

. Histoire Vécue

“ Bonjour monsieur, gardes douaniers, c'est la première fois que vous venez à Laelith ? Non ? vous êtes déjà revenu trois fois... Bien, bien , bien. Sergent, impôt sur le revenu pour monsieur... Et bien ! trois fois bien sûr !!!...”

vu à un débarquement de voyageurs sur le port

. Question

On raconte que le parfum utilisé par les deux mendiants de l'échelle des pendus serait en fait un psychotrope qui pousserait des gens sans histoire à commettre des crimes monstrueux .

.Brève de Taverne

Cacaro Ergo Sum
graffiti dans les toilettes du Goéland Goguenard

. Rencontre

“Donc voilà le Tête de Muge, le chalutier où l'on travaille moi et Olaf pour gagner notre croûte. Il a été décoré il y a peu par un Bisa, un prêtre O'Dondong. Ces gens croient que si on peint un belle fresque avec des poissons sur son bateau, et bien on finit par attraper ces poissons, vous voyez ? C'est qu'on est assez superstitieux à Laelith, pas vrai Olaf ?

-Moi, je suis toujours d'accord avec toi Sven...

-En plus ce chalutier est propulsé par un élémentaire de l'eau qu'on a loué au Temple du Poisson d'Argent. ...

C'est un des plus rapides du lac, pas vrai Olaf ?

-Moi, je suis toujours d'accord avec toi Sven.

—En échange on leur verse une petite part du chiffre d'affaire et on relâche certaines espèces qui sont sacrées. C'est un accord entre eux et mon patron. Et vous appuyez pas là dessus, fiente d'u-

La place de la Cloche.

Sur la place de la cloche, on peut contempler un des miracles de l'artisanat local: L'horloge du myrmidon, un chef d'œuvre où se côtoient quatre automates de métal argenté. A chaque heure, le guerrier, personnage central de l'œuvre, affronte un des monstres qu'a créé l'horloger. Ce peut être le coquatrix, dressé sur ses ergots; le crabe géant qui surgit d'une grotte, ou bien le gigantesque dragon lové autour de la merveilleuse machine et qui égraine les minutes par le soulèvement respiratoire de ses côtes. A midi et à minuit la place se couvre de curieux car c'est avec les trois monstres en même temps que l'homme va exécuter une chorégraphie mécanique et mortelle.

L'hostellerie des quatre vents.

Sise au 43 de l'échelle du sabot , cette auberge modeste doublée d'une maison de jeux est fréquentée principalement par la population masculine du quartier. A la cave, on joue aux dés, aux cartes, et on parie à des courses de rats. L'étage quant à lui possède deux pièces poussant être vaguement assimilées à des chambres. Les fenêtres sont dépourvues de vitres et les volets ferment mal mais nul cambriolage n'y a jamais été commis. Bors Kalgurn, le propriétaire de l'établissement serait, dit-on, bien protégé...

L'échelle des Pendus.

Rue pestilentielle où l'on expose les pendus, qui dansent avec le saghiann, contre les façades lépreuses tandis que dans le caniveau central pousse la mandragore. On y trouve les loyers les plus modérés de toute la Cité Sainte. Des alchimistes louches viennent s'y échanger des petits papiers à la nuit tombés. Les mouettes y sont plus grasses qu'ailleurs et quiconque s'y aventure risque de voir ses habits tachés irrémé-

diablement par le pus noirâtre qui coule des cadavres. Les gosses des rues, comme une bravade, viennent parfois dérober des morceaux de condamnés. A chaque bout de la rue, deux mendiants unijambistes et aveugles parfument pour quelques pièces les mouchoirs ou la manche des passants, afin qu'ils se l'appliquent sur le nez et survivent à la puanteur ambiante...

Le Goéland Goguenard

La Mouette Rieuse

Cette auberge appartient à deux cousins, Marcus et Alecto, qui sont incapables de s'entendre sur quoi que ce soit. Même le partage de cette auberge, héritage d'un parent éloigné, tient du fiasco. Ainsi d'une semaine sur l'autre, cet établissement change de nom tandis les deux cousins échangent leur place.

Lorsque Marcus est le patron, on entendrait ronfler les doudilains. Personne ne bronche, même pour réclamer les plats qui arrivent au compte goutte. L'ancien sergent des gardes douaniers est toujours alerte pour ce qui est de calmer les récalcitrants et de plus il a gardé suffisamment de relations pour faire de la vie de quiconque un enfer administratif. Bon nombre de ses anciens collègues viennent y prendre leur pause, ce qui fait qu'il y a souvent plus de soldats ici qu'au poste de garde. Pendant ce temps Alecto rêvasse en cuisine et s'essaye à des recettes mi-poétiques, mi-aléatoires aux saveurs souvent inattendues.

