

Règles **Avancées** de  
**Donjons & Dragons**®  
Unofficial game adventure

# L'AUBERGE DES JUMEAUX



# L'AUBERGE DES JUMEAUX

## Scénario pour 3 à 6 joueurs de niveau 5 à 6

**Note préliminaire** : ce scénario, prévu pour les Règles avancées de Donjons et Dragons peut facilement être adapté à différents systèmes de jeu médiévaux, et peut être proposé à des joueurs de niveaux très différents.

Cela fait maintenant une journée entière que vos aventuriers sont entrés dans cette immense forêt, qu'ils ont décidé de traverser afin de raccourcir leur voyage.

En fait de raccourci, c'est un chemin long et sinueux, semé d'embûches, qu'ils ont dû parcourir toute cette journée, sans jamais rencontrer autre chose que des animaux plus ou moins farouches.

Alors que la nuit part à la conquête de la forêt, répandant telle une tache d'encre une obscurité totale sur les arbres et les buissons, et que les paupières lourdes des voyageurs les invitent à trouver rapidement un lieu de bivouac, quel n'est pas leur étonnement lorsque soudain ils entendent droit devant eux les bruits de ce qui semble être une fête : musique, rires et chants viennent chatouiller leurs oreilles ; et se précisent, alors que, s'approchant, ils voient le chemin aboutir dans une grande clairière. Un large ruisseau la traverse, enjambé par un petit pont de bois menant à une façade illuminée, toute de lierre vêtue.

Sous un cortège d'étoiles se dresse une auberge accueillante, qui tombe à pic à cette heure où la forêt devient dangereuse, dans cette contrée où l'on croise toutes sortes de créatures inhabituelles et pas toujours inoffensives. On peut parfaitement reconnaître ce son cristallin et éclatant que seules produisent les cordes de ces instruments merveilleux dont les elfes détiennent les secrets.

Les aventuriers, fatigués, voudraient certainement entrer dans l'auberge pour se restaurer et retenir une chambre. C'est alors que, poussant la porte, ils se retrouvent face à une salle vide poussiéreuse, où les araignées ont établi un royaume. Sans aucun doute, c'est bien la salle contemplée par les personnages quelques instants auparavant ; mais dans quel état !

**Note au MD** : à partir de ce moment, si les aventuriers veulent quitter la clairière, ils trouveront à une cinquantaine de mètres après l'orée un brouillard à couper au couteau (ou à l'épée !). S'ils s'y enfoncent, ils marcheront parmi des heures à l'aveuglette, et finiront toujours par se retrouver dans la clairière qu'ils essaient de quitter...

**La « petite histoire »** : Tout commence il y a une cinquantaine d'années quand les deux frères Crèveterre se retrouvent dans une taverne après une longue séparation, commencée à la mort de leurs parents, alors qu'ils sortaient juste de l'enfance.

Ceux qui ont assisté à ces retrouvailles ont été les témoins d'une scène pour le moins singulière. Car les frères Crèveterre, jumeaux de leur état, se ressemblaient en tous points, à un détail près : l'un, Horond, était un nabot mal formé, de la taille d'un nain.

