



# L'EVEIL

Journal à parution irrégulière



N°3  
24 sânaurl, 1372<sup>ème</sup> cycle

Chers lecteurs,

Une fois encore, malgré les retards et les pressions diverses, c'est avec une immense fierté que je vous livre ce nouveau numéro de L'Eveil.

Notre journal a su trouver une place auprès de vous et les témoignages qui nous parviennent nous montrent que nos efforts pour vous donner une information fiable, précise et de qualité ne sont pas vains.

C'est pourquoi nous avons pris le pari, pour la préparation de ce numéro, de missionner des correspondants itinérants afin d'aller recueillir, au plus près des événements, les témoignages directs, sans le filtre déformant du voyage de bouche à oreille.

Le pari est gagné pour moitié. La ré-émergence des Naashtis n'est plus une nouvelle pour personne, mais les révélations que vous trouverez dans ce numéro sont tout à fait incroyables. On y découvre en effet ce qui pourrait bien être une nouvelle mutation naashtie, entièrement minérale. Mais ce n'est pas tout, il semble tout à fait probable qu'une nouvelle nation, encore largement inconnue, ait pris pied sur notre continent. Les numéros précédents nous avaient déjà alerté sur la présence de navires inconnus le long des côtes avaloniennes. Il se pourrait bien que ces navires soient ceux de ce peuple étranger.

Mais c'est avec des mystères tout à fait locaux que je vous laisse entamer notre journal.

Bonne lecture.

R. Hanse

## Les mystères de la forge (I)

par Arménio Servad, écrivain public

Entrer à Kastel Kaerta, si l'on n'est pas résident de la cité fortifiée, demande une bonne dose de patience. Fort heureusement, moult auberges sont situées sur le pourtour de l'enceinte, au long des trois axes qui mènent aux portes principales.

Missionné par le journal pour rencontrer les moines-forgerons et révéler à nos lecteurs quelques mystères de la création des armes en obsius, je m'étais armé de patience et de toute la diplomatie dont je pouvais faire preuve. Il faut avouer que les autorités de la cité-forge, tant les responsables du Temple que les chevaliers de Sire Karadeg, regardent d'un œil circonspect ceux qui cherchent à s'approcher des forges. Si l'acquisition d'armement en obsius n'est qu'une affaire de daomings, de beaucoup de daomings, et se règle généralement avec les trésoriers du Temple extra-muros, tout ce qui se rapporte à l'élaboration de ce métal est sous le sceau du secret. Notre rédacteur en chef, grâce à ses multiples contacts, avait donc réussi à obtenir un rendez-vous avec le prieur Merfin, de la Maison de Forge-Tête. Comme je l'apprenais plus tard, les monastères sont nommés en fonction du type d'armement qui y est forgé. Il existe ainsi une maison de Forge-Torse, une maison de Forge-Bras, une maison de Forge-Jambes et la célèbre maison de Forge-Main où sont produites les merveilleuses flamberges et les longs espadons qui font la fierté d'Avalon. L'autorisation, signée du connétable Rhys le Blanc, officier de Mâtines attaché à Kaerta, fut vérifiée, authentifiée, contre-signée, avalisée et enfin certifiée par tous les grades de la

Compagnie du mur, puis par ceux de la Maison de la Baronnie, puis enfin me fut rendue, après 17 jours, par le secrétaire du prieur Merfin qui m'accompagna pour la fouille. Enfin, je devrais dire pour les fouilles tant il me fallut en subir. Lorsque ce fut enfin terminé, le jeune secrétaire, adepte de l'humour des casernes, me proposa d'aller m'approvisionner à la maison de Forge-Burnes pour me préparer à ma sortie de la cité. Renseignements pris, cette maison n'existe pas.

