ou Route de Val, Mikz est un îlot roccailleur, à l'ornementation «insipide», dont les décorateurs furent sans doute les premiers clients. En effet, les bâtiments de Cove étaient les offices géométriques d'alcool, c'est dans les boutiques de Mikz que l'on peut déguster les chais boisés. Ce n'est pas le seul endroit, bien sûr, mais le choix y est plus large que partout ailleurs. L'OCerol est la plus ancienne maison de Gohrlinker encore debout. À l'époque de sa construction, elle était sans doute un poste-frontière. Glaz draine des entrepôts de tailles diverses, notamment les mollets premières destinées aux ornières de Volmuis, et deux estaminets pour les ouvriers. Passe, comme Litz et Finklin, est l'un des îlots fortifiés servant de sas entre les diverses parties de la province. Tout autre est Volmuis. La moitié nord-ouest est la ville des artisans. La demeure typique comprend une boutique sur la rue, plus ou moins voilée, et un atelier à l'intérieur. Afin d'attirer le visiteur, les rues sont agrémentées de petits porcs, de koques où l'on peut s'acheter. Le quartier conserve une certaine activité 24 h sur 24. La moitié sud est centrée la plupart des administrations de Gohrlinker et l'ancien Palais administratif. Hauts bâtiments ouvriers, aux murs égaillés, voire fortifiés, le quartier est impressionnant, peccati. Les employés y sont discrets, froids, mais efficaces. C'est là que se trouve l'hôtel des Égards, nom pistonné pour cette prison propre et sévère des personnes jurant être des «trouvés» involontaires y jusqu'à ce que l'on s'écroule sur leur cas. Dans les passages dominent les traces des passages de milliers de trouvés, d'incompréhensibles transactions, toute la mémoire de la province. Enfin, assurant la jonction avec les Routes de l'Est et du Sud, l'île-sœur de Val est Milmuis. Hôtellerie de plusieurs étages, salles de spectacles, échoppes, Auberges et estaminets, jardins aux allées balayées, bohémes... tout est prêt pour recevoir et distraire le trouvé, et il lui plaît bien. Les Gohrlinckiens y sont plus affolés qu'ailleurs, et la pluie y est moins grise.

• **Route du Sud.** Grovalde n'est rattaché à Gohrlinker deux siècles auparavant. Bien qu'originaires de Kourngine, les trois-quarts des habitants demandent à rester, ce qui leur fut accordé. Les missions, qui débutent de cette époque, sont d'un style différent du reste de la province : moins de bois, mais plus de façades peintes de couleurs vives. Et surtout, sur près d'une lieue, l'ouvrage central est un passage entièrement couvert. Dans son prolongement, on arrive dans la partie résidentielle de Gouvoine, où habitent les filins, puis dans la partie «camp» de l'îlot, où une douzaine de campements de tentes, de toiles, voire, accueillent les troupes importantes lorsqu'elles doivent attendre un moment, le temps qu'une autre troupe soit passée. Malgré les efforts des jardiniers et des officiers de Gouvoine, l'endroit est en permanence à demi dévasté. Nul n'ose y aller.

Même l'est. Foussé par un excès de méfiance, et à l'égard de l'expansion de Gohrlinker vers l'est, le village-frontière de Nomo est assez loin du port qui donne sur la Troite. La Troite est un ensemble de fermes centes de palissades, car la plupart des sous-sol y travaillent pour payer leur passage. Nougogne et Nougovine sont couvertes de silos à grain, de granges et de moulins. Les cerneaux sont également entassés en entrepôts. Kormen est politiquement en troux, la moitié sud ayant été rouverte par un incendie récent. Vaille, Gaille est un îlot d'origine, toujours utilisé comme prison, dont les cordons souterrains s'enfoncent partout plus bas que le niveau des groveils. Des éboulements interviennent occasionnellement de descender à 150 m à partir du rez-de-chaussée. Marre compagne que quelques luxueuses demeures et des jardins entourés de hauts murs. Télévrao est par contre un îlot ombré, où vivent et se produisent des musiciens et des orchestres, et où l'on peut boire et danser jusqu'à l'aube. Enfin, on passe par Kour, îlot fortifié, pour arriver à Anvode, équilibre nettement moins chic et un peu moins cher de Milmuis.

## Les Grands Aieux

À l'époque où l'hygiène l'avait fi sécession, ce drapelet d'îlots opportunistes ou localités, qui utilisaient cette voie pour ramollir et débiter leurs colonies au-delà du pays de Kourngine. Ils étaient habitués, pas des artisans, des armuriers, et Loogham occupait plusieurs hospices. Une armée emprunta un jour cette route, mais un pistonné dispositif magique avait été installé par un traître dans le port entre Izobey et Colobid, sur lequel passa toute l'armée. La longue colonne s'arrêta pour camper, répartie sur les divers îlots. Au milieu de la nuit, des nuées d'un violet profond apparurent autour des corps endormis, s'unissant en volutes vers le ciel. Au matin, tous les soldats, jeunes et vieux, combattants et civils, furent retrouvés morts : leur peau n'était qu'un parchemin froissé et poussiéreux sur des os torçus. Les cadavres présents, froppés d'oreux, enterrèrent leurs restes et abandonnèrent les îlots, qui furent ensuite vendus à Gohrlinker pour une somme symbolique. Les colonies sans secours furent vite détruites et abandonnées. Délaissés, les anciens ports se sont écroulés ou couverts de sables.

## Le Dos du Dragon

Pour des raisons diverses, ces îlots et autres marchés sont tous occupés par des colonies rail-

gieuses ou philosphiques. Certaines s'isolent, d'autres cohabitent sur le même îlot, d'autres encore se débattent activement. Un groupe installé à Kois et un autre, six sur Stierdes se bombardent chaque matin réciproquement d'un unique coup de bouille, le reste de la journée étant consacré à régérer les degrés (car depuis des décennies, on n'a pu point, tous les coups vont au but). On trouve bien sûr des ordres religieux ailleurs, comme sur Céléste et ses voisines.

## Les Combès

Désactivation générale



## Formes

Même les combes top «petites» pour figurer sur la carte sont en fait des gorges sinieuses, serpentant entre des falaises dénudées de 50 à 100 m de haut. Celles situées entre des îlots-terres de 400 m de haut et plus sont plongées dans une pénombre permanente, sauf lorsque le soleil s'y hasarde quelques minutes. Sembables en de nombreux points, hormis leur hauteur, monochâtes et rognons sont le résultat d'éboulements et de l'érosion d'ordres fous. Leur surface est donc irrégulière, plaine, ressemblant parfois de loin aux rines d'un bord d'océan déchaîné. Il est impressionnant d'être au bord d'un rognon, dominé par un îlot-terre qui cache une moitié du ciel, et surplombant un paysage de plâtes et de groveils où apparaît le relief d'un canal, bon ou fond...

## Les Canoux

Écroulements notriels entre les roches, leurs rines ont plus ou moins été enterrées d'efforts de simples alignements de collines, pour en délimiter les contours et faciliter la navigation. Le nom de canal s'applique partout, même si les vrais canoux enterrés sont très rares. Il en existe plusieurs sortes. • **Les Permeaux** sont des cours d'eau profonds et fidèles, inanis à sec. Quelque soit leur longueur, on peut compter dessus. • **Les Saisoniers** n'apparaissent qu'à la fin du printemps (forte des neiges) et lors des grosses pluies automnales, durant quelques semaines. Certains villages des combes ont alors les pieds dans l'eau. • **Les Canoux-pièges** sont ceux qui ont un simple orage en montagne rendent dangereux. Un canal culmine devient un torrent furieux, fracassant les bouques contre les murailles. Un autre, possédant son énorme bloc d'un groveil, peut monter soudain, écrasant les navigateurs contre le plafond rocheux, emprisonnant les marcheurs qui survient so rive dans des rochers.

En temps normal, il existe un courant assez faible, qui va vers l'axe ouest-est, puis en direction du nord-est, où les canoux, plus larges et puissants en arrivant dans le Grande Combe, vont se jeter dans des canaux ou en plaine des Cinq Gouvoines. Vers le centre, il peut arriver que selon les pluies, les courants changent de direction assez soudainement. L'eau se glisse dans les mondes rochers, donnant naissance à des cul-de-sac, des bras morts, des étiages. Tout ce qui tombe des îlots-terres (hérités, animaux morts), tout ce que le vent emporte (sables, poussières, végétal) se retrouve alors dans cette

eau stagnante, insoluble et modérante, c'est un milieu de choix pour les rochers, algues et champignons. Tous ces étangs occasionnels, en séchant, se transforment en tourbières.

## Créatures

Les canoux des combes abritent une incroyable variété de poissons et de batraciens de taille impressionnante (gore aux croquants géants). Les rognons habitent les rines : capots et divers rocs de rocs, de nuels. Les reptiles ne se montrent que lorsque souffle le Drogale ou en été. Les insectes pullulent, les chouve-souris partagent la nuit avec les hiboux et les chouettes. Cannelles et corbeaux sont aussi nombreux. Enfin, on peut rencontrer des créatures spécifiques à Gohrlinker, comme le Gn'foul ou le Flaplog (voir CD 53).

Les canoux larges et profonds de la Grande Combe abritent de véhicules monstrueux, comme le laissez-aller à penser les dispositions qui s'y produisent.

## Plantes

Les vents emènent des graines parfois venues de très loin. Elles tombent au fond des combes, et dicourent se développent selon sa nature. Certaines plantes pourrissent et fleurissent en un rien de temps, puis meurent... On se souvient, dans la Combe des Invisibles, du Dorcadet, un coctus qui prolifère de la moindre goutte d'eau pour croquer. On imagine les degrés de ce monstre végétal, bombé dans un vase étroit, et bourbillonnant un œuf monté en neige... Le Dorcadet fit pas mal de morts, et ne fut stoppé que par les moistures qui l'envahirent plus vite qu'il ne pouvait.

Les champignons sont omniprésents. Une pluie droude, un rognon de soleil, et quelques instants suffisent pour qu'un tapis opportuniste, quand ce n'est pas une forêt d'une variété géante. On en cultive aussi dans les nombreuses grottes, où la température est plus stable, en les nourrissant de vase. Enfin, contrairement aux niveaux supérieurs des combes, où on ne pousse que de filarbes des champignons, et des bussons, les rines des canoux sont plantées d'arbres aux racines entrecroisées.

## Ambiance

L'atmosphère humaine du matin rend tout fantomatique. C'est aussi le moment de la journée où l'on peut oublier l'écrasante présence des falaises, l'univers étant réduit aux quelques mètres visibles. C'est à midi que les combes sont le plus lumineuses, parfois ensablées et presque gélies, surtout si le Drogale apporte la chaleur et chasse un peu les odeurs et les miasmes. Sinon, les après-midi plusieurs rendent tout le décor moite et glissant, et mettent les odeurs de désolation. À la nuit, le bois étroit rose, ou allume des feux de tourne.

