

Le Monde Goutte

Micro-univers de jeu médiéval-fantasy

Tom 1

© 2014 Denis Sambuc

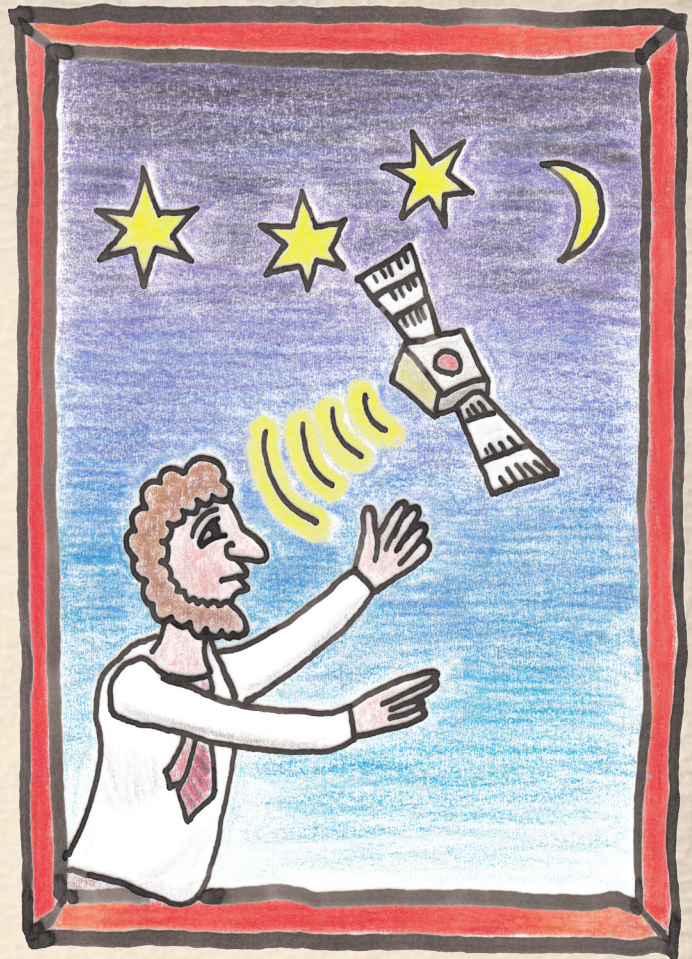
Table des Matières

La Terre	5
Le Voyage	6
Un Nouveau Monde	7
L'Âge des Ténèbres	7
La Guerre	9
Chronologie	10
Géographie	11
La Partie Nord	11
Carte en Couleurs	12
Les Montagnes	13
Le Sud	13
Le Mur	14
Le Syphon	15
Société	15
Les Guildes	17
Le Rectorat	18
Les Savants	18
Les Inquisiteurs	19
Les Bibliothèques	20
La Bibliothèque Centrale	21
La Noblesse	21
Les Nains	22
Les Renégats	23
Les Animaux du Monde	23
Jeu & Monde Goutte	24
Les Armes Avancées	25
Les Livres	26
Carte en Noir & Blanc à Colorier soi-même	31

La Terre

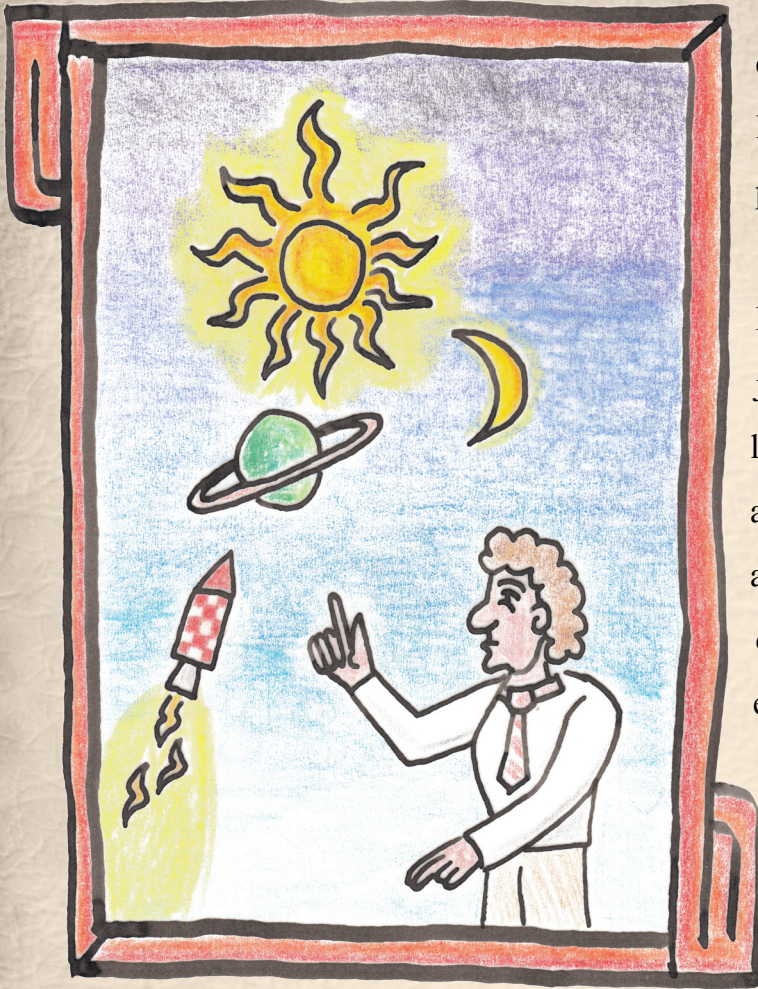
À la fin du XXème siècle, le réchauffement climatique et la destruction de l'environnement atteignirent un point de non-retour. Alors qu'une partie des politiques et de la communauté scientifique considérait ces faits comme étant de la fiction, un groupement de savants et d'élites achevèrent en secret la construction d'un immense vaisseau interplanétaire destiné à sauver une poignée d'élus de la catastrophe à venir. De grands projets furent menés parallèlement à la construction du vaisseau: les projets Biosphère 1 & 2, la collecte d'ADN de nombreux animaux et de semences de végétaux dans un bunker du Spitzberg, les travaux de Jacques Rougerie.