Ce temps ne fut pas perdu pour autant. Les quelques acheteurs qui patientaient, moins que moi, dans les tavernes des faubourgs, ainsi que les blagues échangées par le secrétaire et les soldats me fournirent suffisamment d'informations pour me préparer à cette entrevue. J'obtins confirmation que l'obsius est directement extraite du Beathacrann, vraisemblablement de ses racines aériennes, mais que seule la Baronnie de Klarmen en produit. Tous les matins, deux ou trois heures avant le lever de Thébus, des fûts roulants tirés par des gours aux larges sabots entrent et sortent de la cité par la poterne est. La rumeur dit que ces fûts sont remplis d'ambre liquide, prête à être transformée en précieux obsius. Les plus avisés des acheteurs m'ont tout de même fait remarquer qu'aucune garde armée n'accompagne ces fûts. Par ailleurs, il m'a semblé entendre l'un des nombreux soldats assigné à ma fouille se plaindre de devoir faire partie du convoi des leurres. S'agit-il de la même chose ?

(suite p2)

## Glace chaude

de notre correspondant à Shadukiam

La pause du Guzza de la troisième saison et les ablutions rituelles se sont achevées. Les séances du sénat ont pu reprendre pour préparer la saison hivernale.

Dès l'ouverture, la tension était palpable au sein de la rotonde et chacun se demandait d'où partiraient les premières réclamations. La mauvaise saison de pêche dernière laissait présager des exigences des califats occidentaux tournés vers l'océan. Certains craignaient une nouvelle demande des circonscriptions méridionales pour intégrer l'ensemble des cités-ports concordiennes dans la République. C'est finalement des sénateurs de Tahub Abid qu'est venue la première invective.

Deux sénateurs Ermadhis, dont l'hostilité à l'égard des Sorhnas n'est plus à démontrer, ont accusé le Magmou'a d'être à la solde d'Hammarat. Ils ont déclaré être en possession de plusieurs documents prouvant la collusion entre des membres éminents du sénat et de puissantes Sorhnas.

Deux semaines de séances ne suffirent à calmer les débats, s'il est possible de nommer ainsi les échanges d'invectives et même d'insultes. Les Ermadhis allèrent jusqu'à demander la démission du murch'a et l'élection d'une nouvelle Assemblée.

Afin de calmer les esprits, une commission indépendante a été nommée avec pour mission d'étudier de près les documents des Ermadhis et d'entendre les différentes parties accusées. Cette commission est constituée des cinq sénateurs les plus âgés (deux Khalid, deux Malikh et un Fadela) ainsi que des cinq plus jeunes (deux Suleman, un Malikh, un Ermadhi, et un Khalid), elle est placée sous la présidence des cheikhs Alid ibn Khalid et Junna ibn Khalid.

Quelques voix se sont élevées pour demander l'exclusion des Ermadhi ou des Fadela soupçonnés d'être de parti pris. Mais ces discordances ont été rapidement étouffées avant que la rue ne s'en mêle.

En attendant les résultats de cette commission, l'Assemblée des Dix ne siègera plus et seules les affaires courantes seront gérées par les sénateurs. Tous espèrent un dénouement rapide afin d'éviter un nouvel affrontement entre Khalimans.



## A l'enseigne de la Tentacule Souple

par Reyj Karuta, maître d'arme inoccupé

Il est parfois des rencontres imprévues qui débouchent sur des révélations incroyables. Ainsi, à l'occasion d'une halte de quelques heures dans l'auberge d'un petit village côtier à la frontière de Klarmen, j'eus la chance de croiser le gobelet de Falsario. Ancien forgeron, il s'est retiré du métier pour s'installer confortablement dans ce village à regarder la vie s'écouler au rythme des fûts de bière. Discuter métier avec un ancien forgeron était une façon agréable de passer le temps.

Dans les lignes qui suivent, j'essaie de retranscrire de la meilleure façon l'échange que j'ai eu avec Falsario. Le lecteur voudra bien pardonner les imprécisions ou erreurs involontaires dues à mon travail de mémoire.

*Depuis combien de temps es-tu retiré du métier ?*

Oh, ça fait seulement deux cycles que je me suis installé ici. Mais j'ai l'impression d'y être depuis toujours. D'ailleurs, les pêcheurs du coin viennent souvent me demander des conseils. C'est dire si je suis installé dans le paysage !