## Les Fouilleux

• **Ambionches (Grovalde)** Les combes abritent un mélange de peuples et de races originaires en Tribus, en Imailles, ou en confédérés, parmi lesquelles on se retrouve différenciées. Les mélanges étant fréquents. Utilisent ou mélangent les dris, nouveaux, des groupes ont bâti des villages troglodytes très organisés. Proches d'étangs qui fournissent l'eau et le poisson, de bonnes zones de pêche ou de chasse, recueillent les rebuts des îlots-terres qui les dominent, trouvant leurs produits contre des objets du «Haur», ils mélangent une existence précaire mais

relativement «normales». Même si leur notion d'usage est le plus particulière... C'est d'ailleurs que symbolise la réussite est tout de même de quitter les combes. L'une des voies possibles, pour les groveils, est de travailler dans les fermes du Nord, ou comme valet chez un filin. Nations que certains ne le font qu'épisodiquement, car ils ne supportent pas le soleil trop longtemps... Les groveils sont des habitants de Gohrlinker. Une administration spéciale s'occupe d'eux, par le biais de représentants de chaque groupe et entretient des escouades de gardes-frontière. Ces gardes, recrutés chez les groveils, veillent à ce que personne ne s'infiltre en Gohrlin par les falaises extérieures (où sont installés tout ascenseur ou autre moyen d'accès). Leur méthode de patrouille n'a rien de rigide, et s'oppose plutôt à celle des chasseurs indiens...

## \*Régimes (Rais)

Les groveils délaissent les zones vraiment inviolables des combes. C'est là que se réfugient par contre les criminels en cavole, les trouvés, tous prêts à voler, à dérober, à la «forme forcée», ou espèrent quitter Gohrlinker clandestinement. Les Rais sont pourchassés par la Garte Verticale (voir CD 53). Les Rais ont grand-père les ignommes, dont qu'ils n'essayent pas de voler la frontière (en fait, si le rais est un groveil d'une certaine tige), il peut parfois compter sur l'aide de gardes de sa tribu. Mais si le fait est découvert, c'est la mort pour les hommes!

Des groveils, les Moqueurs, aident les Rais, comme de l'or, ou leurs objets personnels, ou bien s'ils sont démunis, contre des «services» (toujours illégaux). D'autres, au contraire, les pourchassent, lorsque la Garte Verticale offre une prime.

Les Plâtes Lumière sont des dalles de 30 à 40 m de haut. Leur surface, par endroit agrémentées de petits spirins, est sillonnée de milliers de fractures, étroits rons de 1 ou 2 m de large, très profonds, et remplis de champignons. Ceux-ci dégagent à certaines époques un gaz lumineux, bleu-vert, aux effets envoûtants (ce qui explique que seuls quelques ermites y habitent).

## Les Plâtes qui dansent

Ces rochers sont les débris d'un îlot qui s'est écroulé de tout son long. Il leur arrive encore de bouger un peu.

## Groveils de Val et Fond de Combe

Bien qu'il s'agisse d'habitations troglodytes, ce sont de véritables petites villes très organisées.

## Grande Combe

C'est à Grande Combe que les canoux sont les plus larges et les plus profonds. Là aussi qu'ils disposent tout sous les falaises des Cases, vers on sait quelle destination. L'eau y est noire, modérante, et sur ses trois bords dressent des feux follets. C'est aussi le lieu des Uchémons, sinistres silhouettes qui, à bord de barges lentes, draguent le courant à la recherche de rognés à dépolluer ou d'objets à la dérive, avant que les canaux ne les engloutissent. **Rivière souterraine.** Les canoux s'enfoncent sous terre en une succession de petites marches

qui créent d'impressionnantes tourbillons. En effet, l'eau est basse, le débit faible, et on peut s'enfoncer dans ces canaux énormes. Sinon le courant puiserait remplir la grotte ou trois-quart. Seuls les plus forts peuvent aller voir ce qu'il y a au fond.

## Les Visqueux

Ce sont des étres humides, sombres et lustrés, dont on a aperçu un petit groupe, un jour, au fond de la Combe d'Enfer. Ils sont restés un moment là, puis ont plongé dans le courant. Ceci remonte à un bon siècle...

## Combe des Invisibles

Cette combe héberge de nombreux campements groveils. Elle doit son nom à fait qu'assez souvent des objets sont enterrés des mains des gens, font quelques évolutions dans l'or, puis disparaissent. En dehors du problème de la valeur des objets, qui peuvent être n'importe quoi, le phénomène est mystérieux et les autochtones sont habitués. Aucun magicien n'a osé leur donner d'explication.

## Morphologie

Les niveaux intermédiaires, ce sont les monochâtes, les rognons, mais aussi, le moncha con à peu près horizontal à flanc de falaise. Ils abritent les ermites, les bons, les méchantes, qui trouvent calme dans les endroits les plus inaccessibles, le long des parois, dans des grottes, ou des nids de courcistes abandonnés (semblables aux nids d'hivernacles). Et puis c'est à mi-hauteur qu'on demande de descendre du niveau des îlots-terres, par des chemins étroits et abrupts, par des escaliers taillés dans le roc, par des passerelles rudimentaires, par des réseaux de cordons. Là où le chemin est trop étroit pour qu'un animal passe on se charge sur le dos, des médions proposent leurs services pour voir sous.

• **Monochâtes et rognons** sont des rocs de calcaire, restes d'îlots à demi écroulés. Quelques dizaines d'années après l'éboulement, le vent a orné suffisamment de terre et de plantes pour que l'on puisse y élever quelques moutons, cultiver un jardin.

• **Souterrains réels.** Lorsque un îlot est ainsi découpé, les solides les plus profonds peuvent subsister dans la partie égoignée, rééquilibrés parfois des surplâtes, bonnes ou mauvaises, pour les premiers visiteurs.

## Les pays alentour



## Valvurne et le Pays des Fous

La Route du Nord rejoint, à tous jours de marche, la province de la Ferme. Jusqu'à elle, traverse Valvurne, le pays des fous. Presque toujours dans le bouillonnement, ce pays inspire la plus grande appréhension. Le mot d'ordre est «s'éloigner de quitter la route, et tout ira bien». Et tout le monde observe ce sage avis.

## Les Cinq Royaumeux

Depuis quatre siècles, les souverains de chaque royaume essaient de recréer l'empire divisé... sous leur propre bannière. Les petites guerres l'ont vues y éclater régulièrement.

## Kouringhe

Les plaines de Kouringhe (prononcer Kouringhiel) vivent des troupeaux de chevreaux sauvages et de buffles. Il faut une semaine pour atteindre Lomden, la ville sur le Grand Fleuve.

## Lodloin

Les Lodloin sont-ils apparentés aux ellés? Incontestablement humains, ils ont pourtant le comportement et certains pouvoirs des ellés. Les voyageurs qui arrivent de l'est n'ont pas tous la même chose en traversant le pays Lodloin, ce qui peut vouloir dire que sur une même route, l'un a fait halte dans une cité que l'autre n'a pas rencontrée. Les Gofrinhiens ont appris à vivre en bons termes avec eux, à discuter de choses et d'autres devant une drappe de schloob, et à ne pas poser de questions indiscrettes.

## Fonctionnement



## Taxes & Tarifs

La plupart des points à fort passage fonctionnent avec un système de jéons. Au pays d'abord, on passe après. Si les Gofrinhiens ont ces jéons à bas prix, les traversants les payent eux ou prix fort. Les points des Quatre Voies sont réservés en priorité aux commerçants ayant un «contrat» et aux troupeaux des royaumes voisins. Selon les heures et le trafic, des jéons, le prix d'un passage varie de une à cinq pièces d'or. Lorsqu'une amorce a créé un embouteillage, le privilège de passer parmi les premiers monte localement à 10 PO. Des voyageurs peu pressés en profitent pour revendre leurs jéons à ceux qui n'ont pu en obtenir, en empochant un bénéfice.

Ces différences n'ont pas d'heure, des convois pour- vent se mettre en route en pleine nuit. Il suffit de descendre vers les combes pour que les prix en fassent octroi. Les points entre marchands se payent en pièces d'argent, ou maximum une pièce d'or. Au niveau des rognons, les points sont assez mal protégés et dangereux, et les prix sont réglés, tout s'il l'on est totalement pauvre. Mais dans ce cas, il suffit de descendre encore et de passer par le bord des combes et par les gûes. Au pire, seuls deux ou trois larges canaux nécessitent un peu pour passer. Ces voleurs sont données en référence aux prix des matériels dans A&D. Elles peuvent être adaptées en fonction des besoins, de vos scénarios, ou d'autres systèmes de jeu.

## Autonomie des îlots



Les îlots-terres des Quatre Voies et quelques autres sont administrés par le Régisseur Général et ses adjoints. Les autres îlots-terres ou îlots des combes, ayant été vendus, sont donc considérés comme des propriétés privées. Leurs habitants sont soumis à l'autorité du seigneur de Gofrinhiel (le Gnobelien réside actuellement à Gofrinhiel (voir CB33)), mais il leur est permis de venir sur le territoire de l'ancien de leur domaine. Un vol commis entre résidents de l'île Vénus sera traité par les autorités de Vénus, à moins que des preuves n'indiquent que le voleur est venu de l'étranger. Auquel cas, l'ancien ressort de la Grande Horizontale, ou de la Grande Verticale, selon les cas.

## Les îliens



Les détails qui suivent concernent les îliens tels qu'ils sont au naturel, quoique les ordres de référence sur le règne des Gnobelins les aient rendus moches. En effet les îliens sont en principe jorjoux et bon vivants.

Le Gofrinhiel de souche est plutôt grand et fort, le visage un peu curvé, yeux légèrement plissés. Porté sur la bonne chère et la boisson, il est en général un peu enveloppé (comme dit Oubéix). Constantement visité par des voyageurs venus des pays voisins, voire d'autres plans, il est d'un contact facile, quoiqu'il n'aime guère voyager. Il aime et il qu'il préfère écouter les autres plutôt que porter de lui. Il est assez dur à blâmer! Au rang des défauts, citons sa condescendance vis-à-vis des habitants des îlots bas, marchands et rognons, qui devient de la pitié à l'égard des foulous.

## Citadins

Même si les maisons sont mêlées aux ornières et aux buissons, des îlots comme Volains, Mulinons, Couvine, Long-foi, ou plus petits comme Mélék ou Armande, ne sont rien d'autre que des villes ou villages. Dans cette province où tant de voyageurs ne sont que des voyageurs de passage, les citadins ont à se retrouver et entièrement une tradition de clubs, sous toutes sortes de prétextes. Jeux de cartes, et de flechettes sont très prisés. Mais aussi les clubs de pêche, qui montent des expéditions dans les combes, les clubs de création de lianeur, les clubs de collectionneurs, etc.

L'économie étant, il faut le dire, basée sur l'exploitation du voyageur, la plupart des citadins ont deux métiers: l'un tourné vers le public (labourage, buvette, vente d'objets de première nécessité, de bagages, d'annonces de bât...), l'autre destiné au Gofrinhiens (épicerie, matériel de pêche, outils, jeux, vêtements, menuiserie...). Représentant l'évolution des modes sur les vêtements et bijoux des traversants, et mêlant ces idées dans leurs propres créations, les îliens sont d'habiles artisans.

## Cultivateurs

Chaque maison ayant son jardin, certaines îles peu habitées fournissent ce qui se cultive à grande échelle, notamment une céréale nommée Shami, produit rebougré du mois, et le ban, plante grimpante dont le fruit ressemble à une grosse naine et donne un vin violet, et dont la feuille entre dans la confection des bières locales, les célèbres schobbs (schobbo du postéché, Schobbo-tue-mouches, schobbo Rigoulet).

En faisant du roc avec certains produits marchands, les bouilliers de cru se procurent les denrées qui manquent pour la fabrication de leurs élixirs aux goûts très variés et coûteux. Les colonies sont des communautés plus ou moins importantes, à la recherche d'un certain isolement, ayant acquis un terrain en Gofrinhiel. La différence entre colonie riche et colonie pauvre est que la première est bâtie sur de véritables îlots-terres, alors que la seconde n'a pu s'installer que sur des îlots des combes (marchands ou rognons). Il s'agit souvent de lieu de retraite pour des ordres religieux ou philosophiques, ou de résidences secondaires de familles nobles des royaumes voisins (occasionnellement de refuge pour leurs membres et amis en disgrâce).

