

### Le jardin des magiciens

Il était une fois...

... un mage respecté du nom de Randell qui vivait en Agnor. Tout avait été pour le mieux si il y a une douzaine d'années, ce magicien n'avait accompli un voyage astral dans des plans d'existence interdits aux mortels. Nil ne sait ce qu'il remonta lors de son périple, mais il en revint paillard. Du jour au lendemain, il rentra ses biens les plus précieux et quitta sa demeure, terrifié, jurant fréquemment des regards anxieux par-dessus son épaule comme s'il craignait d'être poursuivi... Avant de quitter Agnor, Randell se rendit à l'orphelinat de Garand, la capitale. Là, il choisit trois nouveaux élèves garçons et une filly abandonnés. Les responsables de l'orphelinat ne firent aucune objection à leur adoption... d'autant qu'il déclara vouloir faire d'eux ses «héritiers».

Puis, à bord d'une vieille charrette, Randell prit la route en compagnie de ses trois nourissons. Il voyagea longtemps et son itinéraire n'obéissait qu'à un seul impératif : s'éloigner au plus vite d'Agnor.

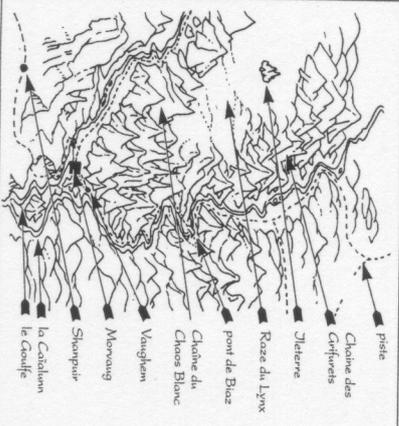
Finalement, il arriva dans la région montagneuse de la Chaîne des Ghitures où il décida de s'établir. Le monde «normal» ne pouvant pas lui offrir un asile sûr, il eut l'idée d'utiliser ses gigantesques connaissances magiques pour créer un univers à sa mesure. Il acheta un vieux moulin situé dans les parages du massif de l'île Terre et se livra à de nombreux mixes étranges.

Depuis dix ans, personne n'a vu Randell...

### Les Gwifurets

Prise en étau entre deux hautes chaînes montagneuses, la région des Ghitures a longtemps fait l'objet de conflits territoriaux, mais son indépendance n'est plus remise en question depuis plusieurs générations. Cette contrée aux plus escarpements et aux ravin profonds abrite des caranars de «colons» et de bandes de grands charnus, déserteurs et renégats de tout poil. Pourtant on rencontre, çà et là, des villes et des villages paisibles qui ont su s'adapter à un environnement relativement hostile. Leurs habitants sont peut-être un peu plus méfiants qu'ailleurs...

• La Chaîne des Ghitures. Longue de plus de deux



cents lieues, c'est une barrière titanessque quasi infranchissable. Ses monts, couverts toute l'année d'une épaisse couche de glace, se perdent dans les nuages. Le mont Khargz, le sommet le plus élevé, culmine à près de 12 000 mètres. Quelques tribus primitives s'accrochent à la vallée que valent aux flancs des pics enneigés. Elles sont réputées pour leurs mœurs bestiales et leur tendance à l'anthropophagie.

• La Chaîne du Chaos Blanc regorge de cavernes peuplées de créatures qui se livrent à des luttes territoriales sans merci depuis des siècles. Gnomes carmineux, trolls venus et gobelins des neiges, les trois principales races indigènes, se haïssent et se massacrent fréquemment à chaque occasion. Inutile de dire que les étrangers sont mal accueillis... — **Ourras** (ou gnomes carmineux). Ce sont des aovrons à la peau grasse et à la boucle large garnie de crocs acérés. En groupe d'une vingtaine, ils attaquent tous ceux qui n'appartiennent pas à leur race. Trop stupides pour utiliser le savoir que les gnomes, ils adorent déchiqueter leurs victimes avec les redoutables «pièges à loup» qui leur tiennent lieu de machines.

— **Trolls venus**. Ces monstres ressemblent à de grands ours hideux à l'épaisse fourrure blanche. Alpinistes accomplis, ils savent tirer habilement parti de leur milieu naturel et sont passés maîtres dans l'art de l'escalade.

— **Gobelins des neiges**. Vétus d'épaves maritimes au beau de poil velu, ils pullulent et n'hésitent pas à élever occasionnellement des rats dans les vallées environnantes. On prétend que leurs dents amincissent bien se lancer à la conquête du monde, mais une fois que tous les trolls et les gnomes des environs auront été exterminés, ils boieront de l'hydromiel et déchiqueter leurs adversaires avec leurs boucles hautes. Frustes, mais plutôt sympathiques... — **Shampur**. Ce château en bois est la résidence du Baron d'Ermyon, un noble renégat venu se réfugier ici avec ses hommes (200 guerriers environ) afin d'échapper à la justice de son royaume.

• **Mowang**, petite ville fortifiée, sert de relais pour les rares caravaniers qui s'aventurent dans la région. Shempur, le bougonnier de Mowang est une brute avinée qui impose de lourdes taxes aux étrangers de passage. Les malheureux qui n'ont pas les moyens de s'en acquitter sont souvent obligés de se battre dans l'aérien priée de Shempur.

• **Vaughem**. Une grosse ferme fortifiée où les caravaniers et les voyageurs peuvent acheter des montures fatigues.

• **Col de Biaz**. C'est le seul col praticable toute l'année qui permet de traverser la Chaîne des Ghitures. Une garnison payée par des guildes marchandes pour mission de protéger et de guider (contre rétribution) les voyageurs qui désirent aller vers l'est.

• **Razze du Lynx**. Cette grande écurie désertique est extrêmement dangereuse. Ceux qui la traversent sont visibles de très loin et s'exposent aux attaques des brigands et des monstres des montagnes alentours.

• **le Terre**. Un petit massif montagneux.

Comme Laelth et Gofenfrisker, Jarvandell — le Jardin des Magiciens est un micro-univers utilisable avec la plupart des règles de jeu de rôle médiéval-fantastique, plus proche des ambiances à la Tolkien ou à la Brian Froud que de Conan. Vous pouvez l'utiliser comme cadre de campagne, ou bien piocher dans ce recueil d'informations celles qui s'intègrent à votre cadre de jeu.

Jarvandell sera présenté en trois parties, sur trois numéros :

- Les contrées qui entourent le moulin de Khardann, Jarvandell et son monde clos.
- L'histoire de la demeure des trois magiciens, véritable dédale où auvent d'innombrables apprentis, entourés de la présence obsédante d'êtres magiques à part, les sondent les (1).
- Enfin, une foultitude de détails et de précisions pour donner plus de piquant à vos aventures.

accomplis, ils savent tirer habilement parti de leur milieu naturel et sont passés maîtres dans l'art de l'escalade. — **Gobelins des neiges**. Vétus d'épaves maritimes au beau de poil velu, ils pullulent et n'hésitent pas à élever occasionnellement des rats dans les vallées environnantes. On prétend que leurs dents amincissent bien se lancer à la conquête du monde, mais une fois que tous les trolls et les gnomes des environs auront été exterminés, ils boieront de l'hydromiel et déchiqueter leurs adversaires avec leurs boucles hautes. Frustes, mais plutôt sympathiques... — **Shampur**. Ce château en bois est la résidence du Baron d'Ermyon, un noble renégat venu se réfugier ici avec ses hommes (200 guerriers environ) afin d'échapper à la justice de son royaume.