*Des conseils pour réparer leur matériel ?*

Un peu, oui. Mais surtout des conseils sur les coins où ils pourront pêcher tranquillement.

*Tu peux prédire le temps qu'il fera, c'est ça ?*

Non, non, pas ça. Tu sais, des conseils sur les zones où ils ne risquent pas de rencontrer des navires qu'ils n'ont pas envie de croiser. En fonction des moments de l'année, des courants ou des vents, je sais dans quels coins il vaut mieux éviter de pêcher.

*Je ne comprends pas un mot de ce que tu racontes. Tu veux dire qu'il y a des navires de guerre dans les parages ?*

Oaf ! Des navires de guerre, c'est un bien grand mot. Mais des navires avec des types capables de se battre, ça oui. Capables de se battre et de te flanquer une sacrée trouille, sinon plus.

*Mais je croyais que les navires du Baron Arthus n'étaient que des vaisseaux de commerce.*

Ça oui, la reine lui laisserait pas la possibilité d'avoir des vaisseaux de guerre. C'est pas qu'il en meure pas d'envie, le Déchu, mais il y a bien trop d'espions dans ses rades pour qu'il puisse avoir le début d'une galère de combat. Non, les marins dont je te parle sont pas des Avaloniens. Encore qu'il y en a bien un ou deux avec, je sais de quoi je parle.

*Tu veux dire que tu connais un gars qui a navigué sur un de ces bateaux ? Plutôt bien oui, vu qu'c'est moi.*

*Tu as réussi à te faire enrôler sur un navire de la Triade ?*

Mais qui donc t'a parlé de la Triade ? C'est pas sur un de ces bateaux de bambou qu'j'ai navigué. C'était sur un bon navire tout en bois, cinq cales, trois mâts, deux hauts ponts, huit grandes voiles. Un vaisseau, mon gars, t'en as jamais vu un pareil. Un vaisseau qu'existe que dans les cauchemars des

villages de pêcheurs. Un grand vaisseau utopien qui charrie son cent de troncs comme de rien.

*Un vaisseau quoi ?*

Bon écoute, p'tit gars, commande un autre pichet et j'vais t'raconter. Tu vois, moi j'étais apprenti forgeron au village. J'étais plutôt doué aux dires du maître. Il m'avait même dit qu'si on avait été dans une ville, j'aurais pu forger de belles armes pour les soldats. Mais là, c'était surtout des crocs qu'on ferrait. Des crocs et des serpes, des couteaux, des trucs de pêcheurs quoi. Faut croire que j'avais quand même une bonne réputation chez les marins, parce qu'un soir, y'en a deux qui sont venus me demander de les suivre avec mon matériel pour réparer l'arceau de leur gouvernail. Des gars que j'avais jamais vu, tout en guenilles.

Bon, des pêcheurs en guenilles j'en avais vu mon lot, mais c'était pas des guenilles du même genre.

Là où j'ai tiqué, c'est quand les types m'ont dit que t'en qu'à faire, y s'raient bien que j'prenne aussi avec moi quelques barres de fer au cas où. J'ai senti qu'il y avait un truc pas net derrière ça, alors j'ai réticé.

*Tu as ... réticé ?*

Ben, j'ai fait le réticent, quoi.

Alors, ni une ni deux, les gars me sont tombés dessus et quand j'me suis réveillé, j'étais embarqué. A fond d'cale, ils m'avaient mis, dans une cellule pas plus grande que sa porte. J'étais pas tout seul, que j'me suis dit, ça gueulait derrière mes cloisons. Ça gueulait et ça cognait dur. Bon, c'était pas des prisonniers mais des puñlanar, mais à c'moment là je pouvais pas l'savoir.

*Bon, c'est quoi ça encore ?*

Ah, ben si tu m'arrêtes tout l'temps, j'vais avoir du mal à t'raconter tout. Les puñlanar, tu vois, c'est comme qui dirait des types qu'auraient pris trop de greffons et avalé trop de gnôle frelatée en même temps. Mais attention hein, que des greffons d'la mer et de la gnôle à base d'algues. Des types comme ceux qu'on dit qu'ils sont enfermés sous l'château de la Reine. Des qu'auraient pu toute leur tête mais bien assez pour t'arracher la tienne.