Les colonies sont responsables des points joignant leur îlot ou voies principales. Qu'il s'agisse de points fixes, ou de points mobiles si la communauté cherche à vraiment se couper de l'extérieur, l'aspect de ces points reflète l'image de la communauté et sa fortune. Lignes austères mais précieuses pour un ordre religieux rigoureux mais riche, succession inhabituelle de points symboliques significatifs pour un groupe philosophique, ornements, statues et potes pour les maisons seigneuriales...

Les constructions étant la aussi réglementées, une offre imprévue de résidents dans une colonie fait éclater un village de toile éphémère.

## Traversants

Le monde. La population mouvante des traversants est faite de voyageurs, d'ouvriers, de commerçants, de messagers, de familles en exil et de flous, qui profitent de l'aisance des «touristes» pour longer-foi, ou plus petits comme Mélék ou Armande, ne sont rien d'autre que des villes ou villages. Dans cette province où tant de voyageurs ne sont que des voyageurs de passage, les citadins ont à se retrouver et entièrement une tradition de clubs, sous toutes sortes de prétextes. Jeux de cartes, et de flechettes sont très prisés. Mais aussi les clubs de pêche, qui montent des expéditions dans les combes, les clubs de création de lianeur, les clubs de collectionneurs, etc.

Et puis il y a les égarés... A chaque Calère des Cieux, des voyageurs ont à Gofrinhiel sans savoir comment, alors qu'ils cheminent tranquillement sur une route normale d'une combe à l'autre du bout du monde, un broulillard dense les a surpris et ombrés. Ici l'appareillage n'importe où dans la province, là où le broulillard est le plus dense. Leur sort n'est pas toujours aisé, car n'étant pas passés par les points-frontière, ils ne sont pas en règle. Là aussi, un corps de la Grande Verticale est spécialement délégué à ce problème, qui se résout d'ordinaire plus facilement que les victimes sont prises à payer.

•D'ailleurs, lors de Calères des Cieux particulièrement rémissosmes, le broulillard est encore plus compact qu'à l'ordinaire. Apparaissant alors des égards d'une autre sorte. Venus d'autres plans, il peut s'agir d'être inimmortels, d'immortels équipés d'objets incompréhensibles, d'immortels surgis d'égards oubliés... Inutile de dire qu'après ces égarés, on ne sachant trop s'ils sont devenus utiliser leurs armes, leur diplomatie, ou même le toxin.

## Les Traversants



Les traversants ne font que passer, vite, leur but étant de dépenser le moins possible. Compte tenu des horaires des points et des impossibilités, il faut deux à quatre jours pour traverser Gofrinhiel. On peut même moins, soit en payant son passage au prix fort, soit en occupant d'être compris dans une foule dense et incompressible, comme des pickpockets.

## Riches

S'ils en payent, soit par relation, les riches voy-

geurs se procurent de laisser-passer à leur nom. Des obligations de luxe sont émisées sur les principaux îlots-terres. Riches et nobles n'occupent pas de passer que sur des points «horizontaux». Un noble préfère faire un détour ou engager un combat plutôt que d'être obligé de mettre le pied sur un point «vertical».

## Pauvres

Les moins fortunés, après le passage obligatoire par l'un des points-frontière (2 PO de jour, une PA entre minuit et 4h du matin, et il y a la colle, que les gardes «éternels» sans ménagement) descendent des le premier îlot vers les niveaux intermédiaires, afin de payer moins.

## Commerçants

Les commerçants peuvent dans certains cas s'adresser au bureau de leur guide pour obtenir un laissez-passer. En pratique, cela revient plus cher que payer à chaque point, et ne devient rentable que si le commerçant passe régulièrement par Gofrinhiel, ou s'il mène un très gros convoi. Fortis, un marchand conclut prend des passagers dans ses chariots en faisant payer un peu moins cher que s'ils étaient passés à pied.

## Armées

Le passage d'armées fait l'objet de négociations et pendant leur traversée. Prix et conditions se négocient en fonction des rapports diplomatiques et des différences, mais aussi des dégâts toujours créés par une troupe importante, ou si l'armée vit sur ses réserves ou consume son place... Des armées entrées sont parfois combattues, pressées par le temps, de passer par les niveaux intermédiaires. A l'inverse, des points mobiles sont ouverts spécialement pour des troupes privilégiées. Ils ne figurent pas sur la carte.

## Combination des armées

Des armées, appartenant à des royaumes aux relations tendues, se croisent parfois en Gofrinhiel. Le but du Régisseur des Points et Camps est alors d'éviter que leurs itinéraires se croisent, qu'elles ne stationnent dans des îlots trop proches, ou que des groupuscules de l'une ou l'autre provoquent chez l'autre, ce qui pourrait dégénérer en incident diplomatique, voire en bataille sur le sol de Gofrinhiel. Pour cette dernière mission, il entretient ses propres commandos secrets d'espionnage et d'intervention.

## Travaux forcés

Une angouisse éternelle les traversants fâchés, lorsqu'il s'aperçoit que sur les principaux îlots-terres, même les esclaves pour descendre vers les niveaux inférieurs sont payants... Il n'a alors d'autre choix que mentir ou se rendre à la Grande Horizontale, qui déterminera le prix (payer pour aller de là où il est jusqu'à la sortie de son choix, plus une taxe variable, et en déduisant un nombre de jours à passer en travaux forcés sur la route ou ailleurs. Le prix du travail y varie selon le mérite de 3 pièces de cuivre à une pièce d'argent par jour. A la fin du séjour, le voyageur reçoit un laissez-passer pour la route qu'il avait choisie via le plus court chemin.

## Vie courante

### De l'influence du temps

Du fait des pluies fréquentes, beaucoup d'échappés des îlots-terres sont en retard, et le pion circule à l'ébri, sous les oracles. La plupart sont égarés de l'empire de verre ou de vestes colorées. Du moins l'étaient, car la mortelle due à la présence des Gnobelins transparaît dans leur disposition progressive, sauf lors des fêtes.

Dans les combes, l'importance des ruissellements rend tout plus difficile, aussi la plupart des activités se font le matin, ou tard dans la nuit. Une profession dépend totalement de la météo: les Guideurs. Comme on le sait, durant les Calères des Cieux, Gofrinhiel n'est plus du tout où l'on croit, et donne sur d'autres plans, ou d'autres temps. L'emplacement et la taille de la zone où se produit le phénomène sont variables. Des voyageurs se retrouvent ainsi devant un point-frontière, alors qu'ils cheminent sur leur chemin, très loin de là. D'autres fois, ils peuvent apparaître à l'intérieur de Gofrinhiel, non en haut qu'en bas... Le but du guideur est de retrouver les lignes de force qui relient le voyageur à son point de départ. Il lui faut pour cela connaître le plus précisément possible le moment et le lieu d'arrivée, puis faire des recherches, des observations psychophysiques (ce qui s'appelle «lire» les fluides) et astrologiques, et des calculs complexes. Tout cela prend plusieurs jours, et coûte de 5 à 50 PO. Il est à noter que si les habitants du monde de Gofrinhiel, revenus ensuite par des moyens normaux, peuvent s'enorgueillir qu'ils ont bien rejoint leur point de départ, aucun visiteur venu d'un autre plan, et en principe renvoyé dans le même, ne peut ignorer du bon fonctionnement du système. Car l'erreur est rare chez les Guideurs: une sur cent ou plus.

## La cuisine des îlots

La cuisine des îlots est basée sur la Bretagne, gâchette épaissie de shami, pleine de bulles échaudées en omelette de viande que l'on garnit à son goût d'un hochet de viandes, de poissons ou de légumes. Avoir une mauvaise dentition n'est pas un problème, ici...

## Spécialité des Combès

Dans toutes les bonnes: algues, d'un bouillie de régulateur d'un Borgho d'algues, d'un bouillie de mousse rose, d'un Fove de limonce géante soûte aux herbes. C'est poissons, le Brochet aux champignons pétaillants pour le débour, l'Anquille ou grunou de Carline sauvage cède les plus affrains s'ils peuvent se l'offrir. Mais le plat de tête est vraiment le Serpent de débine en brochette accompagnée d'un grain de Puzelles (sorte de mousseline géante). Dans les mousses algues, on découvrirait que le rot n'est pas si néfaste, car très longtemps et entouré de champignons occlus qui le ramollissent.

## Culture et spectacles

Les îliens ont leurs propres traditions picturales et musicales, et organisent souvent des omissions. Ils ont aussi suivi les modes des pays voisins, et les solfingoniques et artistes peuvent traverser Gofrinhiel en dépendant peu, voire en gagnant de l'argent s'ils ont du talent. Dans les combes, les goûts artistiques varient

terriblement d'un groupe à l'autre. Quand ils existent.

## Fêtes

Les fêtes sont fréquentes en Gofrinhiel. Elles donnent lieu à des concours divers, sportifs, culinaires, artistiques, comiques. Elles ont pris ou courues des dernières années une dimension particulière, car elles sont devenues plus ou moins inconsciemment un symbole de résistance à l'emprise malicieuse de l'oligarchie des Gnobelins. Ça qui est paradoxal, car il arrive que Glix, par exemple, y participe... Rien n'est simple.

## Les Gnobelins dans la vie de tous les jours

Les Gnobelins apparaissent fréquemment leur domaine. Histoire de se montrer, ou de se prouver qu'ils font quelque chose. Ou peut-être pour montrer de confiance dans leurs Régisseurs... Ils se sont reportés les points comme on se protège des jolies, et ont à en surveiller le bon fonctionnement. Ils n'hésitent pas à intervenir dans des broutilles, et éventuellement la situation, puis régler le problème par la force, aidés en cela par leurs redoutables montures.

Le fait qu'ils ne régentent chacun qu'un bref moment (un mois: voir CB53, l'article sur Gofrinhiel), puis passent les commandes à un autre à la personnalité différente, pose de gros problèmes dans la gestion du pays, tant politique qu'économique. Ceci ressort dans la dégradation des conditions de vie, même pour les plus riches (ne parlons pas des autres).

La famille des Gnobelins est de plus en plus malade, et même hostile par certains, qui se gardent bien de le danner... Individuellement, certains sont encore plus détestés que pris en bloc. D'autres sont moins vésés. «STI n'y avait que lui...» entend-on de bon-hôte par exemple. La situation la plus intenable régit dans l'administration, à Volains, où les clercs et scribes hostiles aux «Gnobés» obtiennent chaque jour leurs collègues ou camarade dévoués aux «seigneurs gnobelins». Ces derniers étant séparés en factions plus particulièrement fidèle à un Gnobelin précis.

Dans CB 55, vous trouverez le dernier volet de «Bâtisses & Artifices» consacré à Gofrinhiel: les divers types de points, bouillies sur les champignons, les grandes figures réelles ou légendaires de la province, quelques créatures et puis des instantanés de CB et des directions possibles pour vos campagnes.