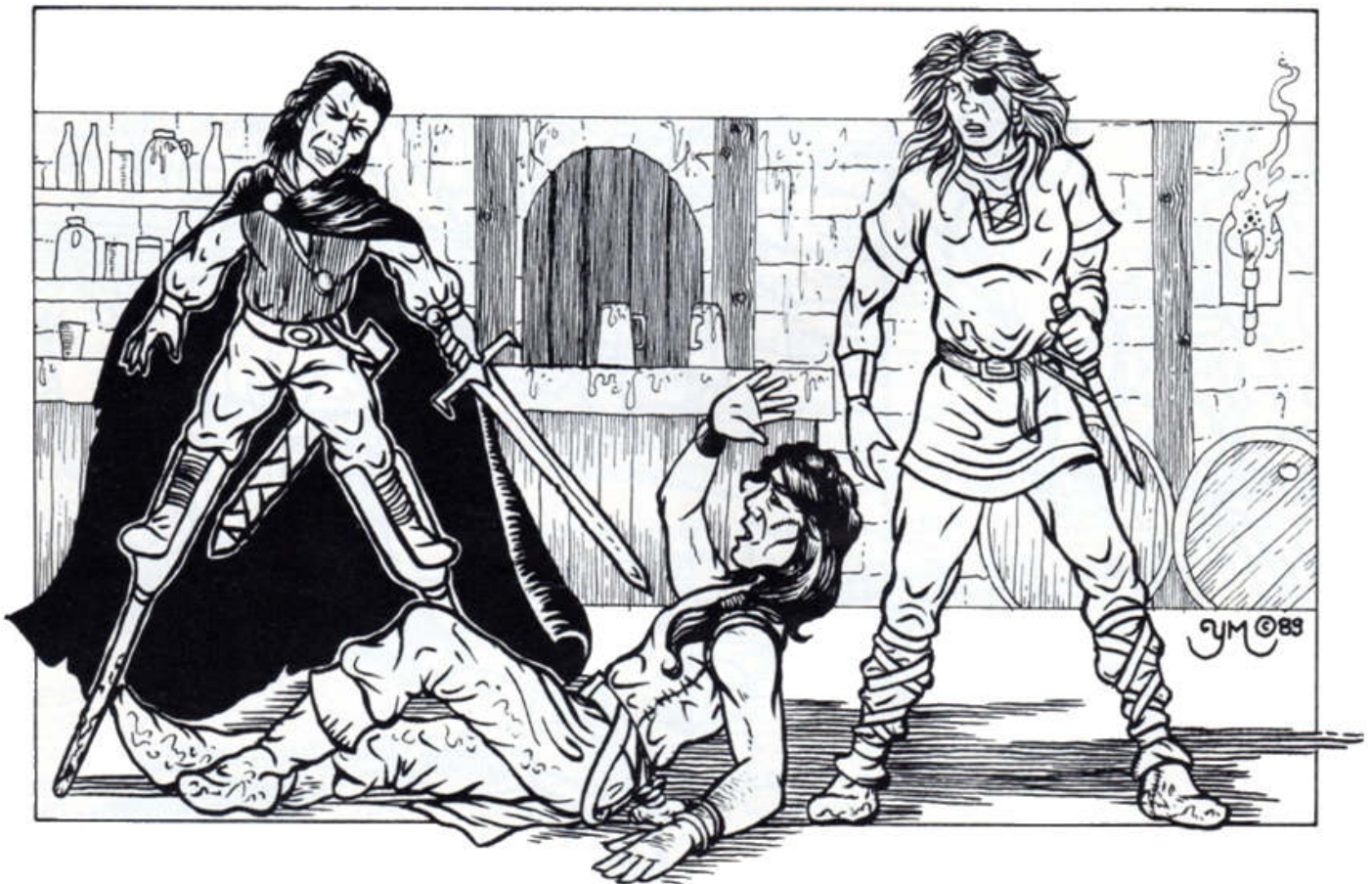
De plus, les accents et les mots qui s'échappent de ce joyeux tintamarre dont vibre l'auberge ne laissent aucun doute. Ce sont des elfes qui font la fête. D'ailleurs, en se rapprochant des fenêtres, on distingue de mieux en mieux ces silhouettes agiles et ces têtes aux oreilles pointues qui caractérisent la race la plus joyeuse et la plus amoureuse de la vie qui soit. Au-dessus de la porte d'entrée, émergeant du lierre, une magnifique enseigne peinte en vert porte l'inscription, écrite en lettres d'or : « Auberge des jumeaux ».

Si l'on finit par regarder au travers des vitres embuées, on se rendra compte que ce sont bien des elfes qui sont là. Il n'y a que des elfes, dans cette grande salle où tout le monde rit, chante ou danse... Si l'on fait bien attention, on s'apercevra de la présence parmi les elfes de deux humains, qui se ressemblent en tous points, et qui semblent être les tenanciers de l'auberge. L'un, derrière le bar, recouvert d'une longue cape noire, assiste impassible aux festivités. L'autre, plus gai, d'une taille impressionnante, remplit les verres et porte les chopes d'un bout à l'autre de la pièce.

Il ne dépassait pas le mètre, et ne supportait pas que l'on se moque ou simplement que l'on en parle. L'autre, Morond, était un géant, qui dépassait de peu les deux mètres. On eût dit que ce dernier avait volé à son frère ce qu'il avait en trop de hauteur.

A leurs retrouvailles, les deux jumeaux se remémorèrent leurs parents aubergistes, morts dans le pillage de leur auberge pas des brigands. Ils décidèrent assez rapidement de construire leur propre auberge dans la clairière d'une forêt où passaient de nombreux voyageurs. Ils réunirent leurs économies, et « l'auberge des jumeaux » vit bientôt le jour. Les affaires marchaient bien, car les gens qui traversaient la forêt étaient heureux de trouver là un lieu où se restaurer, et surtout un établissement où faire la fête.

Horond cachait son infirmité sous une longue cape noire dissimulant les échasses de bois sur lesquelles il se tenait. Mais s'il venait à quiconque la malencontreuse idée de se moquer de lui, il se sentait terriblement blessé et défiait alors le malheureux qui avait eu l'audace d'aborder le sujet. Et Horond, malgré son handicap, savait se battre. Les moqueurs ne s'y risquaient qu'une fois.



Ce sens de l'honneur démesuré était le seul défaut de Horond. Son honnêteté et sa loyauté étaient sans pareil. Ce qui n'était pas le cas de son frère géant...

Morond, quand à lui, avait un appétit de gain énorme. Cette vie d'aubergiste commençait à lui peser, et les recettes, pourtant importantes, ne le satisfaisaient plus, lui qui avait été l'apprenti des plus grands voleurs.