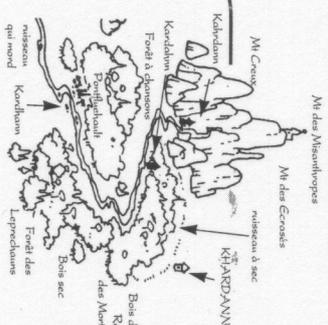
• **Mowang**, petite ville fortifiée, sert de relais pour les rares caravaniers qui s'aventurent dans la région. Shempur, le bougonnier de Mowang est une brute avinée qui impose de lourdes taxes aux étrangers de passage. Les malheureux qui n'ont pas les moyens de s'en acquitter sont souvent obligés de se battre dans l'aérien priée de Shempur.

• **Vaughem**. Une grosse ferme fortifiée où les caravaniers et les voyageurs peuvent acheter des montures fatigues.

• **Col de Biaz**. C'est le seul col praticable toute l'année qui permet de traverser la Chaîne des Ghitures. Une garnison payée par des guildes marchandes pour mission de protéger et de guider (contre rétribution) les voyageurs qui désirent aller vers l'est.

• **Razze du Lynx**. Cette grande écurie désertique est extrêmement dangereuse. Ceux qui la traversent sont visibles de très loin et s'exposent aux attaques des brigands et des monstres des montagnes alentours.

• **le Terre**. Un petit massif montagneux.



### Le massif de l'île Terre

En plein cœur de la Razze du Lynx, le massif de l'île Terre est à l'écart du monde. Ce lieu secret a conduit les habitants — des paysans et des chasseurs par le plus — à développer des usages pittoresques et dérivés.

• **Ruisseaux Qui Mord**. Ce torrent aux eaux tumultueuses prend sa source au Mont des Misanthropes. Les habitants des proches canyons d'une voracité froide. Ces forces possèdent peuvent mesurer jusqu'à trois mètres de long et leur peau écailleuse est aussi résistante que leur bonne armure. Non contents d'attaquer les nageurs, voire les bœufs, ils bondissent également hors de l'eau pour happer les imprudents qui marchent sur les berges, avant de retourner en rampant dans leur domaine aquatique.

• **Village de Ponthelmaut** (644 ans). C'est la seule véritable agglomération de l'île. Habité de paysans pacifiques qui vivent dans de charmantes maisons à colombages. Le patois qui y est parlé est très particulier. Il utilise les mêmes mots que la langue commune, mais ceux-ci changent de sens quand on accorde certains syllabes. Exemple : « dormir » signifie « se reposer » quand on le prononce « dor-mi-RR », par contre, si on accorde la première syllabe « DOIR-mi », on verbe veut alors dire que l'on souhaite avoir des rapports intimes avec son interlocuteur.

• **Mont Gnos**. Selon certaines légendes, cette montagne sacrée contenait de dissidents du Temple du Nage et de héros. Tous ceux qui ont voulu vérifier ont disparu corps et biens...

• **Mont des Misanthropes**. Le monastère aux lignes sévères édifié au sommet de cette montagne est tenu par une secte constituée de dissidents du Temple du Nage et de héros. Tous ceux qui ont voulu vérifier ont disparu corps et biens...

• **Mont des Ecraies**. Une petite montagne dentelée au sommet de laquelle sont éparpillés de nombreux squelettes et cadavres plus ou moins décomposés (voir plus haut).

• **Forêt à Chansons**. Malgré son aspect enchanteur, cette forêt peut devenir extrêmement dangereuse quand le vent se lève. En passant dans les branches de certains arbres, la haine produit des sons doux et plaintifs d'une merveilleuse harmonie. Les méthodes éoliennes sont d'une telle splendeur qu'elles poussent leur auditeurs à méditer sur la vanité de leur existence. Cette méditation produit souvent des effets désastreux sur le moral (les suicides ne sont pas rares). Les habitants de Ponthelmaut sont totalement insensibles à ce phénomène.

• **Forêt des Lapidaires**. Comme son nom l'indique, cette forêt serait infestée de lapidaires. Ces êtres sont cependant tellement discrets que personne n'en a jamais vu. Quoi qu'il en soit, les habitants de la région évitent l'endroit.

• **Bois Sac**. Un petit bois de résineux tout à fait normal.

• **Bois du Roi des Morts**. Les arbres aux formes torturées qui poussent à l'approche de la grande bataille qui s'est déroulée jadis. Il n'y est ni vainqueur ni vaincu; les deux armées qui s'affrontaient s'étant entièrement exterminées. Depuis, chaque nuit, des cohortes de mort-vivants sortent de terre pour continuer le combat. Ces horribles funestes se massent jusqu'à l'aube sous les yeux d'une créature éponouvable, véritable incarnation de l'esprit guerrier que les autochtones appellent avec un respect teinté d'effroi le « Roi des Morts ».

• **Les moullins**. Il y a quatre moullins dans le massif de l'île Terre. Tous portent des noms très vobiers et les habitants de Ponthelmaut peuvent être froids en enver si on les prononce mal. Note au MJ : si des aventuriers demandent le chemin du « moulin de Khardann », faites très attention à leur prononciation avant de les diriger vers l'un des quatre moullins suivants...

— **Moulin de Kordidam** (KA-ARR-da-ni). Des brigands ont établi leur campement dans ce moulin en ruine. Ils n'aiment guère les curieux...

— **Moulin de Kordham** (KARD-ha-ni). Quelques pans de murs moussus témoignent d'anciennes venimeuses.

— **Moulin de Kordann** (KARD-da-ni). Ce moulin à vent, très connu dans la région, fonctionne toujours. Il est tenu par Ghitrd, un silbe maigre, grossier, pallid et — surtout — très susceptible. A ses yeux, aucun moulin ne peut être comparé au sien. C'est le meilleur, le plus beau, le plus pratique. Bref : il n'existe aucun autre moulin dans les parages (4). D'ailleurs, c'est un peu étrange, car il n'y a pas de concurrence ? Pts Més error ! 1) Avant d'être mentionné, Ghitrd a longtemps été perçue comme un être malin et possédait encore une superbe épée à deux mains...

— **Moulin de Khardann** (KHAR-da-ni). Le moulin où Randell s'est installé.

### Le moulin de Khardann

Une toue à aubes rigée à jamais arduesses du lit d'un ruisseau asséché. Un gros chêne dont les racines noueuses s'enfoncent sous une tour noire de pierres de taille. Des lézards passagers qui se font dorer au soleil. Le moulin de Khardann semble dormi d'un sommeil sans rêves. Et pourtant...

Quelques détails observés par des découvreurs attentifs : des traces de réparations récentes, de vieux papiers répandus autour du bâtiment (il s'agit de poudre à fusil, de vagues traces de pas sur le sol, le toit est en excellent état, les gonds de la porte sont bien graissés. A l'intérieur, tout n'est que silence et poussière...



1) La salle du rez-de-chaussée. Un profond désordre règne dans cette salle circulaire, sans évents d'où s'échappe du té désastre, large meuble de pierre adossé au mur, engorgé de bois qui s'amorcellent sur le sol, vieille table aux pieds cassés, tabourets brisés. La pièce sent le son et le bois, elle est remplie de toiles d'araignées, mais aucune araignée n'est visible. En examinant les parois, il est possible de remarquer qu'elles semblent de construction récente, et comme vieilles artificiellement. En comparant le diamètre « extérieur » du moulin avec celui de cette salle, on réalise vite que cette dernière est beaucoup plus petite qu'elle ne devrait l'être. En fait,

Randell a complètement « reconstruit » le rez-de-chaussée afin de pouvoir dissimuler l'escalier qui mène au grenier secret, derrière la grosse meule posée contre le mur. Une trappe est aménagée dans le plancher au centre de la pièce; elle donne sur la cave.