Texte: Didier Cuisenx  
conception: Patrick Durand Peyrolles  
Didier Cuisenx, Jean Balzacsek  
Denis Beck  
Illustrations: Frédéric Blanchard  
Didier Cuisenx

# GOLFERANKER

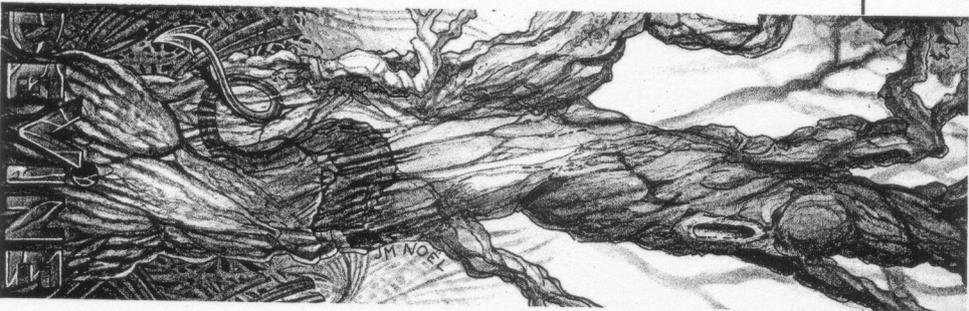
## Quelques portraits de Gofrinkiens

Rigell du Sublime Met



Rigell L'Ephaar est un homme de palais. Pas un des ducs du palais de Valmaïr, non, non... Un des plus fins gourmets de Gofrinkier. Tout enfant, il débuta comme aide-cuisinier sur l'une des îles les plus orientales de la contrée, l'Îlot du Livre. La Communauté du Livre, qui l'employait, faisait du prosélytisme dans le reste de la province. Et le jeune Rigell suivit ses ducs, qui ne se nourrissaient que d'aliments cultivés sur leur îlot. Tandis que ses employeurs prêchaient l'enseignement du Livre, le martrion discutait le bout de gras avec les cuisiniers, les aborigènes, et les matres queux des hosteliers. Argumentant à la fois savant, élaboration, autant que spiritualement et sans profond d'un plat, il apprit très vite les ficelles du métier, mais aussi les boîtes secrètes de certains matres de art culinaire... Il découvrit aussi la schloob (intendit sur l'Îlot du Livre). C'est à la suite d'un coma éthylique de deux jours qu'il perdit la trace des ducs qu'il accompagnait, et entra au service de l'Hotel du Subtil Pâté, sis à Mjiek (tronçon central des Quatre Voies).

qui vient diner ce soir et autres curiosités incroyables...



Lorsqu'un MU désire bâtir une campagne ou improviser, il a besoin de cerner la cohérence de l'univers qui va lui servir de cadre. Pour compléter le matériel déjà paru sur Gofrinkier, il manquait trois éléments qui font de cette province ce qu'elle est : les Gofrinkiens eux-mêmes, vos ou travers de quelques portraits significatifs, les ponts reliant les îlots-terre et... les champignons, omniprésents et mis à toutes les sauces.

mis à toute épreuve. Si l'étonnement d'un pont entier reste exceptionnel, il n'est pas rare qu'un plancher se fende, qu'une rambarde cède, que des câbles menacent de rompre. C'est alors qu'intervient une équipe de portiers, comme celle de Tom Goolghan.

En principe, les ponts publics sont l'affaire de portiers dépendant du Régisseur Général, et les ponts desservant des îlots de particuliers sont sous la surveillance d'équipes privées. Tom Goolghan est le seul privé à qui le Régisseur fasse régulièrement appel, pour sa rapidité et son efficacité.

Tom entretient des petits groupes de quatre «Faucons» réparés dans la province, qui peuvent partir au pire en attendant les renforts. En effet, lorsqu'un pont commence à céder, il faut éviter que la brèche ne s'agrandisse. Mises et aigles, les Faucons n'hésitent pas à s'élever dans le vide au bout de fines cordes fixées au milieu des ponts, et d'un mouvement de balancier évoluent d'un bord à l'autre du précipice. Entraînés à se faire fort avant, il ne faut alors pas plus de une à quatre heures pour que le pont soit de nouveau utilisable.

Reconnu des professionnels, il était devenu un jeune homme lorsqu'il accéda à la célébrité, en remportant trois années de suite le difficile Concours du Sublime Met. C'est-à-dire se dispute en deux marches : — Les concurrents doivent réaliser un plat, classique (beurre, cuisine des provinces voisines...) ou original, qui tienne un juré composé de membres de la très hennétique Confrérie du Sublime Met. — Chaque finaliste (une douzaine) doit goûter les plats des autres, et en donner non seulement la composition, les ingrédients et les proportions, mais aussi toute la préparation, comme seulement du juré.

Tom Goolghan et ses Faucons

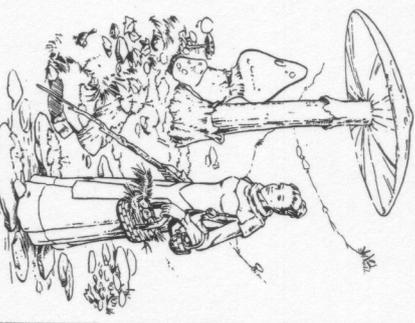
ous ce nom, qui évoque plutôt la troupe de saltimbanques, se cache une équipe de héros typiquement gofrinkiens. Séismes, Colères des cieux, surcharges : les ponts sont sou-



Pour attendre cette efficacité, Tom Goolghan, grand gaillard charismatique, entraîne régulièrement son équipe (une centaine d'individus d'origines diverses). L'entraînement comprend des figures acrobatiques et des techniques de coordination entre Faucons inventées par Tom. Dans certains moments dramatiques, leur façon de vloger autour des périeurs terrifiés, de lancer leurs câbles comme des lasses, de relever d'énormes étais à mains nues, leur ont valu une réputation de stratonomes...

### Galvi-des-caves

Galvi est sans doute la plus secrète des célébrités de Gofrinkier. Elle est la Grande Maitresse de la Colonne Innombrable dont les membres ont développé leur connaissance des champignons bien au-delà des sciences du Gofrinkien moyen, qui pourtant en connaît déjà un rayon sur le sujet ! La nôtre Gofrinkien sait le nom, l'usage et la façon de préparer des dizaines de champignons, un adepte de la Colonne en connaîtra des centaines, mais aussi et surtout les façons de les mélanger pour obtenir des effets surprenants, de s'en servir comme arme, ou comme outil. Les plus hauts dignitaires sont ceux qui maîtrisent les mélanges les plus complexes...



Parmi eux, certains font profession au grand jour de leur savoir, tandis que d'autres cachent soigneusement leur appartenance à la Colonne. Galvi elle-même est très difficile à rencontrer. Pour la consulter, il faut presque toujours passer par l'un ou l'autre de ses plus proches consociés. En fait, si elle existe vraiment, elle doit bien être plus que centenaire : on prétend même qu'elle est plus âgée que la province...

On raconte également qu'elle est toujours habillée d'une simple robe blanche, coiffée d'un chignon, qu'elle se rend partout lumineusement pour guider des imprudents égarés dans les souterrains. Une autre légende veut que tous ceux qui ont voulu lui nuire ont été brisés avant, toujours à cause d'un champignon... Koozog Zard, qui voulait sa peau, la disant responsable de la mort de son père (tempête), s'étrangla en plein repas entre consociés. Poi D'har, pour arracher une recette secrète à Galvi, enleva Yvonne-des-hunnes, une proche de la Grande Maitresse et menace de la huer. Il glissa sur un champignon gluant et chute dans une profonde fissure (on ne retrouva jamais son corps)...

### De Perzacc

De Perzacc fabrique aujourd'hui, en quantité limitée, la Hoodoprey, la schloob des vras connaissances. Mais il n'en fit pas toujours ainsi. Notre brasseur fut longtemps moine, période au cours de laquelle il pratiqua divers arts, de la reliure à la botanique, en passant par l'élevage. La vocation lui vint de façon étrange : attendant l'acquisition d'un aquarium, Or le marchand ne vint jamais. Notre moine ayant dans son jardin les ingrédients nécessaires (et même d'autres bien moins courants), il décida de rentabiliser l'achat de l'aquarium en y préparant de la schloob. Après quelques essais infructueux (heureusement, il avait le foie solide), il mit au point une schloob à nulle autre pareille, qu'il nomma la Hoodoprey. Plus ardue que la schloob courante, et en même temps plus saine... très plus saine. Or toutes ses activités passées lui valaient un large cercle d'amis, qui furent séduits par le brusage. Vite débordé par leurs demandes, De Perzacc se lança dans la production en grand.



Il emprunte sur l'Îlot aux herbes potagères (près de Gashoung), bâtit une brasserie, et organise des panariades de surface et souterraines afin de disposer des ingrédients secrets (feuilles de hant et champignons) et de ses ingrédients secrets (pour tout vous dire, la cardanome et une variété bizarre de sasapareille). Afin que ces deux dernières plantes ne soient pas repérées, elles sont cultivées dans une serre au milieu de dizaines de autres plantes exotiques qui font diversion. De Perzacc en cherche toujours de nouvelles). Et comme le bant donne aussi un fruit dont on fait le vin local, ses caves abritent des amphibies où est dissimulée une liègue particulièrement ravageuse. La Folle d'Har, qui on peut goûter au Cranchecier. A noter : il n'est pas impossible que De Perzacc soit membre de la Colonne Innombrable.

### Orndivell Calhouc de l'Arbre

Orndivell Calhouc de l'Arbre, celui qui depuis 71 ans a vu se succéder 14 patriarches de l'ordre, et continue d'occuper sa fonction de jardinier

d'excuse omnipotente : si un champignon frais nécessaire pour une préparation ne pousse pas en cette saison, elle ne le fera pas apparaître par miracle ! Ses longues errances l'ont fait de même rendre réceptive aux forces souterraines, et il lui arrive de parler aux cavernes, et qu'elles lui répondent...



Sept décennies auparavant, il n'était qu'un apprenti prêt de l'Arbre. Doué pour les soins aux végétaux, il était bien moins sur les subtilités théologiques ou l'observation des rites. Son avenir dans l'ordre s'annonçait limité. Puis vint le Dénement : en plein été, toutes les feuilles de l'Arbre jaunirent et tombèrent en quelques jours. La confusion fit à son comble chez les prêtres (il y eut même des suicides). Tandis que les dignitaires de l'ordre s'étaient entremis dans leur temps pour débattre de la conduite à adopter, Orndivell se leva une nuit, et monta dans l'arbre. Il y resta sept jours sans bouger, au bout desquels il fallut le descendre, atterri et analysé. Lorsqu'il fut retourné quelques forces et sa voix, Orndivell annonça : «Je serais parti deux ans. Durant ce temps, que rien ne change ici : ni construction, ni destruction, ni modification des habitudes. Retour on ne touche pas à l'Arbre, avant mon retour.» Koozogad, patriarche de l'époque, lui répondit simplement : «Nous t'attendrons», sans même lui demander plus d'explications.

Orndivell fut absent deux ans et huit mois. Il revint de nuit, passa par une porte dérobée sans être vu. Au matin, on le trouva au pied de l'Arbre, en compagnie d'un grand homme maigre nommé Rugh, d'un Loidjyn, Mervyl, et d'une sorte de jeune sorcier ou druidesse, Soocistira. Tous portaient des cicatrices et des blessures récentes, leurs vêtements étaient en loques. Une zone de terre fraîchement remuée indiquait qu'ils avaient enterré quelque chose au pied de l'Arbre. Un premier bougeon apparut au bout de quelques semaines, et l'été suivant, l'Arbre retrouva toute sa magnificence.