Ben ces puñlanar, c'est un peu ça. Y'a que les bokor pour les comprendre et les faire marcher. Les autres, ils évitent de les approcher tant qu'ils peuvent.

*Tu as donc été embarqué de force sur leur navire.*

Oaf, de force pas tant qu'ça en fait. Faut dire qu'ils ont un sacré besoin de gars qui savent forger. Tant qu'ils y étaient, ils ont raflé tout ce qu'ils pouvaient porter de barres de fer. C'est pas des mauvais bougres, mais ils manquent sérieusement de métal sur leur Grande Île, alors quand ils en trouvent, ils se servent.

*Une Grande Île, tu dis ?*

Ouaip, quelque part là-bas, au nord-ouest. Mais j'peux pas te dire ça précisément parce que les Scravos, c'est comme ça qu'ils nous appellent, ça veut

(suite p3)

## Ecrivain de rue, un métier méconnu

par notre correspondant A. Servad

Dans tout Mornea, l'essor des villes s'accompagne d'un accroissement du commerce, d'un enrichissement de la population et de ses besoins. Mais les citadins restent peu lettrés et la nécessité d'une tierce personne pour rédiger, lire, répertorier les actes commerciaux, les courriers officiels ou privés est un besoin de plus en plus fort.

Avec l'organisation des échanges commerciaux, la multiplication des métiers, le développement d'une administration centrale et municipale, l'écrivain de rue est celui qui rédige les accords, les contrats et les lettres qui ne nécessitent pas l'intervention d'un juriste dont les services sont beaucoup plus chers.

Bien qu'encore assez rare, l'activité d'écrivain de rue commence à se répandre en dehors de l'Empire. On en trouve dans les ports concordiens et dans les cités avaloniennes. Par contre, cette activité ne parvient pas à s'installer dans la République Khalimane. L'un de ces courageux scribes urbains nous a conté les essais infructueux qu'il a tenté à Shadukiam ou Th'Mhenic. Il a fini par comprendre que les rares Khalimans illettrés n'auraient jamais osé l'admettre en s'en remettant à ses services. Il fut alors tenté d'arrêter et devenir éleveur de gours, mais il avait à cœur d'aider ceux qui n'avaient pas accès à l'écriture. Précurseur, il fut le premier des écrivains de rue itinérants. Il voyage de bourg en village au sein du royaume d'Avalon, apportant ses compétences aux édiles locaux. C'est dans l'un de ces petits villages, à Tronchy-les-Eaux-Grasses, au cœur de la baronnie de Klarmen, que nous l'avons rencontré.

Parlant de son activité, il a évoqué les différents rôles qu'il doit endosser en sus de son travail d'écrivain. Il est ainsi bien souvent nombrier, avocat, afoieur, ou encore porte-rouleau. Il doit, évidemment, faire office de calamier et cartelier pour ne manquer ni de plumes, ni de papier, qu'il revend parfois aux notaires. Il aimerait pouvoir colporter notre journal, mais n'ose en prendre le risque.

Ce dont il est le plus fier, nous a-t-il confié avant de nous quitter, est le rôle de confident et gardien des secrets qui assure pour ses clients. Il envisage d'ailleurs de nous en confier quelques-uns pour une prochaine édition.



## Quatre chasseurs dans le vent

Un témoignage recueilli par Toki Anagopta  
et mis en texte par R. Hanse



Le rôle de chasseur, bien que socialement gratifiant, est éprouvant pour les Aurloks qui s'en chargent. Afin de fournir en toute saison une nourriture de choix à la tribu, les chasseurs sont parfois obligés de pister les proies sur de longues distances et peuvent rester éloignés de leurs foyers durant de nombreuses journées.