Tout le monde, même Horond, ignorait que ce géant à la mine pataude était non seulement un fin voleur, mais aussi un bon magicien, qui avait étudié certains sortilèges peu communs. L'un de ces sorts était le PROPRIOUBLI. Ce sort a pour effet d'effacer de la mémoire de la victime le souvenir des objets que désigne le lanceur. Il suppose le sommeil de la victime, et peut être bien utile pour ceux qui veulent s'enrichir sans trop de peine.

Morond lançait ce sort sur les voyageurs les plus riches qui passaient la nuit à l'auberge. Personne ne s'apercevait de rien, et les affaires du géant marchaient bien, jusqu'à ce qu'un soir...

Ce soir-là arriva à l'auberge un prêtre, qui prêchait la bonté et le désintéressement, et qui amenait avec lui un coffre dont le poids en disait long sur la nature de la marchandise qu'il pouvait contenir.

La nuit même, Morond décida d'en faire une victime. Il entra alors dans la chambre du clerc, et ne put résister à l'envie d'ouvrir le coffre dès l'instant où il pénétra l'obscurité de la pièce. Ce qu'il vit à l'intérieur l'enchantait : une gemme énorme, représentant un œil fermé, qui brillait d'un éclat lumineux. Il prit la gemme dans ses mains et la contempla, émerveillé. Puis il fut glacé d'effroi. L'œil venait de s'ouvrir, et il le regardait ! Il lâcha aussitôt la gemme, qui en tombant sur le sol se brisa en mille morceaux, ce qui ne manqua pas de réveiller le prêtre.

- « Malheureux ! s'écria celui-ci. Tu as détruit l'œil du créateur, le regard du bien universel ! Ton âme est maudite pour l'éternité, ainsi que tout ce que tu possèdes ! Malheur à... » Le clerc ne termina pas sa phrase, assommé. Morond s'appretait à lui lancer le sortilège, quand Horond entra dans la pièce. Ce dernier n'eut pas le temps de comprendre. Il s'effondra, la dague de son propre frère plantée en plein cœur. - « Une chance qu'il n'y ait pas d'autres clients », songea Morond. Ce fut sa dernière pensée. Car soudain, il entendit une voix au fond de lui-même, une voix que l'esprit humain ne pouvait supporter. En un clin d'œil sa chair se liquéfia, et le squelette du géant tomba en morceaux sur le sol de la pièce.



Lorsque le prêtre se réveilla, il sut que ce lieu, ainsi que les âmes de ceux qui y avaient vécu, étaient maudits. Il décida alors de lancer un exorcisme, afin d'enfermer l'âme damnée de Morond dans l'auberge. Cet exorcisme nécessitait deux matières : du sable et de la pierre, derrière lesquelles l'esprit devait être enfermé. Le seul objet qu'il put trouver était un sablier, à l'intérieur duquel il enferma l'esprit du profanateur. Puis il plaça ce sablier dans un recoin de la cave de l'auberge, qu'il prit soin de fermer d'un mur de brique, cimenté de ses propres mains.

Quant à l'esprit de Horond, il fut condamné par le jumelage de son frère à errer dans l'auberge, libre de faire craquer les meubles, les escaliers, les portes... Horond sait que le seul moyen de trouver le repos est de faire en sorte qu'un mortel prenne sa place en le tuant. Mais il ne peut agir qu'indirectement, en faisant craquer des escaliers, en déplaçant des meubles... et le prêtre considéra que cela ne représentait pas un danger important pour un éventuel visiteur.

Le prêtre, satisfait de son travail, s'éloigna de l'auberge, persuadé d'avoir fait pour le mieux. Il déclara la clairière maudite et se mit à l'éviter. Puis on l'oublia. Mais le prêtre se trompait lorsqu'il était sûr de son exorcisme. Car l'arrivée d'aventuriers une cinquantaine d'années plus tard devait en démontrer toute la faiblesse...

## Descriptions :

### **Rez-de-chaussée**

- Tous les murs sont en pierre et le sol est dallé.

#### 1 - Salle commune

Dans un grincement sinistre, la porte d'entrée libère une couche de poussière qui tombe sur le nouvel arrivant. La pièce est déserte, obscure tant les fenêtres sont noircies par les toiles d'araignées. Il y règne une forte odeur de moisissure, qui vient se mélanger à cette poussière qui se soulève du sol ou des meubles à chaque instant, à chaque déplacement d'air. Parmi un assez grand nombre de tables, de chaises et de bacs recouverts de moisissures s'élèvent du sol au plafond huit piliers carrés, noircis par le temps, où sont fixés des portes torches métalliques, dont les torches sont éteintes et humides.

Les meubles sont pourris et moisies. Si l'on s'assied dessus, ou si on les malmène un peu, ils ne tiendront pas.