Quand Alecto est au commande, l'auberge prend des airs de Café des Arts. Elle se remplit de poètes et d'artistes sans le sou, venus échanger une ballade contre les restes de la solide mais terne cuisine militaire de Marcus. Un bazar joyeux prend possession des lieux et l'on se surprend tout à coup à fredonner...

Citons encore Perrette , la serveuse

truz, la peinture est toute fraîche! Je sais pas ce qui nous retient Olaf et moi de vous..."

Propos recueillis par le Greffier Redelui, lors de la reconstitution de l'agression à coup de rame d'un journaliste du Salamatin par le dénommé Olaf, marin à bord du "Tête de Muge"

Instantanés

Batistina, la jolie nièce d'Argéliéb, vient d'arriver à Laelith. Hélas, elle a trouvé l'échoppe de son oncle déserte et à peine engagée dans les sous sols, d'étranges bruits l'on fait remonter à la surface et chercher de l'aide. Hélas une colonie de lémures a proliféré dans les bassins. Ces esprits échappés des enfer incarnés dans des corps de boue dégoulinante ont fait d'Argelieb leur première victime, qui sera la prochaine?

Batistina reprend le négoce de son oncle. Elle a mis la main sur ses notes et ses cartes et va parcourir les marais alentours pour remplir les bassins. Les Pjs vont-ils prendre la tête d'une caravane de 30 ook-habs chargés de tonneaux, à travers des étangs putrides où fleurissent des ruines hors d'âge?

Ambiance

À la saint Marouf, le quai des contrebandiers rougit. C'est que les fraises, en voiliers, sont arrivées par centaines de milliers depuis les côtes et les îlots du Haut-Lac. C'est une féerie rose que le spectacle de cet étalage où se pressent les restaurateurs, sous le soleil d'été. L'odeur du poisson disparaît et un parfum grisant et doux flotte alors, escaladant les échelles...

dont Marcus s'est entiché et qu'Alecto congédie à la première occasion..

Les Boues D'Argéliéb

Aucune enseigne et aucune publicité pour cet établissement. On se passe l'adresse entre initiés. Malgré cela il faut souvent réserver longtemps à l'avance...

Une fois passée la porte, Argelieb, un petit homme gris et muet vous guidera à travers une série de souterrains jusqu'à une salle en sous sol, où glougloute un petit bassin de pierre rempli de boue. Un bain dans cette gadoue effacera vos cicatrices les plus récentes. Des rumeurs prétendent que si on y passe la nuit, on ressort aussi lisse qu'un bébé. Il y a d'autres escaliers, d'autres portes, d'autres bassins...L'un d'eux guérit les problèmes de peau, un autre ressoude les fractures, on raconte qu'un dernier réparerait les âmes brisées... Qui sait quels secrets abrite ce dédale de caves, d'escaliers et de salles voûtées...

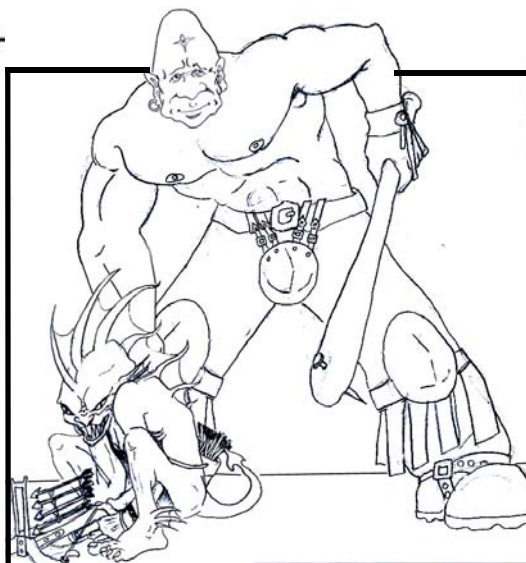
Fanion le Nephophile

Perché au sommet d'un mat de plus de 20 mètres, Fanion l'ermite reste une énigme. Reclus et pétrifié dans sa propre crasse, jamais il ne foulera le sol de cette petite place proche de l'échelle des pierres où il s'est retiré il y a 13 ans.