2) La cave. Cette grande salle ronde est envahie par les racines du chêne qui pousse à côté du moulin. Randell y a soigné pendant les mois nécessaires à l'aménagement du grenier. Plutôt que de couper les racines, il a préféré les laisser grossir afin de les utiliser comme mobilier. On peut y trouver des outils, quelques bâtons couverts d'inscriptions étranges, une table de bois brulée par endroits, un grand hamac formé de racines entrecroisées et... trois barreaux.

3) L'escalier. La porte secrète derrière la meule peut être ouverte sans difficulté : il suffit de la soulever à une légère pression pour qu'elle s'écarte et laisse apparaître un escalier étroit en colimaçon, qui monte vers le premier. Cet escalier est très particulier.

### Un escalier diabolique

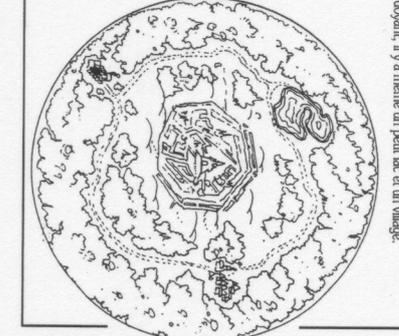
Certaines formules mises au point par les grands magiciens des temps passés permettaient de se débarrasser aisément de ses ennemis. Ainsi, il existait un sort permettant de transformer un homme en coléoptère. Quel plaisir, ce devait être de manger un rival en salade !... Quelques grimaces portées également d'un rival compléte qui s'il est convenablement exécuté peut transformer un escalier en coléoptère bondissant en écho à l'oppression. L'escalier semble normal, en fait, plus ou moins, plus il s'élève, et plus les personnes qui le gravissent deviennent petites !... Le système fonctionne aussi à l'envers et peut faire grandir, devenir énormes des êtres de très petite taille. Seuls certains magiciens sont capables de ces processus.

4) Le grenier. En arrivant en haut de l'escalier on se retrouve confronté à un spectacle hallucinant...

### Jarvandell

Le voyageur qui débouche d'un pas connaît le certitude qu'il vient de changer de plan. Il n'en est rien, le grenier est toujours là, mais telle une vaste maquette, il contient tout un monde miniature. Comme l'arrivent vient à son nez de rapetisser dans des proportions analogues, l'illusion est parfaite. A tel point que si on lui désait la vérité, il ne voudrait probablement pas y croire.

Le grenier abrite essentiellement le château de Randell et de ses héritiers. Mais tout autour s'étend un parc verdoyant, il y a même un petit lac et un village.







Le Palais qui bourgeoine

Au centre de Jaranall, et raison d'être de ce pays minia-... se dressa la demeure des magiciens. On la surnomma aussi le Palais, un peu peu décrié, ou plus souvent la Maison. Les trois maîtres des lieux y travaillaient régulièrement, qu'ils instruisent en échange de divers travaux. Ces apprentis pouvaient rester des années au Palais, aussi est-on obligé d'ajouter sans cesse de nouvelles pièces, chambres, laboratoires, magasins...

L'année par la levantine végétale, la bâtisse se regardait, le plus ancien, rayonnant des valles, qu'il serait plus juste de qualifier de tentaculaire. En effet chaque nouveau corps de bâtiment est construit magiquement par un sandestin. Et les sandestins chargés de la construction ont toujours su manœuvrer leur travail au plus juste, en réduisant le nombre de points nécessaires à leur libération, aussi, aucun ajout à la Maison n'est jamais réalisé par le même. Le bâtisseur respecte en général le plan fourni par l'un des maîtres, mais n'en fait qu'à sa convenance (il est pour l'habillage). Qui plus est, lorsqu'un sandestin devait réparer les dommages d'une expérience ratée, il mélangeait ses labeurs architecturaux aux styles des parties voisines. C'est contre ce désagrément que les magies ont créé une alie spéciale, à l'écart: «le Chaudron». En cas d'explosion, une espèce de terre empêche les modèles de voler trop loin, puis, en quelques heures, les pierres rampe-

les unes sur les autres jusqu'à reprendre leur place d'origine. Inconvenant: les pierres conservent les résidus des produits projetés à chaque accident, ainsi que les traces sanguinées des apprentis malchanceux.

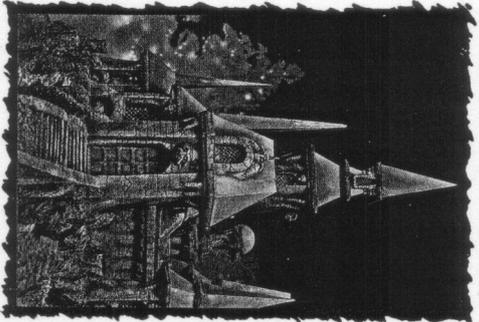
Trois destins associés

Les maîtres de Jaranall se nomment Ghina, Mantro et Carnhal. Magiciens de très haut niveau, ils cherchent sans cesse à progresser dans leur art. Sous couvert d'instruire leurs apprentis, ils les utilisent pour explorer des voies de recherche, leur propre temps étant très précieux. Car malgré leur départ, qui s'accroît avec l'âge, tous trois collaborent à un travail commun. Ce lien, que seuls cinq sandestins connaissent, est la poursuite des travaux de Randell, leur tuteur. Celui-ci, que l'on a surnommé moi, les a chargés de poursuivre son œuvre, tandis que lui-même fait des bonds dans le temps afin d'inspecter l'évolution des travaux. Son but est de posséder un arsenal de sorts spécifiques et d'atteindre un niveau de puissance suffisant pour contourner toute tentative des entités bannies à sa poursuite (voir numéro précédent). Il apparaît brièvement à ses trois pupilles, à l'intervalle de plusieurs mois (temps local), intervalle dont il ne semble pas vraiment maître. Cette technique, conglomée au découpage temporel entre Jaranall et l'extérieur, lui a jusqu'à présent permis d'éviter d'être repéré par ses ennemis magiques puissants.

Elles comme frères et sœur jusqu'à l'âge de 13 ans, les trois enfants furent de précoces magiciens, et Randell les envoya alors à la recherche de sorts inaccessibles et de recettes nouvelles. Depuis, ils ont régulièrement quitté leur petit pays pour de pénibles voyages, sont devenus amis ou conseillers de certains souverains parmi les plus puissants, et tous trois sont gens difficiles à braver. Il est assez rare qu'ils soient tous présents à Jaranall, mais aussi peu fréquent qu'un seul reste longtemps maître des lieux. Ces étrangetés ont profondément altéré leurs caractères, et leur relations... Ghina occupe une place à part. Elle exerce un pouvoir certain sur l'environnement naturel de la Maison et assure inconsciemment la position dominante position dont elle n'aube pas.

Carnhal et Mantro sont nés dans des points et leur compétition est incessante. Entre autres c'est à celui qui invoquerait le sandestin le plus tôt, Erfin, leurs conceptions de la vie sont totalement opposées. Mantro est agri, saine et d'un tempérament positif, Carnhal, bien que paranoïaque, aime étaler sa fortune et montrer l'étendue de son pouvoir. Tous deux méritent des existences splendides, sans préoccuper de notions aussi étranges que «le Bien» et «le Mal».

Chacelle dans la chaudière, la maison des magiciens ne laisse rien filtrer de ses secrets.



Dans le numéro précédent, nous avions gravi la Chaine des Gyrifweits, traversé sous encombre la Raze du Linx, évité le mont des Misanthropes pour accéder au moulin de Kardann et à son fabuleux secret, le Jardin de Jaranall. Nous voici prêts, mêlés aux autres apprentis sorciers, à découvrir le cœur de ce lieu hors du monde et ses habitants...