Le seul meuble qui semble avoir résisté aux vers est un bar assez costaud, côté Nord, derrière lequel agonise une vieille armoire perdue sous les toiles. Ses portes, si on tente de les ouvrir, restent dans les mains, se détachent de leur poignée, et vont s'abîmer sur le sol, entraînant avec elles quelques verres dans un fracas de vaisselle brisée ; une grande nuage de poussière s'élève alors. De part et d'autre de l'armoire, ainsi que sous le bar, on trouve une douzaine de tonneaux, munis de robinets. Si on ouvre les robinets, on obtiendra les résultats suivants : 1, 2, 10, 11 et 12 : vide. 3 et 4 : bière brune frelatée (infecte). 5, 6, 8 et 9 : vinaigre. 7 : eau croupie. 8 : restes de lait tourné.

La porte qui se trouve derrière le bar est fermée à clef, mais une force même légère suffira à briser son bois moisi.

La machine à sous qui se trouve contre le mur Est de la pièce est hors d'usage. La manivelle qui s'offre aux curieux est bloquée, et la forcer fera éclater la mécanique, projetant en tous sens lames et ressorts métalliques. Toute personne se trouvant à proximité subira quelques petites blessures sans gravité (sauf si un œil est touché).

La caisse contient quelques pièces de monnaie.

2 - Ce couloir qui mène à l'étage est large et sinistre. Ici, les toiles d'araignées sont plus grandes, et on peut remarquer quelques beaux spécimens hissés au plafond ou dans les coins. Ceux-ci s'enfuient quand on les dérange. L'escalier qui mène à l'étage est vermoulu et fragile (donc susceptible d'être la cause de quelque « accident »...).

3 - Ce couloir est obscur et malsain. Il mène dans les quartiers privés de l'auberge.

4 - La cave. Près de l'escalier se trouve un garde-manger vide. Contre le mur Nord se trouvent 5 tonneaux contenant de la bière frelatée.

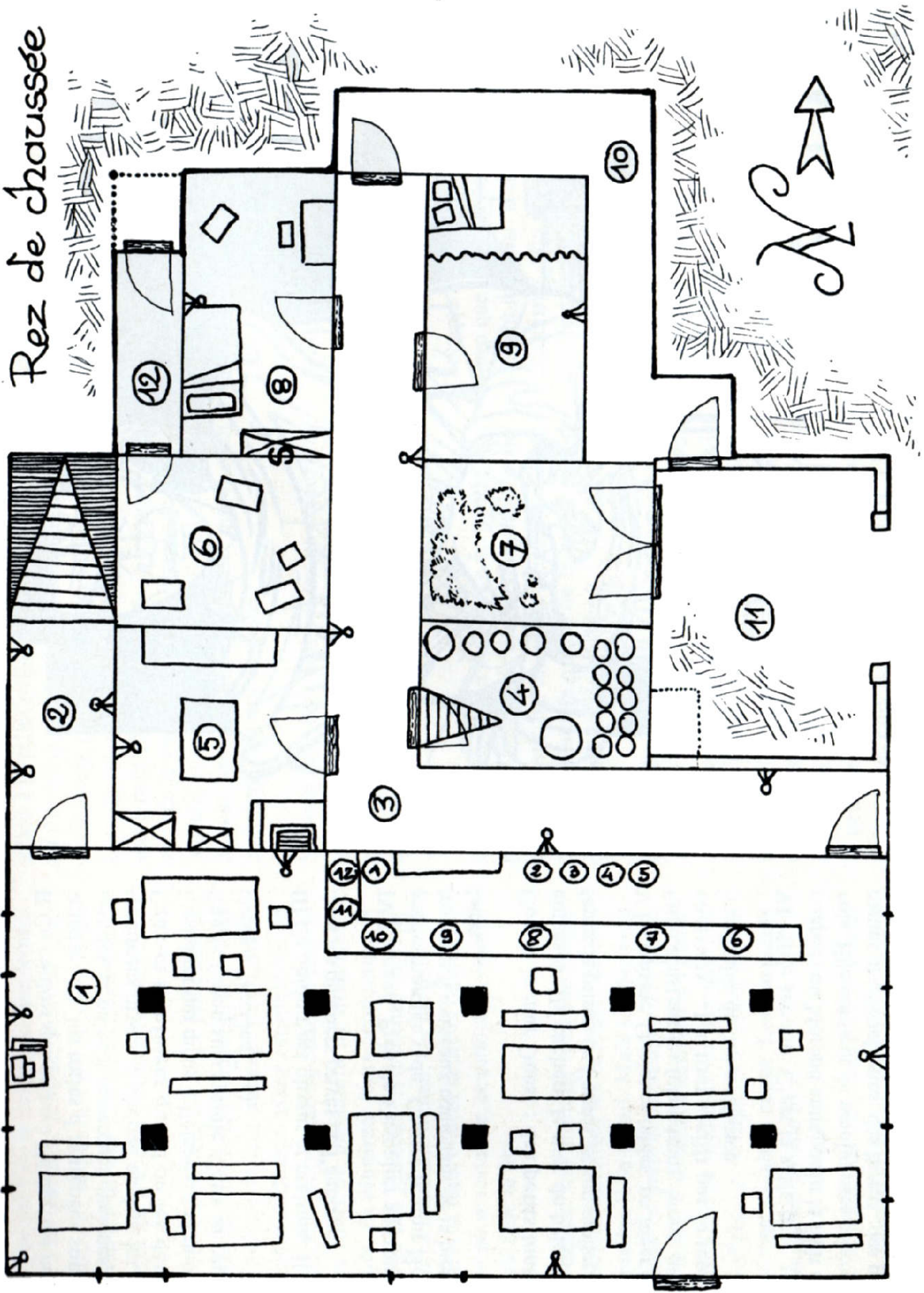
Contre le mur Ouest : des petits tonneaux entassés. Ils cachent le mur de briques qui ferme la prison de l'esprit, et son sablier.