Orndivell Calhouc fut nommé Gardien de l'Arbre (il avait refusé le titre de patriarche de l'ordre : à 23 ans, tout de même !), et utilisa sa rente à installer ses amis en Gofrinkier. Aucun d'eux ne devoula jamais ni le récit de leur quête, ni la nature de ce qui est enterré sous l'Arbre... Par contre, Orndivell se rend chaque jour dans les allées de la Truite. Il retrouve des amis pour divers jeux de cartes et de ficelles, et il aime à leur raconter moult récits qu'il prétend tenir de l'Arbre lui-même : « Ses feuilles les plus hautes tiennent des discours très beaux, très philosophiques, mais ses racines s'enfoncent profondément en Gofrink, et dans les histoires les plus dissimulées de ses habitants... Et c'est ce genre

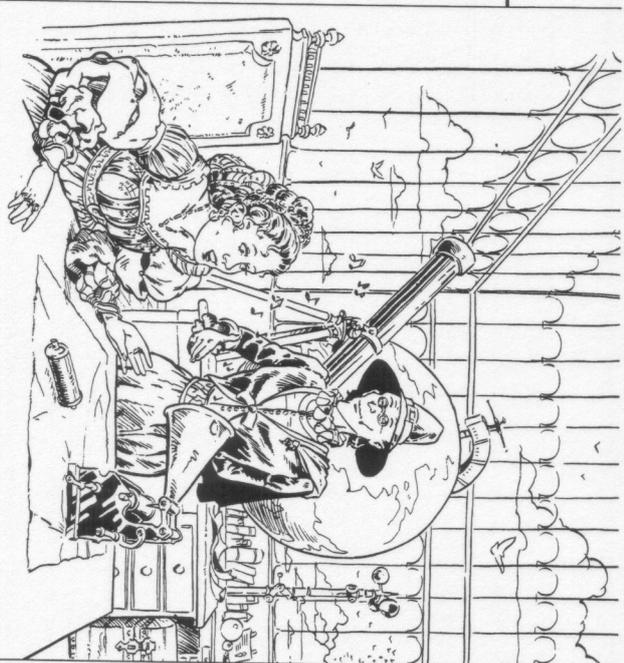
d'histoire que vous aimez entendre, n'est-ce pas compères ?  
A noter : Calhouc a-t-il un accord secret avec Gahf-des-caves ? En tout cas, les moissures, nuisance commune à Gohferhinker, éparquent étrangement l'Ilot de l'Avrore.

## Monsieur LXXXIV



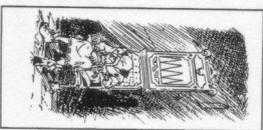
Monsieur LXXXIV (prononcer quatre-vingt-quatre) regarde sur l'Ilot de Vérités, et sur le culte de Kotholyse.  
Albanaton, dieu au mille yeux et oreilles, fonde un siècle auparavant.  
Chaque jour, les membres de ce culte se contes- sent les uns aux autres, afin que nul acte ou pen- sée ne reste caché. Les graves manquements à la règle sont punis du Pendule, hache de plusieurs tonnes qui oscille sous la nef de leur temple, et tranche la victime avec une lenteur calculée.  
On pourrait croire cette étrange communauté sus- tère et glabrie... En fait, mille morale ne se superpose à cette absence de loi privée. Chacun raconte ses occupations selon ses aspirations, et autres ce qu'il n'ose vivre lui-même. Les inimities intérieures sont révélées dès leur origine, et désa- mées. Mais lorsqu'un membre se rebelle contre ce goumage de la personnalité, il est pris à son propre piège : il en sait trop sur chaque membre de l'ordre pour qu'on le laisse partir vivant. Et dis- simuler ses pensées est tôt ou tard découvert et puni ! Le maître de ce culte, qu'on nomme Monsieur, n'est pas à l'abri d'un tel revers du sort, d'où le numéro assez élevé de la dynastie. D'un autre côté, ce culte trouve toujours des gens assez pervers ou stupides pour renouveler ses rangs.  
Tout cela n'est connu que des adeptes du culte.  
A l'extérieur, considéré comme l'homme le plus intégré d'un ordre religieux rigoureux, Monsieur est invité à arbitrer certains conflits d'intérêts entre Gohferhinkers, parfois à donner son avis sur des problèmes familiaux épineux. Sa silhouette maigre, ses yeux mi-clos et hautains inspirent crainte et respect, et ses arts ont force de loi auprès de ceux qu'il impressionne. En réalité, l'ordre utilise toutes les informations ainsi recou- lées, et téléguide les actions de plusieurs riches familles de la province, parfois dans un but lucra- tif parfois par simple jeu.

Avant d'entrer dans l'ordre de Vérités, Monsieur LXXXIV se nommait Good Vag. Il fut élève, d'abord de Chevaux, puis de chiens, au pays de Kourngalle qu'il dut quitter précipitamment...  
Note : Kotholyse Albanaton n'a aucune existen- ce réelle dans le monde de Gohferhinker. Ses pères n'ont donc aucun pouvoir de cerc... Par contre, l'ordre recèle d'anciens guerriers ou magi- ciers, talents qu'il pu conserver une partie de leurs anciens secrets.



## Marmeluche Guardepoil

Agité très jeune par son nom ridicule, Marmeluche n'eut de cesse d'entrer dans son grade ou titre. Aujourd'hui, il est « Monsieur le Sénéchal de la Garde Verticale ». L'appeler Marmeluche Quandepoil à pour effet de le plonger dans une phase de prostitution suivie de hunte- ments puis d'une sorte d'épilepsie, où il ne peut plus donner le moindre ordre, tout au plus deman- der grâce. D'ailleurs, personne ne connaît plus son nom : les derniers à l'avoir utilisé étant des ex- amis de Marmeluche, un peu stupides et aujourd'hui décadés, ou des empressés, partis au loin après avoir obtenu ce qu'ils désiraient.



Le Sénéchal de la Verticale est petit mais massif, légère- ment bossu. Ses yeux, pro- fondément enfouies sous des sourcils fournis, sont souvent instables. Il porte une moustache à la gaudi- se, très longue et tombante. Guerrier de bon niveau, il est doué pour deviner les intentions des malfaiteurs des qu'il possède deux ou trois indices sur eux ou leurs agissements.

Aussi, malgré la lenteur des Gc Yari et la basse intelligence des soldats, la Garde Verticale (qui rappele le s'occupe spécialement des niveaux inférieurs, les Iots-terre étant du ressort de la Garde Horizontale) prend-elle souvent les hors-la- loi sur le fait.  
Par hors-la-loi, il faut bien s'entendre : les per- sonnes-dont-les-agissements-contrariaient-l'ancien-Maitre-du-château. En effet, le Sénéchal réside en permanence à Gohfrincast (ou ghisast) dans sa chambre personnelle est juste à côté de la salle d'armes.

## Kwazarus Stellagent et Priscilla d'Algezor-Boutecamp

Difficile de présenter séparément Kwazarus Stellagent, célèbre guideur (ses amis l'appellent Kwazi), et sa voisine Priscilla d'Algezor-Boutecamp (Lili pour les intimes), vice-présidente de la Guilde des collectionneurs.

Kwazi possède un haut pavillon au nord de Mhulyns, dont le dernier étage est une vaste observatoire. En dehors d'une lunette d'astronomie (objet quasi inconnu dans le monde de Gohferhinker), cet observatoire est her- sé de lunettes et d'antennomètres (appareils qui mesurent la vitesse du vent, enroubés d'astro- labes, pendules, boussoles, planches à dessin, cartes de Gohfrink, gros livres couverts de chiffres et de schémas, règles et compas, sextants, miroirs convexes et concaves, éleveurs de grenouilles, oiseaux en cage, et d'un globe de verre posé sur un réservoir de cuivre, contenant des champi- gnons. On accède à cette pièce, dont tous les murs sont des fenêtres, par un escalier de fer en colimaçon. Rares sont les visiteurs qui ont accès à ce sanct des saints où le guideur fait ses pro- priétés. Le plus souvent, Kwazi a besoin d'être seul pour travailler. Il reçoit donc ses clients dans l'atmosphère du rez-de-chaussée, ainsi encombré que l'observatoire.

Le guideur est un individu immense et maigre. Son menton fin un peu en avant et son nez bus- qué lui font un visage de croissant de lune, avec deux petits yeux qui le cache souvent derrière un pince-nez aux verres épais. Son air à la fois bien- veillant et triste déconcentre ses visiteurs.  
Pour qu'il puisse déterminer l'enfroit où les tra- versants « perdus » transportés en Gohferhinker vont devoir se trouver à la prochaine Colère de ceux pour rentrer chez eux, plusieurs entretiens sont nécessaires. Kwaz commence par questionner les voyageurs, afin de déterminer l'enfroit où ils sont

apparus, et éventuellement d'où ils viennent (Kwaz possède des cartes de divers pays du monde de Gohferhinker, sans savoir toujours où sont situés ces pays). Il leur confie des petits objets cylindriques de métal, qu'ils doivent porter sur eux en pendentif, durant au moins trois jours. Il se sert ensuite de ces objets comme perdus dans ses explorations. Ses calculs peuvent perdurer du temps, car selon les sujets, la méthode qui marche est dif- férente. De toute façon, même lorsqu'il trouve vite, Kwaz fait maintenir ses clients afin de les impressionner. Il arrive même qu'il trouve tout de suite, car il existe des constantes, et les traversants « perdus » sont souvent originaires de régions communes, toujours les mêmes. Et leur chemin de retour est alors identique.

Dans d'autres cas, surtout si les voyageurs vien- nent d'autres plans, il doit faire des calculs longs et complexes, et le pire pour sa honte, c'est qu'il ne sait jamais s'il a renvoyé ses clients à bon port ! Une fois seulement, ceux-ci sont revenus, descen- dant du ciel dans un chariot de feu et de lumières multicolores. Ils ont offert à Kwaz une sorte de mécanique qui faisait le ménage en émettant des sifflements. Mais un jour que Gikz était Maître du château, la Garde Horizontale est venue lui déchan- quer l'engin « dont les papiers de douane n'étaient pas en règle ». Seule consolation, la machine a pété au nez de Gikz qui voulait la disséquer, causant un début d'incendie aux ateliers du Gohchoban.

Vous voudrez sans doute savoir combien coûte les services du guideur ? Kwaz ne parle jamais d'ar- gent. La première séance est d'ailleurs gratuite. Dès que ses clients potentiels sont partis, il traver- se son jardin et passe chez sa voisine Priscilla.

Priscilla d'Algezor-Boutecamp habite une vaste demeure très bisecornue. Régu- lièrement, elle fait construire une pièce, ou en transforme une ancienne, rajoute un étage, aménage un souterrain. Non qu'elle ait une vaste famille : Lili lui seule. Ces aménagements sont destinés à ses clients collectionneurs. On trouve ici des objets du monde entier, et même de l'univers, par- don, des univers entiers. Pas n'importe quoi tout de même ! Lili ne collectionne les objets que selon deux thèmes : soit pour le plaisir esthétique qu'ils lui apportent, soit pour le raffinement ou l'amuse- ment qu'entraînent de certaines mécaniques. Tout le reste, elle l'échange avec les autres collec- teurs de Gohferhinker.