Ghina

C'est une femme d'une grande beauté, au regard doux et triste. Meurtre par la vie, elle consacre son temps à étudier. Plus jeune, elle aurait été courtoise, le célèbre berle Ermod le Nor, qui l'avait débarrassée de la nuit de leur première nuit d'amants, et ce par pure malice. Cette navrante aventure Ghina, son calice, semble avoir brisé en elle toute capacité à tomber amoureuse d'un être humain (à l'exception d'Ermod). Elle aime chanter des ballades nostalgiques ou s'occuper de la faune et de la flore de Jaranall. Elle possède une aptitude réelle sur les animaux, qui lui obéissent. De ce fait, elle représente bien inconsciemment un contrepoint paradisiaque sur les terres sèches, et un pacte secret l'unit à la terre des déesses qui hument sur son territoire. Ghina accueille les visiteurs avec grâce et courtoisie. On la dit très sage, et des souverains importants font appel à ses conseils. Cependant, des périodes de son existence restent assez sombres (notamment celles qui précèdent sa rencontre avec Ermod), et il n'est pas impossible que quel qu'un venant un jour lui demander des comptes pour des actions passées!

Ghina, son calice



Une volonte calme

Mantro

C'est un homme noble, au front déformé (il a passé moins de temps à l'extérieur que les autres, et a donc veillé plus vite) et aux sourcils froissés. Son regard impressionnant peut faire croire qu'il est aveugle, mais le démasque simplement ses pensées en déformant un détail total. Mantro est d'une imagination saine, d'un pessimisme noir. Il termine souvent ses phrases par «tout ceci finira très mal», même si la sujet abordé est aussi banal et inoffensif que la couleur du pollen!

Mantro est également d'une rare avance. Toute dépense lui paraît une folie, et il négocie sur la moindre pièce de cuivre. Il s'est fait un nom de «Livre de compte de Gyrifweits» (qui permet d'éliminer toute trace d'une opération manquée sur le livre de comptes d'un marchand). Ce trait de caractère se retrouve chez les sandestins à son service, qui ne cessent d'acquiescer à tout propos et de réchauffer leur silence, soit au contraire pour révéler des secrets. Cette avance a fait plus d'une fois couler la vie au mage,

notamment à la suite d'actes de composants magiques bas de gamme... Bien entendu, l'ancestre de Mantro est à l'origine d'une rumeur prétendant qu'il possède un trésor considérable... Ses vêtements sont à l'image de son esprit: étroits et rapés. Il porte de vieilles tuniques qui le font ressembler à un menuet au bord de la faillite, mais fait de visibles efforts en présence de Ghina. Malgré tout, Mantro est une personne fort érudite et, dans la mesure où cela lui coûte peu, accueillante.

Carnhal

C'est un homme au visage aimable, avec une tendance naturelle à l'emportement. Mais c'est aussi une personnalité étrange et capricieuse, dont l'obsession est de ne jamais montrer son véritable aspect. Il use d'artifices magiques et change d'apparence avec une facilité déconcertante. Certains prétendent même qu'il peut se transformer en moule ou en tout objet usuel de grande taille. Ce pouvoir est à l'origine de la paranoïa qui règne chez les sandestins intérieurs attachés à son service! Carnhal semble obsédé par les problèmes de sécurité et de défense vers-à-vis de l'extérieur. Son territoire est truffé de systèmes défensifs particulièrement efficaces et très dangereux pour des cortex imprudents! Ce dispositif vise secrètement à faire de lui le maître de la Maison.

Des trois magiciens, Carnhal est celui qui a le plus souvent voyagé de part le monde. Il a en main toutes sortes de objets étranges. Il serait ainsi en possession du Restre Fial de Bahams, arme redoutable dont on ne possède hélas aucune description. Certains des objets entreposés dans plusieurs pièces, sous la garde de sandestins particulièrement vigilants, auraient été acquis d'une manière peu orthodoxe et leurs propriétés seraient attachées à leur recherche. Malgré cela, Carnhal ne peut résister à la tentation d'expérimenter quelques uns de ses objets d'œuvre à la vue d'éventuels visiteurs. Sa volonté le pousse à un jour. Les collections de Carnhal sont d'un éblouissement remarquable. Cela va des bouillottes aux bélemnites, en passant par les boucliers de cuir bûblé! Il possède également une série de filices magiques dont il ignore lui-même les effets. Il a rapporté d'un voyage souterrain la plus remarquable pièce de ses collections: une tribu de gommes de très petite taille. Ceux-ci, toujours affamés, passent leur temps à concevoir des engins extraordinaires ou à creuser la terre à la recherche de choses mystérieuses...

Recoins et territoires

La Maison est divisée en trois types de zones.

• **Les zones communes**, les plus accessibles. Hall d'entrée, salle de réception et réfectoire, cuisines et réserves, bains de vapeur, boudoirs, appartements du personnel, on y rencontre les serviteurs humains des trois magies: laquais, cuisiniers et intendants... Si vous trouvez aussi les ateliers des éthers artisans indispensables à la bonne marche de la maison, et chargés tant des travaux courants que de la réalisation de certains appareils magiques indispensables aux nombreuses expériences magiques ou alchimiques en cours: tailleurs de pierre, dessinateurs, drapentiers, chaudronniers, souffleurs de verre. On y croise aussi quelques sandestins, préposés au nettoyage ou à la surveillance. Enfin, les meilleurs pièces sont réservées aux chamanes (Hôles mais réservés).

• **Les zones des apprentis** sont disséminées un peu partout. Vastes salles spacieuses ou cellules noircies de saie, elles servent selon les cas (parfois en même temps) de laboratoire, de bibliothèque, de chambre individuelle ou de dortoir. Des mandroïtes, n'osant ouvrir qu'ils ont fait sauter leur labo se sont également installés dans les couloirs, à l'abri de hautes tentures. Selon la nature de



On dit que Jaranall, Mantro lui en filerait...

leurs travaux et leur valeur personnelle, certains apprentis se voient attribuer des salles sandestins tant pour les aider que les surveiller. Sandestins également, certaines portes, statues, décorations: les objets magiques et les documents sont bien protégés. À l'inverse, des monceaux de babioles magiques mineures s'entassent dans les couloirs: boîtes à raconter des histoires, miroirs déformant celui qui s'y admire, casseroles autocuifantes, longue-vue à tiraison (l'optique qu'apprennent magiciens et magiciennes résident dans des salles opposées de la bâtisse), et mille autres créations plus ou moins utiles, abouites, ou de goût douteux. Les apprentis sont assez paranoïaques, et se groupent en «cerces» afin de se prémunir contre le espionage.

• **Le Sandestins**, zone privée des magiciens, est divisée en quatre: trois appartements comprenant chacun des pièces d'habitation et un laboratoire, et une partie commune avec hall d'entrée, salle à manger, petit salon, et laboratoire de démonstration. Inutile de préciser que les protections sont triples: magie, pièges et sandestins divers.

Sandestins!

Alors que de par le vaste monde, la plupart des magiciens exercent leur magie par eux-mêmes, les trois magies de Jaranall ont reçu de leur tuteur Randell la connaissance

des sorts d'invocation des sandestins, êtres venus d'un plan subtil à mi-chemin entre celui des hommes et celui des déurs et démons. L'intérêt des sandestins est triple: • Bien que leur invocation coûte beaucoup de temps et d'énergie, il est parfois pratique qu'un ou plusieurs sandestins agissent tandis que le magicien prépare un autre sort, ou simplement se concentre sur les effets de ceux utilisés par ces serviteurs magiques. • Leur (faible) intelligence permet de rendre plus subtils certains sorts de gardemagie... • Laisser entrer certains visiteurs et pas d'autres, délivrer des messages à certaines personnes, ou rapporter les actes des visiteurs. Lorsque survient un événement magique bizarre, les sandestins sont parfois capables d'en expliquer la nature, d'autant que leur connaissance du temps leur permet d'identifier les sorts d'accélération et autres sases temporales.