Aventurier sous le coup d'une malédiction, illuminé du temple du nuage cherchant un peu d'intimité avec les nuées, à moins que comme le chuchotent certains, ce soit un de ces nécromants du Crane, traumatisé par les sanglots des morts entassés sous nos pieds... Fanion reste un mystère.

Mais ne vous laissez pas abuser, cette crapule illuminée surveille de son œil pale toute la chaussée du lac et ne survit, qu'en vendant ses informations au plus offrant... Fouineurs, voleurs, assassins ou aventuriers, pour une bouteille de noir d'Orcad, une couverture ou une cuisse de succulente d'AZilian, il vous dira ce que vous voulez savoir... Il pourrait même vous envoyer de sa part faire tourner quelques moulins à prières, dans l'un des quatre temples de Laelith, mais pour racheter quelle faute, nul ne sait...

Ndlr les succulentes sont des araignées d'Azilian élevées uniquement pour la succulence de leur viande, et tout gourmet pourra y goûter au « Délices à 8 pattes » ;15 échelle de le ziglute



Spike et Circus sont deux spadassins qui se louent au plus offrant. Spike, mi gob, mi utruz, est hâbleur et sur de lui, il aime tisser des plans machiavéliques et s'équiper de gadgets extravagants. Circus est un doux colosse qui n'aime rien tant que le théâtre de marionnettes des jardins du Canal Rideau. Sa fidélité à Spike est sans faille, il l'a d'ailleurs sauvé plus d'une fois en fuyant avec lui sur son dos...



LE BABYPOULPE

Le babypoulpe est né lors de la grande inondation de Findegel, sous le règne de Tanaephis, catastrophe qui permit la rencontre entre les novices du crane et les pêcheurs de la Chaussée, chez qui ils se relogèrent une fois leur presbytère englouti sous les eaux. Deux équipes de poulpes nécro animés s'y opposent, s'efforçant d'envoyer un oursin dans les buts adverses. Les octopodes sont empalés sur des baguettes que les propriétaires de l'équipe, traditionnellement un couple « pêcheur » « sorcier », font tourner par de vigoureux coups de poignets. Devenue très en vogue, cet activité déchaîne les passions et les malversations Jusqu'à devenir un sport officiel et reconnu, lors du match historique: Iles Elfiques, Orques, Laelith...

.Rencontre

«PAF! 8 à 2...

-Grrr, quelle sale habitude de nous réveiller d'une claque pour compter leurs buts ridicules...

-Ne m'en parlez pas mon cher. Si j'étais d'un cercle supérieur, moi, ces ensorceleurs de bas étage je les... PAF! Grrr, 9 à 2...

Basibolus et Zinezipion, sandestins compteurs de points au Babypoulpe...



Dans Le Village de Pêche

Tout autour des jardins du Canal Rideau, dans des huttes de fortunes faites de barques retournées, ou des maisonnettes de torchis, vivent les pêcheurs Laelithiens...

Les Chantiers Nautiques Gemini.

Le visiteur qui pénètre dans le grand hangar de Jericho Gemini est souvent gagné par l'étonnement, car où qu'il tourne la tête, ce ne sont que femmes au labeur. La bouche pleine de clous et le marteau à la main, elles fabriquent, entretiennent ou réparent coques et mâts de toutes sortes. Femmes ou veuves de marins, colossales ou fluettes, chacune travaille à la bonne santé de l'établissement. Le patron aime à raconter son histoire. Lorsqu'un autre chantier naval lui vola, à coup de primes, tous ses ouvriers, Jericho était persuadé de sa faillite future. Pourtant il n'en fut rien. Une dizaine de malheureuses à qui la mer avait arraché les époux se présentèrent ; elles étaient prêtes à travailler pour lui, dirent-elles. Mr Gemini découvrit avec surprise qu'elles avaient certaines bases de charpenterie maritime, car toutes s'étaient un jour où l'autre occupée du voilier familial. Il décida de les engager et de les former. Après quelques années de vache maigre, son commerce est devenu plus florissant que jamais. La tradition s'est instaurée, ici toute femme dans le besoin peut trouver un travail et une formation, c'est une façon de renvoyer l'ascenseur. Bientôt, c'est sa nièce qui reprendra son commerce... C'est une toute jeune fille pleine d'énergie et aux idées innovatrices. Ne la traitez pas de gamine car il pourrait vous en cuire. (Voir Porco Rosso de Miyazaki).