Bien évidemment, les clients de Kwaz n'ont sou- vent comme moyen de paiement que quelques pièces d'or, ou des monnaies sans valeur, et les objets qu'ils convoquaient lors de leur « passage » vers Gohferhinker. Lorsque le guideur vient chez la collectionneuse, il lui énumère les possessions de ses clients (celles qu'il a pu voir, et ce qu'il a pu apprendre par des questions directes ou par ses espions). Lili et Kwaz en estiment la valeur et déci- dent si la transaction peut avoir lieu. Dans ce cas, Lili assiste à l'entrevue silencieuse entre Kwaz et les traversants « perdus », et négocie le roc. Ce qui est toujours difficile au début, les traversants s'accordant beaucoup à leurs biens ! Lili ne les brusque pas, et leur laisse le temps de réfléchir. Il est rare qu'ils ne cèdent pas à ses arguments (ou à son charme : Lili, femme mière mais encore jeune,

fit un temps courtissime à La Maison des Mille Fleurs à Ladhil...). Dans le cas contraire, Kwaz se agille sur des contrefers... presque flabes à 90%, et moins chers.

A noter :  
— Une des plus belles pièces de Lili est une Rolls-Royce Phantom 1, rachetée à un autre col- lectionneur. Cette pièce, comme le reste de la collection, est protégée par des systèmes de sécurité conçus par les Auteurs Barrofs & Twikmeier (anciens voleurs de haut niveau). Aucune porte ne s'ouvre en manipulant la serrure mais avec des systèmes à étages, un mécanisme en débloquant un autre qui ouvre la porte... après l'émission d'un signal et un temps d'attente... Les pièges sont légers, surtout ceux à base de gaz (fifés de divers champignons).

Il est possible de se procurer des objets appar- tenant à des collectionneurs... à condition d'avoir quelque chose à leur offrir en échange ! Les objets technologiques que possèdent les plus vennis d'entre eux sont souvent hors d'usage, ou proches de la panne (plus d'essence dans la Rolls, armes à feu avec une ou deux balles...). Les objets magiques issus de « l'extérieur » ne fonctionnent que si cette magie existe dans le monde de Gohferhinker. Sinon, ils ne servent à rien. Tout au plus, certains conservent emmagasiné une certai- nen peu de pouvoir, ou d'énergie, qu'un magi- cien peut utiliser pour alimenter un sort qu'il sait lancer.

## Melchior et l'Equipe Nord

Melchior est magique. Grand, toujours habillé d'un manteau sombre et coiffé d'un grand chapeau, il a la quarantaine et le visage un peu ramolli d'un cocher. C'est le chef de l'Equipe Nord, groupe d'intervention qui entre en alerte à chaque Colère de ceux, quelquait l'ar- tère de voyageurs happés sur leurs lieux d'origine par les mystérieux cochards qui hantent Gohferhinker à des centaines de points de la planète, du cosmos, et des univers parallèles. Dans 80% des cas, il s'agit d'habitants du monde de Gohferhinker, qui ont parfois entendu parler de l'étrange phéno- mène, et retrouvent vite leurs esprits pour passer envers le contretemps que cela signifie. Les 20% restant se répartissent en trois catégories :

- Les humains inoffensifs, qui arrivent d'univers incompréhensibles. Leurs réac- tions sont variées, mais s'ils ne sont pas armés, il est assez facile de leur faire entendre raison.
- Les humains dangereux, eux aussi débar- quant des lieux les plus divers, avec un équi- pement, pas forcément des armes, portant d'une menace latente ou certaine.
- Les non-humains, monstres, démons, sauvages ou intelligents. Leurs ravauges peuvent être désastreux.



Une vingtaine d'équipes comme celle de Melchior, dépendant du ministre des Traversants, sont prêtes à toute éventualité à chaque Colère des cœurs, quatre aux points-frontière, le reste disséminé dans le pays. Chacune est commandée par un magi- cien apte à commander, qui organise son équipe à sa guise.

Deux soldats, Ghoren et Yarni, garnissent à 20 m du point-frontière, à hauteur des premières maisons de Fivozeux. Ils sont barbes de sorts de protection, pas toujours efficaces. A l'arrière, une vingtaine d'hommes en armure sont disséminés à l'abri des murs du port. Ils portent des arbalètes, des haches et des épées. Cachés à leurs côtés, se tiennent Melchior lui-même, des frères Jumeaux, Rhourdy et Dourdy, habillés en saltimbanques, et Ohine Laz, plantureuse jeune femme habillée comme une dame de la cour, et dissimulant sous ses jupes des dagues et des lames tournantes (qu'elle lance à la perfection). Lorsqu'apparaissent des étrangers visiblement « perdus », Melchior (après quelques sorts de détection) lance un sort de compréhension des langues. Les visiteurs ont ainsi l'impression que les Gohfrinkers parlent leur langue. Ce sort ne fonctionne que dans le champ de vision du magi- cien, et dure plusieurs heures. Son défaut est que les étrangers comprennent ce qui se dit, dans leur langue. Or les autochtones parlent gohfrinkien : les mouvements de leur bouche ne correspondent donc pas à ce qu'ils ont l'air de prononcer. Cela peut parfois jouer des tours...

Ghoren et Yarni entament le premier dialogue, afin de tester les réactions des inconnus. Les deux soldats ne sont pas des intellectuels, et sont vite dépassés par leurs questions. Interviennent alors, selon l'attitude des étrangers, soit Rhourdy et Dourdy, soit Ohine. Leur mission est multiple : continuer à estimer le danger que peuvent repré- senter ces personnages, les rassurer, les amener sur le pont avec les objets bizarres qu'ils transpor- tent, pour les conduire jusqu'à l'Auberge du Coq Mélohanne, au centre de Borgoza (en contour- nant par une comble les voyageurs normaux qui patientent à la douane). Une fois rassuré sur leurs intentions, Melchior se joint à eux, et répond aux questions qu'il est en mesure de déchiffrer. Il est également chargé de les conseiller sur le choix d'un guideur, les charlatans étant légion.

# Petit traité de mycologie gofrinkienne

N'espérez pas réaliser avec un membre de la Colonie Inmontrable grâce à la connaissance des quelques spécimens présentés ici. Cet échantillon n'est destiné au contraire qu'à vous faire prendre conscience des formes incroyables que prennent ces végétaux en Golefrinker, lieu humide souvent baigné d'un vent chaud, le Drogoué, parais des millions de spores qui voyageent parfois, au gré des courants, depuis les antipodes.

Un détail à savoir sur les champignons : ce que l'on appelle et que l'on mange n'est pas le champignon lui-même, mais juste une sorte de « fruit » qu'il émet à l'extérieur afin de répandre ses spores. Le corps du champignon est en fait un réseau de filaments (certaines moisissures en donnent une idée) enroulé sous terre, ou dans les vaisseaux des plantes qu'il parasite. Reportez-vous au poster central pour une leçon de mycologie en images.

**Le Beau-tard d'entfer.** Semblable au plus défectueux des cépages, le Beau-tard d'entfer est jaune avec des taches rouges, un chapeau brun rouge, et devient bleu violacé lorsqu'on le coupe. Il est mortel.

**La Crassure.** Elle pousse en colonies de petits champignons noirs, semblables à des dos de scarabées, au bout de longs pieds flexibles. Elle se nourrit de crasse humaine. Elle reste sous forme de filaments durant plusieurs jours, puis pousse en quelques minutes, notamment lorsque le porteur s'agit. Ce qui explique la relative propriété de beaucoup d'habitants.

**Le Milgriftr Incendiaire.** Si ce champignon ne cause pas d'incendie, il peut par contre mettre le feu au derrière de ses victimes ! Son apparence est celle d'une outre molle de 50 cm de diamètre, parfois plus, hérissée de longs « poils » terminés par des boules gluantes. Lorsqu'une bouille est haute par un animal qui passe, l'autre explose en libérant un nuage extrêmement urticant. La victime est prise de démangeaisons féroces, ses yeux pleurent, elle éternue sans discontinuer, ses poumons brûlent... Il ne faut surtout pas employer d'eau douce pour la nettoyer, sinon la poudre qui couvre la victime se met à mousser et la digère en quelques minutes (cet accident est fatal par temps de pluie). La technique consiste à brosser le corps de la victime avec une brosse dure ou un chiffon imbibé d'huile, au pire avec de l'eau très salée (rapplions qu'à Golefrinker, comme dans la plupart des sociétés médéfales, le sel est rare et aussi coûteux que l'argent ou l'or parfois). Le Milgriftr pousse en réseau : chaque « outre » n'est que la partie visible du champignon, qui est en fait un filament qui court sous terre, et peut avoir jusqu'à six ou huit têtes. Il arrive souvent que plusieurs, sinon toutes, explosent en même temps. A moins d'un fort vent, rester dans la zone du nuage est mortel en quelques minutes (1d10/mi).

**Le Chiffon-nuage.** Ce champignon se présente comme un chiffon de vessie de porc, froissé et enflé dans une gangue fibreuse.

Si l'on chauffe très doucement la gangue (au bain-marie par exemple), elle sécrète un gaz qui gonfle la « vessie ». Elle se défrisole, gonfle jusqu'à 2 ou 3 m de diamètre environ, se tend... et le champignon s'envole rapidement. Un champignon gonfle peut soulever jusqu'à 10 kg. Il en faut donc 8 ou 10 pour soulever un homme moyen (pour cela, il faut disposer de suffisamment de cordelette pour s'arrimer aux champignons, dix sphères de 3 m prenant beaucoup de place).

Si l'on chauffe trop vite le champignon, il éclate, libérant un gaz toxique. Si au moment d'éclater, il est au contact d'une flamme, c'est une véritable explosion qui se produit (flamme de 5 m de diamètre).

**Le Gallet du Visionnaire.** Ce champignon possède un pied large et trapu, surmonté d'un chapeau très aplati, gris et rugueux, avec des taches vert pâle. Il a totalement envahi les plates-formes, ne cobaltant qu'avec très peu d'autres espèces, mais c'est le seul endroit où on le trouve. Quelques heures après la tombée du jour, il émet un gaz lumineux, bleu-vert, parfois violet ou pourpre. Ce gaz est légèrement entrainant (d'autant plus qu'on le respire longtemps).

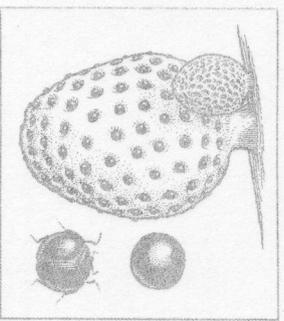
Les ermites des plates-formes n'hésitent pas à le manger. Les graveleux des combes voisines en ont un autre usage. Ils fabriquent un dispositif constitué d'un globe de verre, d'un socle creux faisant office de pot à terre, et d'un réservoir d'eau muni d'un robinet. Après avoir rempli le globe de gaz carbonique, celui-ci est placé sur son socle où l'on plante un Gallet avec ses filaments sous-terrains. Le réservoir sert à maintenir l'intérieur humide sans avoir à l'ouvrir (sinon, le champignon pourrit en quelques heures). Dans ces conditions, le globe s'emplit du gaz lumineux, et éclaire plus qu'une bougie durant deux à trois semaines.

**Les Frères-dans-la-tête, ou Penstru.** Ce champignon à pied fin et chapeau large et plat, décoré de taches multicolores. Les Penstrus vivent en groupes de centaines de pieds, et chaque pied va par paire. Autrement dit, si l'on trouve une colonne de cent champignons appariés, cela signifie qu'il y a cinquante paires, et le champignon s'envole rapidement. Un semencement identique dans le lot. Et alors, quel intérêt ? demandez-vous...