• Leur pouvoir fondatrice de façon plus naturelle que les sorts lancés par les magies. La ou un magicien devra, pour faire apparaître une table de banquet, lancer un dieu-taine de petits sorts (ou lire une formule condensée préparée à l'avance, ce qui revient au même), le sandestin n'a rien à dire «et voilà». D'autre part, le plan des sandestins ne suit pas le même continuum espace-temps que le nôtre. Il en découle qu'un sandestin peut «sonder» le temps, ou même pour les plus puissants émettre un passage avec le futur, le passé, et le futur, ou rester à garder un objet durant mille ans ou plus, ou encore être ici et ailleurs au même moment...

Le revers de la médaille

En dehors de leur manège, ils volent, qui ne se à en faire le moins possible, et à exaspérer le magicien en espérant que ce dernier le renvoie le sandestin sur son plan d'origine, ces créatures ont une logique très particulière! Il en résulte qu'il faut TOUJOURS préciser lorsqu'on donne un ordre à un sandestin: ce qu'il faut faire, mais aussi (le sur-tout) ce qu'il ne faut pas faire! Quant à comment le faire, quand, où, comment, le sandestin lui-même ou non. Qui n'oublie pas l'ordre donné. Si le sandestin peut discuter avec un autre durant ce temps (un réel peut être) un sandestin connaîtra le visage que son travail est terminé! Oh! le sandestin doit-il revenir faire son rapport une fois sa mission exécutée... D'autre part il existe toutes sortes de sandestins, des plus bêtes aux plus fûtes. Les plus épris des «voqueurs célestes» et les «tires maîtres». Les premiers parce que s'exprimant convenablement, on est tenté de leur demander des tâches un peu subtiles, qui ils affirment avoir compris... et on se mord les doigts après la catastrophe! Les seconds parce que, sans débiter mais dans la façon de présenter les choses, d'exécuter les tâches, ils vont vous mener là où ils veulent, en vous mettant dans une position (calante) le terminant, intimidé de vos anciens ans, etc.) où vous ne pouvez qu'accepter leurs conditions: la liberté contre un retour à l'ordre normal des choses.

Une troisième catégorie de problème découle du fait que selon une logique qui échappe à l'entendement humain, il est des choses qui nous semblent impossibles à réaliser et qui ne sont que rigolade pour un sandestin, qui par contre va soudain s'avouer incapable d'accomplir une tâche apparemment facile. De même, il est des difficultés d'obtenir une précision temporelle d'un sandestin. Pour lui, mille ans d'années sur une date fixe à des centaines de milliers d'années est une «excellente exactitude» (s'il s'agit de courir après un magicien qui s'est enfui dans le temps, on ne risque guère de le retrouver!).

Carnhal est assez laot, car il aime manipuler les gens, dans son intérêt.



Les sandestins ont par contre en commun avec les humains la capacité de faire des erreurs, d'agir à l'encontre de leur intérêt par manque de logique, d'être susceptibles, jaloux, distraits...

## A quoi ça ressemble ?

Les sandestins ne prennent une apparence que pour être vus des humains. Il est d'usage qu'ils choisissent des formes humaines, mais ils n'y persistent pas toujours. En fait, ils attendent souvent que le passant qui les a interrogés leur dise à quoi ressembler. Ceux de Jaranadell sont pour la plupart très dans leur forme, et beaucoup sont contents dans des objets, des statues, des bancs-bédels.

Un sandestin peut être qualifié par :

- **Sa intelligence.** Les plus riches ont le niveau intellectuel d'un callou, l'utilité et les limites d'une énergie brute, et servent souvent à réaliser un sort précis. Les sandestins moyens est assez stupide, toujours prêt à se plaindre, borne et procéder, mais trompe son monde, car il est capable de tenir un discours roulant (quelque chose, et qu'il ne comprend pas forcément lui-même) à partir de conversations saisies au hasard. Un sandestin intelligent peut se révéler un véritable compagnon d'aventure, quoique peu capable de confiance.
- **Sa maturité.** Le sandestin traverse plusieurs phases de croissance au cours desquelles ses pouvoirs augmentent. Un sandestin mature pourra, tout en faisant autre chose, vaincre un contre-sort le magie de cinq ou dix années d'âge. Seul un sandestin ayant atteint un certain stade de développement (qu'on reconnaît à ses yeux rouges, difficiles à déguiser) peut vous faire voyager dans le temps. Lorsqu'il change de phase, le sandestin présente d'une énergie étonnante et éphémère dans une coque quelconque (coquille d'oeuf, noix, goélet).

## Les contrats

Lorsque un magicien invoque un sandestin, celui-ci manifeste d'abord sa contrainte par un mystérieux renfrognement. Toutefois, son but étant de retourner au plus vite sur son plan d'existence, il est bien obligé d'accepter le marché qu'il lui est proposé par le mage : sa liberté contre de maigres services. Le magicien rédige alors un contrat de 5, 10, ou même 50 points (en fonction de la puissance qu'il a mis dans l'invoication). Plus, lorsqu'il conclut une mission au sandestin, il en annonce sa valeur (un généré un point ou deux) si elle est concrètement exécutée. Un sandestin obéissant est un sandestin qui a bon espoir de remplir vite son contrat. A l'inverse, si par négligence ou mauvaise foi, le sandestin a non seulement raté sa mission, mais en plus a nu à son propriétaire, celui-ci rajoute un ou deux, voire cinq points d'amende au contrat. Bien entendu, le sandestin n'adhèrera avant d'être à son travail qu'après une brève discussion.

Quand un sandestin est invoqué, il apparaît accompagné de son foc (ce terme désigne « quelque chose » qui équivaut à la fois les notions d'âme, de parent, et d'attachement de son âme). Le magicien emprisonne le foc et le pose ainsi d'un moyen de pression sur le sandestin. En effet en cas de rébellion de ce dernier, il suffit de lâcher le foc qui se précipite sur son sandestin, où qu'il se trouve, et le neutralise en le mettant hors d'état d'agir (situation qui le renverse littéralement). L'apparence d'un foc est très variable, le plus souvent celle d'un objet étrange ou d'un animal primaire.

Mais si le magicien possède un moyen de contrôler un sandestin, il ne peut en abuser car celui-ci peut faire appel à un dalaik, archer de ce genre de litige, un être siffonnant, mais puissant pour pouvoir retirer au magicien (ou au sandestin) tout ou partie de ses pouvoirs ! Voilà pourquoi,

malgré les avantages apparents à l'utilisation des sandestins, ceux-ci sont si peu innoqués, et leurs maîtres considérés comme des fous.

## Vous avez affaire à eux...

### Corbolong

C'est un sandestin astucieux et traqueur. Il est officiellement au service de Gynna qui le sollicite peu et lui laisse une liberté importante. De ce fait, Corbolong a acquis auprès de ses frères une autorité morale qui fait de lui un arbitre, voire un chef, influent et très écouté. C'est devenu un peu pour lui de rassembler tous les autres sandestins sous sa houlette... Il a souvent l'apparence d'un bourgeois un peu bête.

### Les Bublurins écorcheurs

Brutes épaisses et caparçonnées de métal, les Bublurins n'ont qu'une mission : « Faire respecter l'ordre au sein des lois établies ». Leur passage dans les couloirs encombrés délicate la peinture chez les apprentis, et face à des intrus, ils tiennent d'abord et questionnent après. L'idiotie n'empêchant pas la susceptibilité, il n'est pas rare qu'un sandestin plein d'honneur soit réduit en poussière par l'un d'eux.



Athacron, machine à faire le vide!