La Poissonnerie de Simple Briatore

Simple Briatore n'était pas un homme compliqué. Aussi, le jour où, en vidant un brochet, il tomba nez à nez avec un bracelet d'or orné de pierres, il se demanda ce qu'il allait en faire. Et d'un coup tout fut évident : il allait embellir sa poissonnerie. Aujourd'hui, son échoppe est classée monument historique. On y vend toujours à la criée, sur des étals fraîchement peints, en forme de barques, des poissons ruisselants. Certaines vendeuses ont de la moustache, mais en arrière plan, dans un encorbellement doré, la Vénus sortie des eaux est une toile de Féchine et le Neptune sur son tsunami, c'est le Van Emphyrius qui l'a peint. On murmure qu'un mage talentueux aurait protégé ces œuvres d'art inestimables par un entrelacs complexe de glyphes et de runes, ou bien qu'un golem fabriqué avec des poissons morts garderait la boutique la nuit ou encore que ce serait un imagier d'alchimiste qui renfermerait les secrets de l'oeuvre au noir. Et même si toutes ces théories semblent ridicule, force est de constater que malgré toute la rapacité des hommes, les toiles sont toujours là...

Rue Sans Tête

Ce n'est pas une rue mais un canal peu profond qui traverse le quartier du sud au nord. Sous le règne agité de Coloquinte Premier, on y retrouva le corps décapité d'Exaegis, grand prêtre de l'oiseau de feu. Depuis l'eau y est toujours étonnamment chaude et claire. Des lavandières, dans l'eau jusqu'à la taille, battent le linge sur les berges de calcite polie. Jusqu'au cœur de l'hiver, des enfants barbotent dans ces eaux chaudes, sous les cordes chargées de draps immaculés tendues d'un bord à l'autre, à quelques pas des congères colossales qui obstruent les rues. Ils aiment à se faire peur, et au cœur de leurs histoires de fantômes, bien souvent, revient la tête d'Exaegis que nul n'a jamais retrouvée...



Table de Bagarre d'Auberge

“ C’est que tous les soirs d’Aquadria, on se cogne. C’est la faute aux gars de l’Hippocampe, qui viennent nous provoquer jusque dans notre bar. Alors avec l’Espadon pis les autres gars, on leur explique que c’est pas bien, pas vrai Olaf ?

- Moi, je suis toujours d’accord avec toi Sven... “

Une petite table inspirée de Capitaine Vaudou, toujours pratique dans ce quartier, il suffit de jeter 3d6 dès que l’ambiance retombe.

- 3- ”c’est pas bientôt fini ce raffut! ” hurle la patrouille des gardes. Vous risquez de passer une nuit au poste...
- 4- vous mettez la main sur 2 projectiles, tartes à la crème, assiette de ragoût brûlant, chope, soupière...
- 5- vous sautez sur une table, dominez vos adversaires du haut des escaliers ou d’un tas de tonneaux, toujours est-il que votre position stratégique donne un bonus à vos prochaines actions...
- 6- vous apercevez l’aubergiste à travers une trouée, allez vous mettre fin à son calvaire et l’estourbir pour le compte...
- 7- si vous parvenez à sectionner un cordage, la chute d’un lustre, d’une tenture ou d’un filet ou encore une demi douzaine de tonneaux qui roulent, vont faire des ravages...
- 8- un de vos compagnon est en danger! D’un tir réussi ou avec une action rapide vous éviterez peut être à empêcher cette da-gue de filer vers ses omoplates ou ce tabouret de lui masser onctueusement l’occiput
- 9- Si vous décrivez votre action avec panache vous vous débarrassez d’un coup de deux adversaires.
- 10- une brute se jette sur vous
- 11- rien vous êtes libre de vos actions
- 12- une brute se jette sur vous
- 13- Attention au lustre! Un élément du décor va vous percuter, à moins que vous ne l’esquiez.
- 14- Est-ce un rideau, une tenture ou un prêtre en robe de soie? Vous voilà empêtré dans un voile que vous devriez déchirer au plus vite...
- 15- Ne criez pas que c’est injuste vous voilà engagé dans un combat difficile avec plusieurs adversaires.
- 16- vous glissez et vous retrouvez en mauvaise posture, donc avec un malus pour les prochaines actions.
- 17- Vous voilà la cible de divers objets volants aussi hétéroclites que contondants...
- 18- Le noir! D’un coup! Un coup en traître de tabouret +2 vous envoie au tapis. Quelle honte pour un ranger niveau 50!!!

“Ce soir on gagne, on joue à domicile.”

Un client de l’Hippocampe un soir d’Aquadria