Et bien, si deux ou trois individus mangent chacun un bout du champignon A, et chacun un bout du champignon A', qui lui correspond, les deux ou trois individus en question seront pour plusieurs heures en contact téléphonique restant (disons plutôt empathique). Concrètement, deux heures après ingestion des champignons (un chacun pourra transmettre aux autres les sentiments et sensations qu'il désire. Ce qui signifie peur, douleur, bien-être, angosse, contrainte, et autres sensations simples. Mais aussi, et on peut parler là de télépathie, des sentiments communs : si les trois utilisateurs du Penstru connaissent une personne particulière, l'un d'eux peut faire sentir aux autres qu'il est face à cette personne. Ceci est valable également pour des lieux importants et connus des trois. Par exemple, on entend aussi bien un monument, une tour célèbre, que la globe où ils ont été enfermés tous trois durant plusieurs jours, par exemple.

Si l'on se trompe, et qu'on ne consomme pas les deux champignons frères, on souffre de violentes crampes d'estomac au bout de une à deux heures.

**Champigoule.** La légende veut que les Champignons aient été amenés par des travailleurs « perdus », deux enfants bizarres voyageant en bicyclette. Les Champigoules, convenablement traités, entrent dans la composition de la Schoob Rigoule : le buveur est très gai, et voit des petites lumières autour des objets, comme de petites fêtes... Consomme tel quel, le Champigoule rend franchement hilaré. Accroissement, l'ingestion du champignon donne des effets secondaires qui varient selon les individus, leur moralité, leur profession, taille, poids, race, etc. cela va du simple jeu de couleurs le mangeur devant venir à cheveux violets à des effets surprenants (le mangeur s'enrole, devient horrible, se met à courir à pied, s'insulte mûr, brise le verre quand il parle, vannes certaines médiums ou prêtres, qui dominent (ou prétendent dominer) le phénomène).



**Mangemot.** Cette moisissure a des effets dramatiques. Les livres sont déjà des choses rares et chères, les copies sachant écrire ne sont tout de même pas légion. Or ce champignon plat s'infiltre entre les pages, et se développe en dévorant l'encre des caractères, dont il garde vaguement la forme. En ouvrant le livre contenant, on voit le champignon, de couleur violette, suivre les lignes. Or arrive à lire les lettres les plus grosses. Pour retrouver les caractères plus fins, il faut chauffer la feuille avec le champignon dessus : celui-ci se rétracte à la chaleur, et on peut lire le texte déformé pendant quelques instants. Le pied du champignon tombe en poussière. Le pied proprement dit se développe dans la reliure. On le repère à son chapeau en forme de peigne, qui essaime ses spores au-dessus des livres voisins.

**Le Chien-enfour.** Ce champignon se manifeste par six chapeaux, toujours disposés de façon identique, au ras du sol : un gros blanc, un moyen noir, deux petits noirs couverts d'une gelée blanchâtre, et deux noirs allongés, qui poussent à quelques centimètres des autres. L'ensemble évoque tristement une tête de chien aux trois-quarts enroulé. Seul le « nez » est comestible et même excellent. Mais beaucoup de gens refusent de le cueillir, ne supportant pas le « regard » du Chien-enfour...

**Le Cassacé inconstant.** Imaginez un œuf posé sur un pied évasé, d'un blanc parfait. On coupe la partie supérieure du champignon, comme on ouvre un œuf à la coque, et à l'intérieur apparaît un liquide coloré. L'usage veut qu'on le boive cuil sec. La plupart du temps, la liqueur a le goût d'une excellente liqueur, entre la fraise et la noisette. Parfois, le goût équivaut à la plus infecte des médecines (100%). Dans ce cas, la grimace de la victime déclenche l'hilarité générale. L'adulte victime ne sent plus le goût des aliments pendant un jour ou deux...

**Le Caméthéon.** Ce champignon peut atteindre jusqu'à 10 ou 12 m de diamètre. Il est capable de prendre la forme et l'apparence de tout objet proche de même taille que lui. Lorsqu'il est petit, il imite le gaster : plus grand, il copie les gros cailloux, les pavés. En grands sent encore, il va ressembler à un artiste, puis à un diable. Comme il est vénérable, qu'un animal croque son « écorce » et meure à côté de lui, il

imitera le cadavre en décomposition. Si on place sur une grande table un Caméthéon et un objet de taille similaire, il copiera l'objet, de manière très crétide. Près d'une despiète, il imitera la despiète... il peut même imiter son mouvement si elle reste à côté de lui. Mais si on éloigne l'objet, le champignon s'arrêtera à l'heure indiquée. Il perdra sa forme au bout d'un jour ou deux. On peut lui faire imiter une épée, dont il aura l'aspect et le tranchant, mais pas la solidité !

Ces le plus tôt enregistré à Golefrinker est celui d'un Caméthéon ayant imité l'architecture d'une chapelle contre laquelle il avait poussé. On pouvait y entrer, en ouvrir les volets... par contre, il contenait une imitation d'armoire qui ne s'ouvrait pas, et on ne pouvait pas déplacer les chasses.

**Le Wampire des milles.** Cet horrible specter mycologique aime à vivre dans l'atmosphère confinée des coffres et des malles, dont il dévore le contenu, quel qu'il soit. Si le coffre ne contient que des étoffes ou du bois, le Wampire se présente sous forme d'une touffe de ronges acérées. Si le coffre contient des métaux, le Wampire prend plutôt d'apparence d'une touffe de lames de rasoir. Dans les deux cas, dès qu'un être vivant s'approche de lui (museau d'animal ou main humaine), il lance ses ronges (1d4) ou ses lames (1d8) en direction de l'agresseur. A noter : si le coffre ne contenait que de l'or pur, les lames seront en or. Mais s'il contenait divers métaux, voire des objets hétéroclites, l'or sera mélangé intimement aux divers matériaux et ne vaudra plus grand-chose.

**Le Boidewerre.** Les habitants des combes utilisent au mieux le bois qui est à leur disposition. Ils méprisent pourtant de petits arbres à l'air tout à fait sympathique, et pour cause : ce sont des champignons, les Boidewerres. Si un Boidewerre peut à la limite constituer un gourdin honnête, ce champignon filiforme est très cassant, et ne peut remplacer un vrai rondin de bois. Si on s'en sert dans une construction il casse vite, et de toute façon pourrit au bout de deux semaines. Si, sec, on le brûle, il dégage une fumée hallucinogène d'un genre spécial : l'esprit d'une victime de ces émanations se sent en sécurité. Si des loups affaibles s'approchent, l'individu sous effet de la fumée ne verra que de braves chiens. Face à un monstre féroce, il pourra avoir affaire à un petit lapin, attaqué par des brigands, il verra des enfants chahuteurs. Au bord d'un ravin, il aura l'illusion rassurante de longer un simple fossé, etc.

**Le Theur délicieux.** Parasite de l'érable-sycamore (qui pousse sur les flots-terre ou les manchelots les plus hauts), il ressemble à un œuf jaune perché à un court pied. Arrivé à maturité, de petites billes rouges apparaissent à sa surface. Ce sont des framboises qui, incomparable, et des ramasseurs les cherchent activement, concurrents par les enfants. Au bout de deux à trois jours, ces spores dures comme du métal sortent protégées hors de leur gangue avec violence, jusqu'à une douzaine de mètres. Une spore infil-

trera le cadavre en décomposition. Si on place sur une grande table un Caméthéon et un objet de taille similaire, il copiera l'objet, de manière très crétide. Près d'une despiète, il imitera la despiète... il peut même imiter son mouvement si elle reste à côté de lui. Mais si on éloigne l'objet, le champignon s'arrêtera à l'heure indiquée. Il perdra sa forme au bout d'un jour ou deux. On peut lui faire imiter une épée, dont il aura l'aspect et le tranchant, mais pas la solidité !

Ces le plus tôt enregistré à Golefrinker est celui d'un Caméthéon ayant imité l'architecture d'une chapelle contre laquelle il avait poussé. On pouvait y entrer, en ouvrir les volets... par contre, il contenait une imitation d'armoire qui ne s'ouvrait pas, et on ne pouvait pas déplacer les chasses.

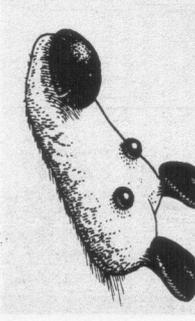
**Le Wampire des milles.** Cet horrible specter mycologique aime à vivre dans l'atmosphère confinée des coffres et des malles, dont il dévore le contenu, quel qu'il soit. Si le coffre ne contient que des étoffes ou du bois, le Wampire se présente sous forme d'une touffe de ronges acérées. Si le coffre contient des métaux, le Wampire prend plutôt d'apparence d'une touffe de lames de rasoir. Dans les deux cas, dès qu'un être vivant s'approche de lui (museau d'animal ou main humaine), il lance ses ronges (1d4) ou ses lames (1d8) en direction de l'agresseur. A noter : si le coffre ne contenait que de l'or pur, les lames seront en or. Mais s'il contenait divers métaux, voire des objets hétéroclites, l'or sera mélangé intimement aux divers matériaux et ne vaudra plus grand-chose.

**Le Boidewerre.** Les habitants des combes utilisent au mieux le bois qui est à leur disposition. Ils méprisent pourtant de petits arbres à l'air tout à fait sympathique, et pour cause : ce sont des champignons, les Boidewerres. Si un Boidewerre peut à la limite constituer un gourdin honnête, ce champignon filiforme est très cassant, et ne peut remplacer un vrai rondin de bois. Si on s'en sert dans une construction il casse vite, et de toute façon pourrit au bout de deux semaines. Si, sec, on le brûle, il dégage une fumée hallucinogène d'un genre spécial : l'esprit d'une victime de ces émanations se sent en sécurité. Si des loups affaibles s'approchent, l'individu sous effet de la fumée ne verra que de braves chiens. Face à un monstre féroce, il pourra avoir affaire à un petit lapin, attaqué par des brigands, il verra des enfants chahuteurs. Au bord d'un ravin, il aura l'illusion rassurante de longer un simple fossé, etc.

**Le Theur délicieux.** Parasite de l'érable-sycamore (qui pousse sur les flots-terre ou les manchelots les plus hauts), il ressemble à un œuf jaune perché à un court pied. Arrivé à maturité, de petites billes rouges apparaissent à sa surface. Ce sont des framboises qui, incomparable, et des ramasseurs les cherchent activement, concurrents par les enfants. Au bout de deux à trois jours, ces spores dures comme du métal sortent protégées hors de leur gangue avec violence, jusqu'à une douzaine de mètres. Une spore infil-

## Où trouver les champignons ?

A Golefrinker, ils sont partout. On les cultive dans certaines grottes ombragées, tant dans les caves, en haut des flots-terre, que dans les combes. Mais ils poussent à l'abri sous-terrain même à la surface des flots-terre, et constituent parfois de véritables forêts. On en trouve dans les souterrains les plus humides des niveaux intermédiaires. Les plus monstrueux poussent dans les cavernes des combes, où se mélangent champignons géants et moisissures peu agaçantes. Pour un renseignement sérieux sur les champignons, rien ne vaut un membre de la Colonie Inmontrable.

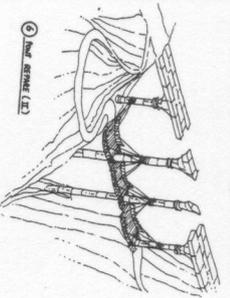


# Les ponts de Godefinkler

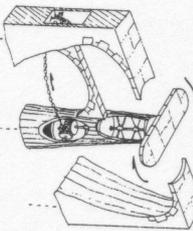
a structure des ponts reliant les îlots-terre varie à l'infini car elle dépend de divers facteurs.