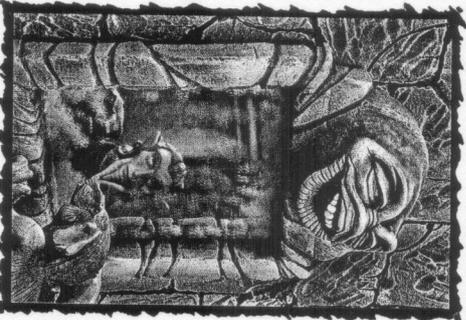
### Les Pseudo-flocs

Le problème avec un foc c'est qu'il met son sandestin hors d'état de nuire, un point c'est tout. Or le cas s'est déjà présenté de sandestins parus se cacher au fond d'un Palais ou même plus loin. Lui envoyer son foc ne suffit pas, il faut le ramener. Les pseudo-flocs cumulent ces diverses capacités : détection, neutralisation et retour manu militari du fugitif. Leur pouvoir est grand mais entièrement spécialisé dans cette tâche. Excellents pistons.



Les sandestins résistent souvent à une vague des pseudo-flocs.

leurs, capables de lever, ils cherchent avec obstination leur cible. Plus envieux leur longue queue autour de leur proie, ce qui la paralysait et lui cause d'affreuses sensations. Le cariff est alors ramené à l'endroit convenu, toujours en l'éitation. Les pseudo-flocs sont volontiers opportunistes, et grande est leur déconvenue lorsqu'ils se heurtent à un sandestin plus puissant qu'eux (situation rare, mais possible).



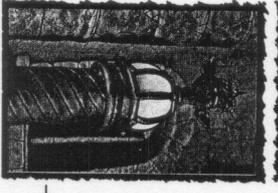
Les miroir-imitages ne sont pas des sandestins mais diplomates...

### Les miroir-imitage

Si son propre reflet est la première chose qu'on y voit, il est aussi possible de demander à un miroir-imitage de visionner toutes sortes d'images réelles ou non : lieux lointains, scènes passées, rêves, nature véritable d'un être. Mais, habitué à être le reflet de ceux qui l'ont son couramment, le miroir ne délire ses images à d'autres que si on lui raconte par le menu les raisons pour lesquelles on désire les voir. Et comme tous les sandestins, il adore critiquer.

### Les Lampes de vie

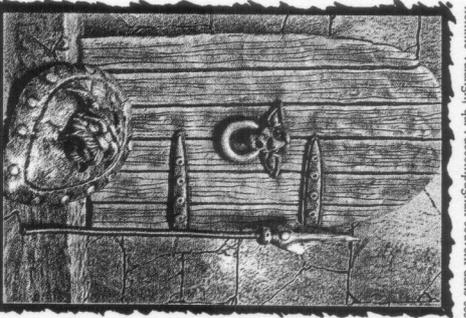
Ces sandestins sont liés à des individus, aussi bien qu'ils soient dans l'espace et même les plans. Tant que ces derniers sont en bonne santé, leur lumière pulve s'alliegent, mais vite au vert s'ils sont malades ou blessés, puis au violet s'ils agonisent. C'est alors le seul cas où s'amine la tête qui surmonte la lampe, pour transmettre les dernières paroles du mourant. Ces paroles peuvent être répétées à la demande. Ainsi, bien que le sort d'usage de libérer le sandestin de



venu inutile, on sait que Merutio conserve une lampe de vie, afin d'entendre encore, parfois, une certaine voix qui l'obsède.

## Les armes de Valangh le Verbeux

Carnial fabriquait un jour des armes pour un guerrier nommé Valangh, qui l'accompagnait souvent dans ses



Biszacore, la lance, arme combative comme un balon, et Valabine, le bouchier adroite mordifal

perpètes. Valangh, tout en combattant, commentait ses passes et ses assauts, et ses armes lui répondaient, ou parfois le méditent en garde contre une traîtrise. Valangh mourut (hélas un jour (temporisation semble-t-il), et ses armes montèrent desormais la garde devant une salle du palais. L'épée Ostosteng, la lance Valudimine et l'écu Calabrez ont acquis entre ses mains une certaine science du combat, et se débrouillent honnêtement. Le seul moyen de franchir une porte qu'ils gardent est, soit de les immobiliser au moyen d'un sandestin plus puissant, ou d'un sort de haut niveau, soit au contraire de les amener à raconter leurs souvenirs et qu'un complexe profilé de leur intention...

### Les Sordisiseurs

Vaste dédale, la bibliothèque est envahie d'une multitude d'ouvrages de toutes sortes, dont les fameux livres sordistes nommés Sordisiseurs. La bibliothèque est un vaste raii sourd, il y a bien longtemps qu'il n'entend plus

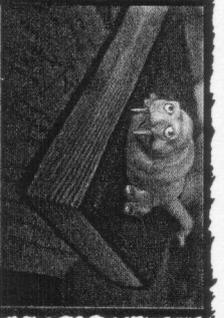


Les sordisiseurs sont souvent masés aussi de secrets audacieux.

bavarder ces sables grimoires, et c'est tant mieux pour lui ! Car il est certaines heures auxquelles se réveillent tous les Sordisiseurs. Commence alors une acrophonie générale d'où lissent des citations philosophiques, entrecoupées de chansons, d'antiques incantations, de vers ou de recettes de cuisine. Car ces sables bouquins ne peuvent conserver qu'à partir de phrases complètes écrites à l'intérieur de leurs pages. Ce qui peut conduire à des conversations assez complexes, surtout si l'on a affaire à un grand écrivain par un théologien zôtholien, à une époque antérieure à notre plan d'existence.

### Les Mangeurs de savoir

Qui de plus délicieux qu'un bon parchemin assésomé d'une encre sépia ? Censeurs pour les écrivains, flics pour les bibliothécaires, monstres sans pitié pour les Bublurins, calamité pour tout le monde, les Mangeurs de savoir se sont peu à peu forgés une solide renommée auprès des habitants du château. Lorsqu'ils ne se restauraient pas dans les archives de la bibliothèque, ces petites bêtes dentées s'adonnaient à un jeu très amusant : « la



Les mangeurs de savoir ne sont pas des sandestins, mais la vengeance d'un apprenti.

chasse à l'écorcheur ». Les Bublurins en ont tellement peur, qu'ils étaient avec une multitude qui ne leur ressemblent guère. Comment un grand bardi de fer et de muscles peut-il avoir peur d'une aussi petite créature ?

Rien d'étonnant quand on sait que le Mangeur de savoir n'attaque jamais seul, mais accompagné d'une vingtaine de ses congénères. Très agiles, ultra rapides et complètement silencieux, on comprend la panique qu'ils font éprouver à ces hardauds d'écorcheurs.

### Face d'oeuf

Ce tableau permet d'entrer en contact avec n'importe qui... à condition d'écrocher au-dessous une formule écrite par le correspondant en question. Son visage apparaît.



Lorsqu'on pioche le correspondant, la table informe prend très vite l'apparence du correspondant. Mais il y a parfois des défaits de transmissions.

rait alors et on peut converser avec lui comme s'il était présent. A noter que pour lui, l'image et le son de la pièce se superposent à ceux de son propre décor. Ainsi si le visage en cours de formation prononce le mot « Embrouille », le sandestin du tableau est averti qu'il gêne l'interlocuteur, et coupe la communication. A moins d'avoir prévu l'ordre inverse de son propriétaire... Imaginez que vous vouliez discuter avec un ami qui est précisément en train de défiler sa vie contre des bandits. Appréciable d'être dérangé à un tel moment ?

### Le jeu des sandestins

En termes de jeu, les sandestins sont à réserver à l'usage des principaux PNL de Jaranadell. Leur pouvoir sont en gros des possibilités de communication à distance, des altérations de forme, création de petites quantités de matière, lévitation, déplacement dans le temps et l'espace, tâches sublimement accomplies magiquement, ou simple exécution ponctuelle d'un sort précis.