5 - La cuisine. Quelques tables, un foyer et une foule d'ustensiles (chaudrons, brocs, louches couteaux...) le tout vieilli par le temps et inutilisable de façon efficace.

6 - Pièce secrète. C'est la salle (une grange retapée) où Morond entreposait le fruit de ses vols. Elle contient de nombreuses pièces sonnantes et trébuchantes, des bijoux, des pierres précieuses et quelques objets peu usuels (au Meneur de Jeu de décider).

7 - Etable. Cela fait bien longtemps que personne, cheval ou autre, n'est plus entré dans cette pièce où court le long des murs une chaîne d'attache. De gros tas de paille et de grosses fourmières recouvrent le sol.

Rez de chaussée



8 - Chambre de Morond. Un lit immense contre le mur Ouest. Au Nord, une table nue et un coffre vide, retourné. Près de la porte, contre le mur Est une chaise et un secrétaire sans tiroir, sur lequel on trouvera un encrier, une plume, un livret fermé (sans titre) et un flacon bien fermé contenant un liquide ocre jaune portant une étiquette « Danger de mort - poison ».

Le livret est enduit de ce poison redoutable qui tue par le toucher en quelques minutes. Il raconte la construction de l'auberge. On y emploie souvent l'expression « moi et mon frère ». La deuxième partie du livret est un livre de sorts : sommeil - projectile magique - lumière (ou 3 sorts de niveau équivalent) et proprioublu (voir plus loin).

Au Sud, une armoire sans fond contenant des vêtements de grande taille cache un passage vers la pièce V. Si on passe sans prendre garde, on risque fort de se prendre sur la tête une nasse qui est tendue par une corde qui se coupera si quelqu'un trébuche sur une autre corde tendue en travers de la base du passage, à hauteur des chevilles. Ce système peut être désamorcé à partir de la pièce VI.

#### 9 - Chambre de Horond

La pièce semble nue, à part deux miroirs ronds (un contre le mur Est, l'autre contre le mur Ouest).

Un rideau cache la partie Nord de la pièce, où se trouve un lit minuscule (1 x 1 mètre) ; on trouve encore une paire d'échasses, une cape noire et une armoire contenant des vêtements de petite taille.

10 - Couloir semblable au couloir III. Les deux parties sont fermées à clef mais les portes sont fragiles.

11 - La cour. Le long des murs court une chaîne solide. Cette cour est envahie par une végétation très haute. Dans un coin, on pourra trouver si on cherche bien une tombe minuscule (celle de Horond). Sur cette tombe est planté un bâton de bois. Dans l'herbe, on trouvera des mangeoires et des abreuvoirs, vides et troués.

12 - L'entrée de ce couloir est cachée derrière un empilement de rondins et de bûches mangé à moitié par les termites. Il est envahi par les toiles d'araignées et mène à un entrepôt (VI).

#### **L'étage :**

a - Ce palier est fragile. Il peut facilement s'effondrer.

b - La porte de cette pièce est fermée à clef. Elle contient de nombreux draps et oreillers ainsi que d'autres objets usuels.

c - Ce couloir, large et sinistre, est le même que celui du rez-de-chaussée.