C'est au cours de l'une de ces chasses lointaines, au sud des Atalvi Asila, que quatre chasseurs Koga de la tribu des Scarabées-Dorés ont assisté à la scène qui suit. Encore sous le coup d'une certaine frayeur ou, plus certainement, sous l'influence d'un tabou, ils sont restés imprécis sur le lieu exact de cette rencontre.

Après une nuit de chasse infructueuse, ils prenaient le chemin d'un lieu de culte abandonné, héritage de la tribu décimée des Fougères-du-Crépuscule, où ils savaient pouvoir trouver un peu de repos. "Rassemblez-vous" les avait enjoint leur manitou. Ils étaient donc restés ensemble dans l'espoir de trouver quelque chose.

Alors qu'ils franchissaient un col qui les rapprochait du volcan, ils découvrirent un outil métallique, une sorte de masse argentée. La présence insolite de cet objet les poussa à avancer avec une prudence accrue. Bien leur en prit, ils purent ainsi observer tout à loisir des Naashtis-de-Pierre-et-Fer comme ils les ont nommés.

« Ma chère, m'a confié le chasseur Koga, rien de ce que nous ont chanté les conteuses de pow-wow ne nous avait préparé à ça. Les vieilles histoires sur le compte des Naashtis ne manquent pas et on en a entendu bon nombre depuis nos premières dents, certaines proprement incroyables comme l'histoire du jardin de la pieuvre. Mais jamais aucune n'a évoqué de Naashti minéral. » Froide et sombre, voici comment les quatre chasseurs peuvent résumer leur apparence. « Froide comme la langue glacée de l'orvet des Yagleya et sombre comme la voix du manitou des sables » a précisé l'apprenti chaman. Malgré leur allure pesante et pataude, ils se déplaçaient avec aisance. Leurs anneaux sinuaient sans heurts entre les rochers de la combe qui les abritait. Ils évoluaient silencieusement et le

frottement de leur corps de pierre sur la roche ne produisait qu'un faible sifflement, fréquemment couvert par le souffle du vent. Les amples mouvements de ces Naashtis-de-Pierre-et-Fer dévoilaient parfois un rougeoiement intérieur ou de faibles éclairs argentés, semblables à ceux qui irradiaient leurs prunelles. Malgré leur mobilité et ce feu interne, rien en eux n'évoque la vie.

Celui des quatre Koga qui se destine au chamanisme a une théorie qui demande à être confirmée. Il pense que ces êtres ne sont animés que par leur Souffle et qu'ils n'ont ni Fantôme, ni Spectre. Mais, évidemment, cette vision des choses n'est que celle d'un apprenti chaman Aurlok, imbibé de ses croyances et mythes.

Les Naashtis-de-Pierre-et-Feu étaient manifestement concentrés sur une tâche importante et ne prêtaient pas trop attention à leur environnement. Quelque chose a dû tout de même attirer leur attention car celui qui les dirigeait a tourné la lumière de son regard vers les Koga et a annoncé d'une voix pénétrante « Je te veux! ».

Que voulait-il dire par là? Les chasseurs n'ont pas pris le temps d'y réfléchir et ont fui à toutes jambes.

Il n'ont pas été longs à rejoindre la route qu'ils avaient quitté et ont abandonné précipitamment les montagnes. Ce n'est que lorsque que l'un d'eux a relevé les yeux et s'est écrié « Voilà le soleil! » qu'ils ont pris le temps de ralentir et de réfléchir à ce qu'ils venaient de voir.

Trouver des mots à mettre sur l'expérience qu'ils venaient de partager leur a pris plus de temps. Ce n'est que lorsqu'ils ont retrouvé les pistes familières de leur tribu que le mélange de leurs idées a cessé.

Jolhe Noon, m'a avoué qu'il n'était plus reparti en chasse depuis et se consacrait désormais entièrement au chamanisme.

J'ai compris que les quatre chasseurs s'étaient éloignés les uns des autres et qu'il n'était plus question de chasser ensemble. La tribu semble l'accepter mais montre un regret sincère devant la perte d'un tel groupe de chasseurs.