L'intérêt de jouer des sandestins est d'introduire des joules oratoires entre joueurs et MJ. A reconnaître que ceux amateurs de jeux de logique, et les joueurs concernés par le Droit se délectent des défis d'argotiques et de sophismes.

Les indications sur les sandestins présentées ici sont librement inspirées des très évasives informations que diffuse Jack Vance dans diverses séries, notamment « Le Roi de la Magique » et « Le Jardin de Sildrin ». « La parole verte ». Nous ne sommes trop vous recommander leur lecture.

Pour ceux qui désirent en savoir plus et jouer les sandestins dans le cadre du « Monde Mourant » de Vance, notre confrère Grand a produit un hors-série Jack Vance, dont un chapitre signé Nicolas Lohier codifie les pouvoirs des sandestins. Ce hors-série est disponible auprès de Socomer, 1 rue du Parc, 93130 Noisy, le sec.

### Ont collaboré à Jaranadell :

- Jean Balczesek,
  - Denis Beck,
  - Franck Dion,
  - Denis Gerfaud,
  - Didier Gausserix
- personnages et décors : Franck Dion  
photos : Yoëlle



## Les Instantanés de CB



**Dans la Nasse**  
Nos aventuriers ont pénétré chez un ami de Gilyro, et sont tombés dans la Nasse. Leur leurre consistait d'un réseau de pièces apparemment habiles, mais en réalité entièrement défective. Là ils rencontrèrent divers sandestins qui permirent à Gilyro de savoir à quel s'en tenir sur les intrus et elle agira en conséquence, depuis leur faire des excuses et les renvoyer d'où ils viennent s'ils sont dans leur bon droit, jusqu'à diverses punitions destinées à les dissuader de poursuivre s'ils ont de mauvaises intentions.

### Les délices de Jorandell

Les passas accompagnent un magicien/prince en Jorandell. Durant leur séjour :

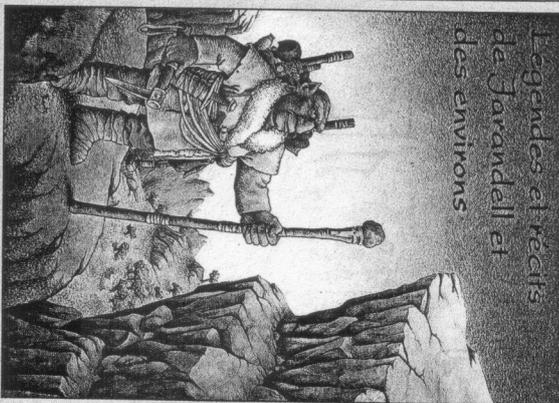
- Orage goroïdennal sur Jorandell. Les parallèles ne sont plus parallèles, le sol se courbe en volutes, les ours se précipitent... Seul le sandestin bogoyir peut y remédier, mais il est lui-même prisonnier d'une situation temporelle de Grème ou Cinquième Age. Ça pourrait aller le délivrer?
- Les entités qui poursuivent Jorandell depuis bientôt trente ans le cherchent dans les plans et les temps. Elles ne s'agissent cependant pas à faire elles-mêmes de la bombe ennoblie, désignant cela à leurs ingénios, qui surannées ont soudoyé des dizaines d'individus pour recueillir les informations susceptibles d'aider à localiser le magicien bogoyir. Retardés par des décennies de recherches minutieuses, de fuites nouvelles et de troupes nouvelles, les magiciens imposent à leur honte de main de croquer des preuves que leur paine méritait une intervention. Or, un groupe de six apprentis est arrivé depuis quelques semaines à Jorandell. Romm eux, un esprit, heureusement pas très subtil. Son idée est de rompre quelques objets magiques, et surtout une plaque d'oreil qui a répété dans une salle du château, portant le nom de Jorandell, qu'il devrait intéresser ses employeurs.
- Les microgornomes kashors savent qu'ils ont découvert des joyaux dans les profondeurs, qu'ils restent dans une salle secrète de Camholl (l'édifice d'un simple temple à lui). Comme cela-ci n'en porte pas, eux aussi gardent lachement le secret. Mais ils aimeront bien en récupérer une partie, comme cela leur plaît. De son côté Camholl ne comprend pas pourquoi le sandestin sur Camholl et de Yokkro n'auraient-ils rien trouvé? A d'autres! Ils doivent tout garder pour eux! Ne portons pas des soupçons de Gilyro à Martello sur Camholl et de Yokkro.



gless sur ses trouzes. Sous prétexte de visite pour des habits de montagne, Martello charge les ouvriers d'enquêter secrètement d'abord, officiellement ensuite, sur le mystère. Mission d'espionnage et de diplomatie dont il dit et à son insu obligé de vous, Colpobol, désigné en l'absence à lui. Son rôle est d'envoyer, dans un lieu sûr connu de lui seul, les objets qu'on cache dans la pièce où il se trouve, dès qu'il est seul. Sa tâche, s'il est bien dans le temps et l'espace, consiste en un captation d'objets de haute valeur.

— Configuration atypique particulière: comme tous les 80 ans, les microgornomes kashors sont pris de la forezière, tentée qui les pousse à creuser avec cupidité tout ce qui se présente: terre, rochers, murs, ils s'obtiennent aux maisons, aux fondations du Château, ils créent des voix d'ouïe ou de la... Humains, magiciens, sandestins, tout le monde doit s'y méprendre pour les motiver (dans les bêtises), Yokkrogoos s'efforce que cet accès ne dure que 3h. Mais il a oublié que 3h ou dehors correspondent à 9h en Jorandell.

## Legendes et récits de Jorandell et des environs



### Les passeurs

«... Partis, dans une taverne, devant une chope de lait chaud aux épices. Tume sature le Prudent philosophe: «Nous ne faisons que passer... tâche-tu. Et effectivement, Tume est pressé. C'est-à-dire qu'il guide de bas vers le royaume de Shampur (et inversement) les voyageurs ou les petites caravanes qui désirent affronter l'ascension et les dangers de la Raze du Lynx plutôt que de passer par la charmante cité de Monrong (surnommée Morhourse ou Cité-du-dernier-sour-pour-des-fécheux). Tume connaît bien les chemins et les sentiers de la montagne, les passages les plus rapides (et vertigineux), ou bien les plus sûrs (et longs), les habitudes et les territoires des prédateurs divers de la Raze. Tume est aussi un conteur hors-pair, orateur d'un autre côté. Tume est aussi un conteur hors-pair, afin de faire passer le temps. Mais il faut d'abord passer la montagne qui traverse le banyouir de la ville, car Tume voyage sans un sous sur lui, vivant de nourriture sèche, de pêche et des prises des collines qu'il pose lors des haltes. Tume est un mépris, mais ne m'annoncez pas à l'ingénieur sa géologie. Si tu lui parles et si tu manifestes de l'intérêt, il te montrera peut-être certains secrets de la Raze du Lynx, comme l'herbe épique, un charbon dont l'ingénieur assez désagréable le donne ensuite un charme fou durant une heure ou deux, faisant de toi un meneur d'hommes, un géométricien voyou. Si tu en trouves, ramène m'en un peu. Et aussi, si Tume te montre un nid de Sucroneaux oues des petits, peux-tu m'en faire un croquis précis? Je n'ai pas eu le temps de finir le mien, la dernière fois...»