L'utilité d'un pont va dicter sa forme, tout comme la quantité d'or investie dans sa construction. L'époque de sa mise en chantier est aussi significative : les vieux ponts sont rustiques, alors que les plus récents sont sophistiqués, tant dans les matériaux que dans les techniques (dans le cas des ponts mobiles). Sans compter les modes qui ont débité au cours des siècles. Enfin, certains ponts ont servi d'essai pour de nouvelles techniques ; finalement moins valables que prévues, ces techniques n'ont pas été réemployées, mais les ponts sont restés.

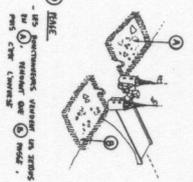
Selon la charge et la place disponible pour la machinerie, les ascenseurs et téléphériques peuvent être mis par des hommes (pavés ou aux travaux forcés), des animaux, par l'énergie d'un cours d'eau (comme un moulin), par des éties magiques combinés d'acier, par des magiciens (rare). Voici un aperçu des principales techniques de construction des ponts. Un court dessin valant mieux qu'un long discours, laissons parler la plume de Stéphane Truffert...



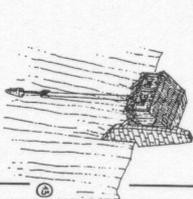
1 Pont à suspension



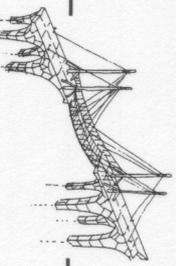
2 Pont à arc central



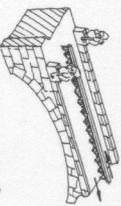
3 Pont à arc central et arc latéral



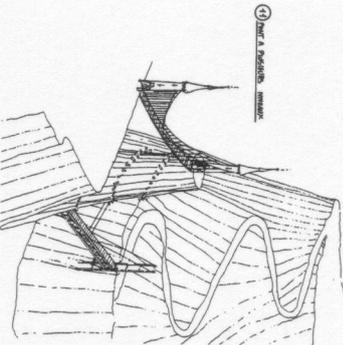
4 Pont à arc central et arc latéral



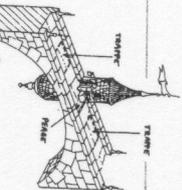
5 Pont à arc central et arc latéral



6 Pont à arc central et arc latéral

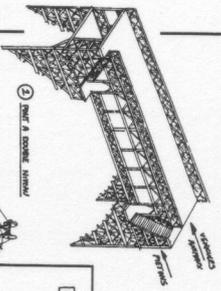


7 Pont à arc central et arc latéral

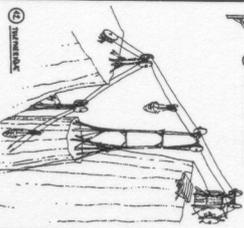


8 Pont à arc central et arc latéral

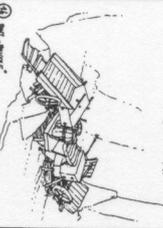
**Se retrouver sur la carte de Godefinkler**  
Le MLI désireux de retrouver un point précis, un îlot, peut gagner du temps en lui attribuant des coordonnées. Le plus simple étant de noter, en centimètre, la distance du bord gauche de la carte, puis la distance du bord haut. Ainsi, le royaume de l'Abre (ou vi Omnidreivell Calhou), se trouve en 34, 5/11.



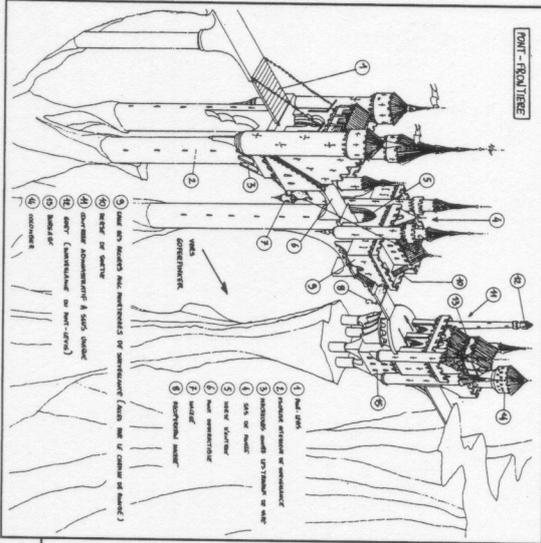
9 Pont à arc central et arc latéral



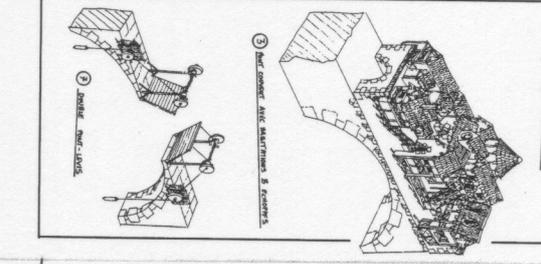
10 Pont à arc central et arc latéral



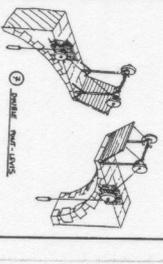
11 Pont à arc central et arc latéral



12 Pont à arc central et arc latéral



13 Pont à arc central et arc latéral



14 Pont à arc central et arc latéral

# Aventures en Godefinkler

## CAMPAGNES

### Une situation tendue

L'armée des Gnobelains a dérangé le relatif équilibre formé depuis quatre siècles entre les liens, population de bourgeois, de militaires et d'artistes, les tribus des combes, et les colons, souvent religieuses, installés sur les marécages et les rognons. La façon dont les 9 frères devinrent les maîtres du pays en choqua plus d'un. Malgré les multiples signes et secourus envoyés par Cammandel-le-hardi, le légionnaire de la passion de pouvoir est doué. Rappelons que Cammandel s'est retrouvé marié à la terrible Isalserif, mère des Gnobelains, règne peu enviable puisque il se termine par l'exécution du roi et son remplacement par un suivant. Cette coutume n'est pas exceptionnelle dans le monde de Godefinkler, mais tout de même... Les Godefinklers regrettent leur ancien seigneur. D'autant qu'ils ont été instruits de la cérémonie de passion, fête gigantesque qui dure des semaines et attire les visiteurs. Enfin, ils ne sont qu'une poignée de visiteurs. Enfin, ils ne sont qu'une poignée de visiteurs.

### Mais ça va changer !

Il est certain que les choses doivent bouger. Mais cela peut arriver de diverses manières. Selon les cas, les personnages pourront participer activement, aux côtés des meneurs de l'action, ou contre eux, ou loin. Il est même possible, s'il en a l'idée, que l'un d'eux se retourne seigneur de Godefinkler (seulement si l'on montre clairement l'intention de remplir son office, ce qui n'exclut pas les aventures). Pour des campagnes de plus courte durée, les personnages seront plutôt employés, contre rétribution ou par amitié pour un Godefinkler, par l'une des factions agissantes. Les possibilités sont variées :

- Des notables liens sont d'accord sur Tom Goadgban, qui ferait un seigneur correct, si les Gnobelains n'étaient pas là. Ahm, de provoquer les choses, ils vont (sans lui dire) soutenir sa popularité par des fêtes lors de ses exploits, plus préparer un attentat contre lui, dont il doit sortir vivant, mais que l'on attribuerait à la jalousie d'un Gnobelain (Arnald ?). Ils attendent alors le soulèvement populaire en faveur de la victime.
- L'une des sectes installées à Godefinkler vient de subir un affront de la part d'un Gnobelain. Elle estime que cela traite le contrat signé il y a trois siècles, et respecte depuis par les seigneurs successifs, quant à la totale autonomie de leur îlot et de leur ordre. Unissant leur réseau de connaissances, ils vont chercher à punir le Gnobelain coupable par eux-mêmes. Dans la bataille rangée ou les représailles qui risquent de s'ensuire, la population et certains ordres se rallieront aux religieux balaoués. Mais d'autres peuvent prendre le parti, sinon des Gnobelains, du moins de la lutte contre les fauteurs de troubles.
- Les grabeleux sont de plus en plus exaspérés par les « Grabs ». Des groupes, entretenus par des chefs de tribus, organisent des opérations de harcèlement de la Garde Verticale, et cherchent à s'organiser en une coalition contre les Gnobelains. Toutefois, ils pensent être les seules victimes des persécutions des seigneurs du pays, et ignorent qu'à tout niveau la révolte gronde. Ils ne comprennent pas sur l'aide des liens en cas d'adaction. Si révolte il doit y avoir, ce ne sera pas avant des années, du moins dans leur esprit (c'est le cas du groupe décrit dans le scénario AD&D de ce numéro). Il suffirait que quelqu'un fasse la liaison entre liens et groupes de « résistants » pour que chacun réalise que le moment est peut-être plus proche que prévu.
- Un groupe a trouvé un moyen d'approcher les

Gnobelains (souterrain oublié, cousin dans l'entourage des Grabs, etc.) et veut en profiter pour les monter les uns contre les autres. Ils ne s'entendent déjà pas bien, mais le but est d'attiser leur haine jusqu'à les pousser à s'assassiner mutuellement.

Ce plan ne prend pas en compte les multiples espions magiques d'Isalserif, et l'intervention de la terrible reine. Si cet aspect du problème apparaît aux contours, il peut être estimé, d'après des témoignages, qu'Isalserif intervient en général dans les querelles dans un délai de quatre heures à trois jours (elle n'a pas que ça à faire, non plus). Notons qu'en cas de lutte entre Gnobelains, la population sera souvent neutre, mais parfois solidaire des plus sympathiques.

Le frère d'un des seigneurs des Cinq Royaumes, conscient du fait qu'il n'arrivera pas à réunir l'empire divisé, se dit qu'il ferait mieux d'utiliser son énergie à prendre la place des Gnobelains, qu'il sait mal-aimés. Il peut être au choix : un très bon futur seigneur de Godefinkler, un artiste qui pense conquérir un trône plus facilement que dans son propre pays, ou même un affreux attiré par la richesse de la province (son propre royaume étant ruiné par les guerres). Dans tous les cas, il disposera d'un groupe d'hommes fidèles, et d'amis proches, et éventuellement d'un corps d'armée prêt à intervenir à ses côtés.

Les Gnobelains regrettent sur Godefinkler depuis environ une trentaine d'années. Pourquoi le fils (ou la fille) de Cammandel et d'Isalserif n'apparaît-il pas, réclamant le trône ? Il peut aussi s'agir d'un enfant de l'ancien seigneur conçu avant son départ du pays, et caché par sa mère depuis... Un tel personnage aurait toutes les chances de gagner la confiance de la population. Quoique, dans le premier cas, il ait un lien de parenté avec les Gnobelains humiliés (en fait, il est lui-même un Gnobelain).

## SCÉNARIOS

Dans sa conception même, le pays de Godefinkler recèle une grande variété d'aventures possibles. Lieu de passage, de rivalités, de collaboration entre peuples et tribus divers, il est aussi au bord de troubles et de changements. Il est très facile pour des aventuriers de trouver du travail, pour des missions de renseignement, de sabotage, d'enlèvement ou de libération, de provocation. Attention, dans de nombreux cas, les personnages peuvent servir de « chélieux » pour amener un ennemi à dévoiler ses défenses, ou de « couples parfaits » dans une provocation.

**Didier Guiseric**  
Plans : Stéphane Truffert  
Illustration : Philippe Fasser  
Didier Guiseric