## A l'enseigne de la Tentacule Souple

(suite de la page 2)... dire un truc du genre "bouseux-qui-ont-trop-de-terre-sous-les-pieds", ils préfèrent les voir sur les îles Lisio que sur leur Grande Île. Pourtant, c'est des gars du genre "on-est-tous-frères". Sur le bateau, chacun avait droit à la parole et le capitaine devait écouter ce que lui disait notre major. Quand y'avait partage, chacun aussi avait sa part en fonction de son œuvre. Si un gars y était resté, le capitaine et l'major gardaient sa part et la donnait à ses enfants au retour. D'ailleurs, j'dis un gars, mais y avait autant d'filles que d'gars sur le navire. Et va pas croire que c'était des donzelles à faire des manières, t'avais tout autant d'raison de perdre contre elles au jeu de force, d'équilibre ou de dés que contre n'importe lequel des marins.

*Tu as navigué longtemps avec eux ?*

Oh, tu sais, quelques cycles oui. Faut dire que je leur était bien utile pour tout ce qui est des travaux de forge. Et puis, à force, j'ai appris aussi à faire mon taf sur le pont.

*Tu as portant dit qu'ils n'ont pas de métal.*

Oaf! Ils se débrouillent pour en trouver ici ou là. C'est comme le bois. Paraît qu'avant ils en avaient toute une immense forêt sur leur grande île. Ben, maintenant, ils viennent se servir chez les Aurloks.

*Tu me parles de pillage, là !*

De pillage, oui, si tu veux. Les Utopians préfèrent parler de négoce. Ils ont l'impression qu'ici tout est en abondance et qu'on a beaucoup plus que nos propres besoins.

Tu vois, par exemple quand ils m'ont emmené, ils n'ont jamais eu l'impression de m'enlever ou quoi que ce soit. Ils voulaient simplement me libérer et m'offrir la possibilité de les rejoindre. Ce que j'ai fait à mon avantage d'ailleurs. Pour ce qu'ils prennent c'est pareil. Ils se procurent des objets inutilisés.

*Il n'y a jamais de problèmes ?*

Si parfois. Il y a toujours des types pour penser que ce qui traîne est à eux ou pour se garder des parts trop grosses pour eux. Les Utopians ne comprennent pas ça, ils sont pour le partage.

Je ne savais quoi penser de tout ce qu'il venait de me raconter. Y avait-il la moindre parcelle de vérité dans ses délires alcooliques ?

En plaçant le bât sur ma mule qui avait bien profité de son repos, j'appris d'un petit palefrenier que mon interlocuteur était le patron de la taverne. Son installation, assez récente, avait été rapide, l'ancien propriétaire lui ayant vendu sans difficulté. Depuis, de nombreux ouvriers étaient venus réparer et agrandir la bâtisse pour en faire une auberge accueillante. Le patron s'était offert, en usant de ses économies comme il disait, une calme retraite maritime où il pouvait accueillir sans souci ses anciens amis. Cet ancien forgeron avait bel et bien accumulé une fortune qu'il avait dépensée dans cette auberge. Avec des ... Utopians ?

## Annonces

### RÉCOMPENSE

L'honorable maître Yonsan recherche son chinge qu'il a perdu au début de la sélène. Il a promis une forte récompense à quiconque lui fournira des renseignements qui lui permettront de la retrouver. A qui capturera et lui ramènera son chinge, il offre une prime de

**500 Daomings**

S'adresser directement à maître Yonsan, quartier de l'Abondance, JOYAU.

### Au bain !

Au Pénitencier de la Dent, les travaux de reconstruction ont repris ! L'équipe du Pénitencier recherche activement des maçons et manouvriers afin d'étayer un tunnel trouvé sous les décombres du Pénitencier.

### Appel à témoins

Des rumeurs font état d'une lutte acharnée entre des soldats de l'Empire et des... fantômes !

Ce combat aurait eu lieu alors que la troupe transportait la collecte des impôts de villages au nord du Xidai.

Les témoins sont priés de se présenter au poste de milice le plus proche.