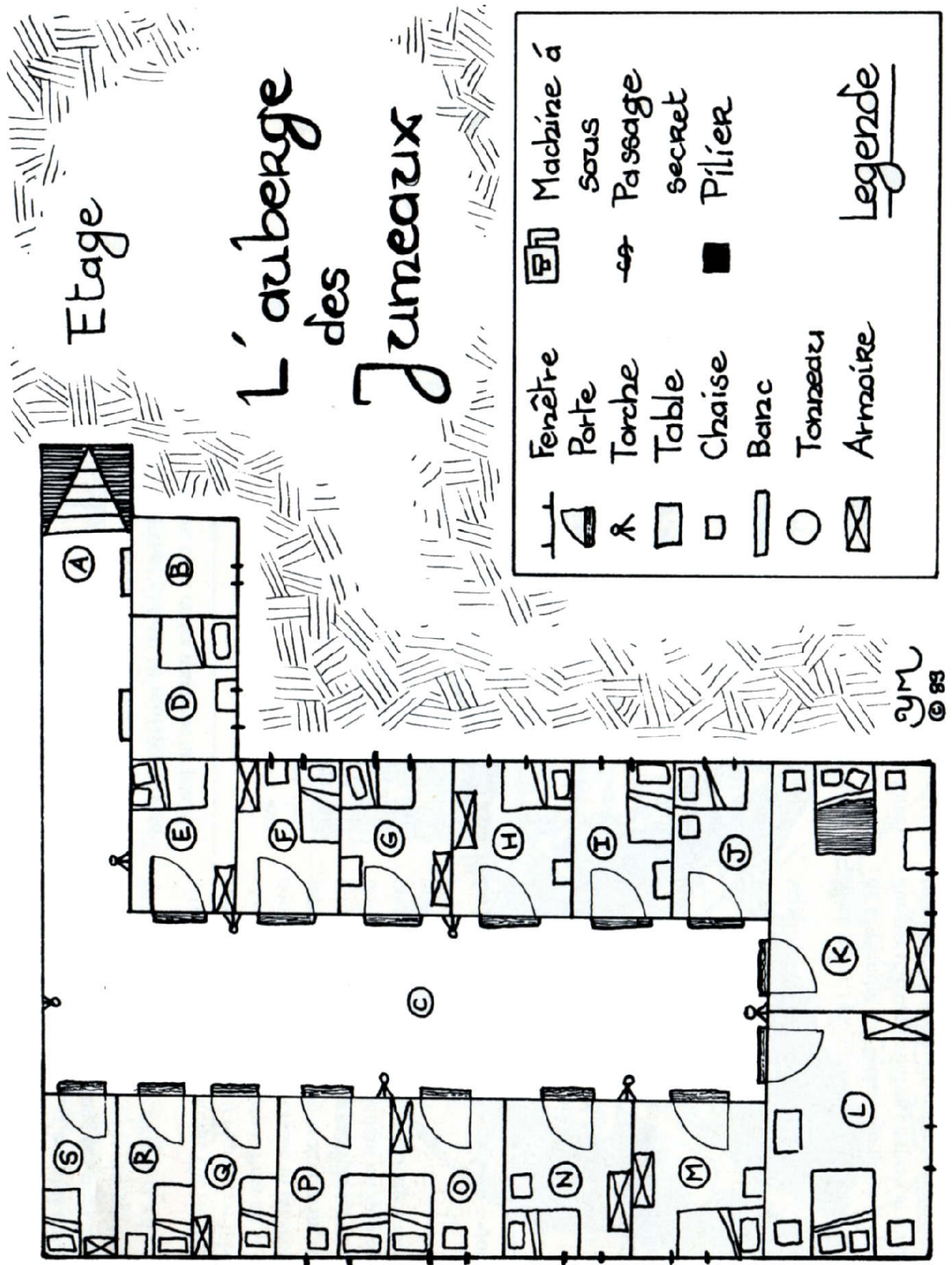
d - Ce couloir est aussi obscur et sinistre que les autres. Il y règne une forte odeur de moisi. Les torches qui garnissent les murs ne pourront pas être enflammées tant elles sont humides.

e, f, g, h, i, j, k, m, n, o, p, q, r, s : toutes ces chambres sont semblables (sauf en ce qui concerne la taille et la disposition). Elles contiennent toutes un lit miteux, un coffre vide vermoulu, une table et une ou plusieurs chaises. Elles contiennent également une ou des armoires vides également.

\* Une chambre mérite de retenir l'attention : la chambre « s » qui contient les mêmes meubles que les autres. Sur la table, quatre fioles opaques sont disposées, bien rangées. Elles contiennent chacune un liquide potable qui permet de soigner des blessures légères ou un mal de gravité moindre. Chaque fiole contient une dose de « liquide béni ».

Devant la porte (entrouverte) de la chambre, on pourra trouver par terre un trousseau de clefs (toutes les clefs de l'auberge). Horond l'avait perdu lorsqu'il était tombé suite au coup porté par son frère. Si on

regarde attentivement, on remarquera inévitablement une poussière rouge collé sur le plancher, près du lit. C'est ce qui reste de Morond, le géant...





## **Les explications**

Quand, un demi-siècle auparavant, le prêtre quitta l'auberge, sûr de lui, il ne savait pas que son exorcisme était loin d'être infaillible.

En effet, lorsqu'une présence humaine (ou semi-humaine) quelconque pénètre dans un rayon d'une cinquantaine de mètres autour de l'auberge, l'esprit mauvais de Morond, enfermé dans le sable au fond du sablier, trouve la force de basculer ce dernier, provoquant ainsi la chute du sable à l'orifice du milieu de l'objet, et le sable commence à s'écouler dans la partie supérieure retournée vers le bas.