### L'oiseau des plaines de Solstice

Aux solstices de printemps et d'automne, les chamanes des diverses communautés de la Raze du Lynx déclinent les orages. Partis à la fin des plus violents, dans le hall des petits nages argentés qui forment la suite du Céant nord du Tonarner, apparaît le Ooogooëi. L'oiseau des plaines de solstice. Cherchant ses ailes multicoques sur plusieurs dizaines de pieds d'envergure, joliment avec les longues plumes de sa queue, il danse entre les nuages et les arcs-en-ciel. Sa danse semble répondre à une divéritable très présente, qui éveille le voyageur, mais que les chamanes interprètent pour prédire les grands événements des deux saisons à venir. On ignore s'il n'existe qu'un individu ou bien plusieurs (dans ce cas pas plus de trois ou quatre). Il est sacré pour toutes les races habitant la Raze, et sa chasse est bien entendu impossible.

### Affaire de prononciation

«... J'ai vu cheminé longuement et perdu tous mes compagnons de route. Mon esprit avait d'abord vué une ville grandiose de dieu, dans ce qui n'était qu'un simple hameau. Je devais avoir pliése allure, car un bicheron qui talloit des rondins sous un pontet m'offrit spontanément sa cruche d'eau glacée comme si j'allais défilier. M'étais réhydraté, je lui demandais la route du Moulin de Khar-dam. A sa grimace, je vis qu'il ne me comprenait pas. On m'a peut-être dit que qu'en cas contraire, le langage commun était entendu, je réitérais ma question: «Sautez-vous le chemin du Moulin de Khar-dam, s'il vous plaît?» Même dépit, sur la face du bicheron, qui appela un ou deux amis pour résoudre mon cas, sans plus de succès. Je me décidais à repartir, les vents coulis glissant sous le pontet et l'eau glacée me thoulant déjà les narines d'un début de rhume. Et d'ailleurs, les premiers étirements me secoururent tandis que dépit, je demandais une dernière fois: «Missstsch (hifi), je veux sijuuatuchi stschouir (hifi) stchhi vous connaissez un archo-moulin (hifi) nommé Koa... ooo... d'hor dans! (hifi) jifi!»

Leurs visages s'éclairèrent alors, et tendant leurs bras de concert vers l'est, ils me regardèrent en cœur: «Eben sssstschUir, c'est schh ppa... anchar h, en d'hi... ihharchichon l'ee... ee... stchouir! » «Kee... ee... ihharchichon (hifi) leur répondit en m'édougnant...»

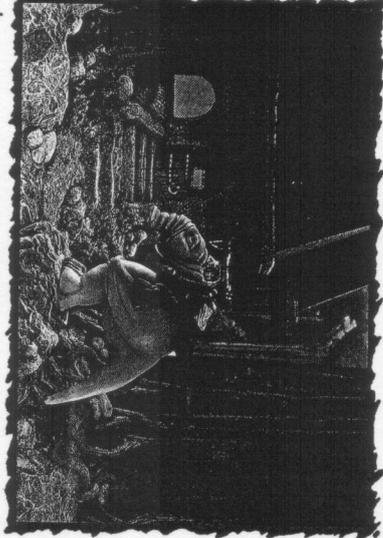
Extrait de «Comment s'en si mal van dans?», tome XXXVJ des «Chroniques et correspondances» de Camholl le Noir.

### La trêve de Traque

- Si la pluie l'a foulé,
- La tourmente rouloir
- La Raze la Raze
- Gare à la trêve
- Si l'orage l'a bruloy
- Le Zihent lassachoy
- La Raze du Lynx
- Gare à la trêve
- La trêve de la Traque
- Côte à côte
- Le loup t'y mourra,
- L'ogoneu t'y boittra
- Le holl t'étranglra
- Côte à côte
- Le oob et l'humain
- Et le rognolain
- Te fient en fesshin

On ne serti pas d'horboque  
A la trêve de la Traque

Extrait d'une chanson populaire de la région



L'androyer Du Gashook a pour principale clientèle les habitants du village-les accompagnateurs d'êtres du Château n'ayant pas eu le droit d'y séjourner. Et y séjourner, qui a fait le mot? molpote la violence de Kragasholl se résumant dans une petite salle secrète de la cove. Par contre, à intervalles réguliers Plors de la course au l'androyer Allius Brivore ouvre des salles supplémentaires, et sort des tables ou dehors pour combler l'insuffisance des employés et des employés du Château.

de du dehors (ou le temps s'écoule trois fois moins vite, rapplottis-é). En son absence, un sandestin nommé Orqogofiti surveille la scène et prévient les magiciens de l'arrivée d'intrus. D'autres sandestins, placés de-ci de-là par le monde par Gilyro peuvent également transmettre ce qu'ils voient, sur une face du tropyctique, ou sur la toilelle. Enfin, une tête dant placée au-dessus de chaque panneau, le tropyctique peut apparaître comme un banni minor.

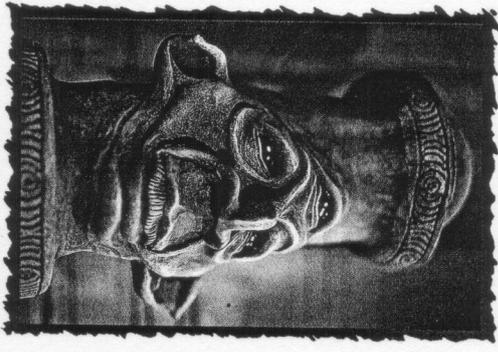
### Le peuple-pierre

Les murs extérieurs et intérieurs de la Maison des magiciens sont décorés de centaines de visages et de bustes. Beaucoup ne sont que de simples ornements, mais nombreux aussi sont ceux qui hébergent un sandestin mineur, au pouvoir limité. Leur rôle peut être simplement de guider le visiteur, ou au contraire

de lui interdire l'accès de certains lieux, d'ouvrir ou non certains passages, mais aussi d'espionner, de rapporter des conversations, soit en les écoutant, soit en les transmettant en direct sur un récepteur comme le tropyctique de Gilyro. Dans certains cas, le sandestin possède un ou deux pouvoirs importants, dans un but précis: téléportation, sisee temporelle... Bien que les sandestins ne subsistent pas le temps de la même façon que les humains, être conçus ainsi agit sur leur moral, et des pousse vers deux types de réactions: soit une banquière résignée, soit une attitude agressive. Un même sandestin du peuple-pierre habite parfois plusieurs idées. Ça lui permet de faire circuler les informations d'une aile à l'autre du château. Lorsqu'il sort entre eux, les peuple-pierres consacrent beaucoup de temps à se banter sur leur sort, et à mépriser des autres sandestins et des humains...



La peuple-pierre, nul n'est plus accablé que Gashophot. Plus ancien sandestin au service du Château, il a pour tâche de repérer les habitants et les de tous les visiteurs, et de les rendre compatibles avec les habitants du Château. Gashophot n'est pas à un endroit fixe, mais peut se mouvoir dans le mur pour répondre, ailleurs, dans les limites du Vestibule des Conchichichas. Voyouzo dit Pylor-de-Vielis, résidait lui dans une des ailes-chambres qui mènent au dessous des Hautes Penches. Il est capable de voir l'aura des visiteurs et d'évaluer leur personnalité, leur santé, leurs sentiments, mais aussi de voir de leur, ou même même dans les vêtements qu'ils portent. Il est définitivement bien sûr qu'on s'arrête dans son dos.



Etad. Ay bien qu'il approuvase souvent les offrandes des muses, du peuple-pierre, mais un sandestin normal, employé à récupérer diplomatiquement les objets dans toutes les pièces (souvent multiples ou précieuses) tombés par inadvertance dans leurs poches.

Ont collaboré à Jorandell: Jean Balczesk, Denis Beck, Frank Dion, Denis Gerfand, Didier Gausserit et Jean-Marie Noël. Décors, plans et illustrations: Frank Dion Dessin couleur: Franz Aubertel Photos: Yoëlle