Durant trois minutes, temps d'écoulement du sable, l'esprit en est libéré et il utilise ce temps au maximum en donnant des coups dans le mur de briques afin de sortir de sa prison de pierre. Au bout de trois minutes, le sablier est de nouveau rempli et l'esprit est « rappelé », aspiré dans le sable. Il lui faut deux heures pleines pour retrouver l'énergie perdue dans ses heurts contre le mur, aux termes desquelles il a de nouveau la force suffisante pour basculer le sablier...

Note au MD : Durant le temps d'écoulement du sable, toute l'auberge (sauf la prison de Morond et la cave de l'auberge) se trouve plongé dans son passé, et ce passé peut être vu, entendu comme s'il était présent (voir annexe I).

Le seul moyen de s'échapper pour les prisonniers de l'auberge des deux jumeaux est de détruire l'esprit de Morond le géant, qui, une fois sorti de sa prison (il lui faudra deux mois pour briser le mur), cherche à absorber l'énergie de toutes les créatures vivantes qu'il pourra rencontrer. Mais les prisonniers pourront éventuellement avancer ce moment en détruisant le mur de leur propre initiative.

Durant tout le temps d'emprisonnement des aventuriers, l'esprit du nabot Horond tentera de provoquer la mort de ceux-ci, afin que l'un d'entre eux prenne sa place. Il ne peut agir qu'indirectement, en déplaçant des meubles, en faisant craquer les marches de l'escalier, en projetant des objets coupants...

S'il y parvient, la victime prendra sa place et devra endurer une souffrance infinie, à moins de provoquer la fin d'un mortel à son tour...

Cet esprit est invincible car impalpable. Il existe pourtant un moyen bien simple de le détruire. Il suffit de le couvrir d'insultes concernant sa petite taille, ce handicap physique dont il souffrait de son vivant et dont il continue à souffrir en son âme profonde. Le traiter de nabot, de minable, de nain... lui cause des blessures d'amour propre qui lui font le même dégât que les blessures physiques sur un corps vivant matériel. Mais quand on commencera à l'insulter, il redoublera de rage... (voir annexe II).

## **ANNEXE I : Le basculement du temps**

Durant une période de trois minutes, toutes les deux heures, à chaque fois que l'esprit de Morond a fait basculer le sablier, l'auberge se retrouve plongée dans son passé, et ceux qui se trouvent à ce moment dans l'auberge assistent à des scènes d'autrefois. Ces moments sont importants car ils donnent des indices aux aventuriers pour qu'il comprennent ce qui se passe en ces lieux. Mais il ne s'agit pas de leur donner trop vite la clé du mystère. Ces scènes doivent amener PROGRESSIVEMENT la compréhension des événements.

De toutes façons, le « basculement du temps » se manifeste toujours par des coups sourds résonnant dans toute l'auberge, puis le déroulement d'une scène passée. Tout dépend de l'endroit où se trouvent les aventuriers, voici quelques exemples typiques :

### **Rez-de-chaussée**

Salle 1 (salle commune) : \* De nombreuses fêtes s'y déroulaient. Elles peuvent être le cadre de scènes qui donneront des indices : on remarquera par exemple la présence de deux jumeaux dont l'un, sous sa cape noire, a une démarche bizarre.

\* La salle peut être calme et déserte mais :

- Le géant (Morond) balais la salle et quelques ivrognes restés dans un coin chantent... comme des ivrognes!

- L'homme en cape noire est au comptoir. Un prêtre arrive et lui demande une chambre.

- Deux hommes s'aperçoivent de la petite taille de Horond, se moquent de lui.

Une bagarre s'ensuit et le « nabot » a le dessus tant sa rage est forte. Les autres finissent par s'excuser.

Salle 2 (couloir) : Divers voyageurs entrent, sortent. Le clerc notamment...

Salle 3 (couloir) : Les aubergistes y passent, vont à la cuisine, à la cave, dans leurs chambres...

Note au MD : cette salle n'est jamais plongée dans le passé. Par contre, on y entend parfaitement les coups sourds donnés contre la paroi Est.

Salle 5 (cuisine) : Horond et Morond travaillent, préparent les repas...

Salle 6 (pièce secrète) : On pourra y voir Morond faire ses comptes, dans le noir, à la lueur de la bougie et du reflet des pièces d'or.

Salle 7 (étable) : Tout ce qu'on peut faire dans une étable. De nombreux chevaux et des voyageurs qui arrivent et partent. Le prêtre par exemple...

Salle 8 (chambre de Morond) : On y verra vivre Morond le géant. Le plus intéressant serait de le surprendre en pleine évocation de sort, ou en pleins comptes.

Salle 9 : On y verra vivre Horond, sans ses échasses ni sa cape.

Salle 10 (couloir) : Passage des aubergistes...

Salle 11 (la cour) : Même chose que l'étable. On pourra avec un peu de chance voir le prêtre enterrer le pauvre Horond.

Salle 12 (couloir) : Il est pratiquement improbable d'y surprendre une scène du passé. Personne n'y passait jamais.

Etage : Partout à l'étage, on pourra voir divers voyageurs qui entrent dans les chambres, qui en sortent, qui évoluent dans les couloirs, qui écrivent...

Exemples : un barde jouant de la cithare se fait molester par un voisin fatigué - Un jeune couple se livre à des ébats nocturnes et pas

En tout cas, la salle « s » est une pièce précieuse pour les aventuriers. S'ils y restent assez longtemps, ils pourront assister à la scène du sacrilège (voir « la petite histoire ») qui leur donnera un énorme indice...

\* Cette liste n'est pas exhaustive. Aux MD de faire marcher leurs fécondes imaginations...

## **ANNEXE II : L'esprit de Horond**

Ses manifestation ne sont possibles que durant le temps présent. Dès que l'auberge se plonge dans le passé, il ne peut plus agir.

Il est impalpable, donc intouchable. Le seul moyen de le vaincre est de le couvrir d'insultes. Cela le fera entrer dans une rage folle, mais il subira des blessures importantes à chaque insulte concernant sa petite taille.

Arrivé à un certain seuil, il ne pourra plus supporter les moqueries. Ce seuil dépend du système de jeu que vous employez, ainsi que du niveau requis. Chaque insulte ne devrait pas faire plus de dégâts que le dixième du pallier "fatidique" afin de jouer un combat épouvantable avec l'au-delà.

Ses moyens d'attaques : quelques exemples

- sur le moral : courants d'air inattendus ; rires désagréables ; invasions subites de mouches, cafards, fourmis ; bruits divers dans les couloirs, dans les escaliers, au plafond (pas, appels, chuchotement) ; odeurs nauséabondes, claquement des portes et fenêtres...

- sur le physique : faire céder une marche ou la rampe de l'escalier, afin de provoquer la chute d'un personnage ; pousser un personnage afin de provoquer une dispute ; enfermer une victime dans une pièce et faire voler les objets en tout sens ; soulever les meubles, les lits, pour écraser les personnages ; faire écrouler une armoire...

A chacun d'imaginer ses propres moyens sournois de tuer, afin de créer une ambiance dramatique... Les possibilités sont infinies.

## **LES HARPES DE LUMIERE**

« Lors de la chute du grand oiseau de feu (la comète An'Akamet), nombre de ses plumes (les météorites) s'éparpillent partout sur les terres et dans les eaux du continent de Trégor. L'une d'entre elles et certainement l'une des plus grosses portait une grande quantité de poussière d'étoile, et lorsqu'elle se posa dans la plaine cachée entre les monts de la Ravanelle et la forêt qui s'étend à l'Est de Valdur, chacun des grains de cette poussière donna naissance à un être, d'apparence elfique.

Ces créatures possédaient une caractéristique bien particulière, celle de ne pouvoir se nourrir que d'une chose : la musique. Ils bâtirent une ville qu'ils nommèrent LINTOL (« îlot de musique ») et y construisirent un temple qui devait abriter les « harpes de lumière ». Ces instruments constituaient la source de la musique vitale aux habitants de Lintol.

Chacune de ces harpes, racontait-on dans les temps anciens, était en fait l'âme de l'un des nombreux musiciens aux talents multiples et merveilleux qui parcourent les plaines, les montagnes et les forêts de Trégor. Si l'un d'entre eux venait à perdre la vie, alors l'une des harpes s'arrêtait de jouer et un grand nombre des habitants de la ville était menacé de redevenir poussière d'étoile. Pour parer à ce malheur, les elfes de Lintol envoyaient quelques uns d'entre eux errer dans les contrées avoisinantes, afin de ravir un nouveau né. Le temps d'une nuit, ils lui donnaient le don de la musique, en échange de son âme, source d'énergie pour la harpe qui s'était éteinte. La vie pouvait ainsi continuer son cours dans la belle cité du Nord ».

Note de Mélius : On n'a jamais pu savoir si cette légende, fort ancienne, reposait sur des éléments de vérité. La ville de Lintol, si elle a existé, a bel et bien disparu. L'histoire par contre est toujours bien vivante, et nombreux sont les elfes qui la chantent encore le soir à la veillée au pied des grands arbres d'Eblen Mail. Cette légende rejoint la croyance très répandue dans nos forêts, selon laquelle les plus talentueux des musiciens auraient échangé leur âme, auprès des dieux, contre leur don. De nombreuses plaintes expriment la cruauté de cette séparation, mais aussi l'attachement des anciens bardes pour leur instrument considéré comme une partie vivante de Leur esprit...

Par: Sylvain Jaskowiak

(Son blog en 2017 : <http://maistreestegone.hautetfort.com/>)

Pour : Dragon radieux N° 20

Illustration de couverture :

Corrections & page de couverture : Syrinity

DnD 2015