Au moment même où un certain président George W. B. annonçait que la nation la plus polluée de la Terre ne changerait pas son mode de vie, le signal d'une sonde spatiale envoyée en 1969 fut captée par un radiotélescope. Les données indiquaient qu'après avoir traversé un "trou de ver" la sonde s'était écrasée sur une planète



dont les premières analyses indiquaient la présence d'oxygène et d'eau. Une seule image fut transmise avant que la sonde soit définitivement hors-service: malgré la mauvaise qualité de la transmission, on distinguait nettement (en noir & blanc) ce qui semblait être des arbres et une prairie.

Cette découverte fut bien entendu tenue secrète et le monde était bien trop préoccupé par une guerre contre le terrorisme naissante et l'effondrement de deux tours jumelles à New York.



construire des villes, des usines, détruire l'environnement et partir à nouveau pour la planète suivante.

Le vaisseau voyagea pendant 10 ans jusqu'aux confins du système solaire, passa le "trou de ver" et parcouru l'espace d'un autre système solaire pendant 10 autres années avant d'atteindre l'orbite de la planète de destination. Le carburant du vaisseau était épuisé, interdisant tout retour vers la Terre.

Les voyageurs frémirent d'horreur devant le spectacle qui se profilait par les hublots: leur nouvelle planète n'était qu'un désert aride et sans eau.

Le Voyage

Deux ans après ces événements, les élites et les savants rassemblèrent des esclaves ayant pour tâche les basses besognes et embarquèrent discrètement dans leur vaisseau, tous les satellites et caméras du monde étant tournés vers l'Irak, des armes de destruction massive introuvables et un dictateur moustachu.

Ils emmenaient avec eux les semences de Svalbard et les échantillons d'ADN des animaux domestiques dans l'espoir de recréer la Terre sur leur nouvelle planète, puis

Les savants ré-examinèrent soigneusement les données de la sonde et refirent une énième fois leurs calculs. Ils étaient au bon endroit, mais ce qu'ils voyaient ne correspondait pas du tout à l'unique image de la sonde. Ils recherchèrent alors les coordonnées exactes du crash de la sonde et attendirent que l'orbite de leur vaisseau les amènent au-dessus de la région. Ils préparèrent leurs télescopes. Le choc fut immense. L'endroit du crash de la sonde n'était qu'une minuscule région, une vallée enchâssée dans le sol aride et stérile de la planète, une goutte de verdure dans un désert infini.

Un Nouveau Monde

N'ayant pas le choix, les pionniers débarquèrent dans leur nouveau monde. Une goutte large d'environ 400 km et longue d'environ 600 km profondément encastrée dans le socle rocheux de la planète. Le tiers nord recouvert d'épaisses forêts, puis une barre montagneuse fendue par une profonde vallée flanquée d'une zone désertique et enfin la partie sud du Monde Goutte: une alternance de prairies et de petites forêts arrosées de deux fleuves et de nombreuses rivières, puis une mer tout au sud.

Devant les faibles ressources que pouvait leur offrir ce monde, les élites décidèrent de constituer un régime de type féodal dans lequel ils seraient la nouvelle noblesse tandis que leurs esclaves deviendrait le petit peuple, taillable et corvéable à merci. Mais c'était compter sans la caste des savants/techniciens/ingénieurs, qui avaient les connaissances nécessaires à la construction d'une nouvelle civilisation. Des conflits d'intérêt éclatèrent pendant les 20 ans qui suivirent le débarquement.

Les élites étaient sur le point de l'emporter mais les ordinateurs des savants - réceptacles de leur savoir - tombèrent en panne les uns après les autres. Affolés par l'idée de perdre tout ce qui avait fait la grandeur de la civilisation terrestre, les élites et les savants s'unirent et lancèrent la fabrication de papier et d'encre. Les savants se mirent alors à recopier à la main le contenu des ordinateurs encore en état et constituèrent de grandes bibliothèques.

L'Âge des Ténèbres

Un nouveau Moyen-Âge pouvait commencer, avec un peuple de serfs, une Noblesse orgueilleuse et arrogante et des Bibliothécaires tenant discrètement les rênes du pouvoir. Une partie des plus brillants savants se retira sur l'île Modith, emmenant avec eux les restes de la technologie terrienne. Ils édifièrent une forteresse et se mirent à travailler au clonage des espèces animales disparues. Leur travaux ne donnèrent d'abord aucun résultat, puis après une trentaine d'années ils parvinrent grâce à l'oeuf d'un oiseau natif du Monde Goutte à produire un poulet terrestre, difforme mais viable. C'est à partir de ce moment-là que des gens se mirent à disparaître. La Noblesse mit cela sur le compte des bêtes sauvages qui



Ci-dessus: L'incendie de la Bibliothèque de Ronce-Perdue. Auteur inconnu, mais ayant probablement pris part aux événements. Enluminure conservée dans les archives de la Bibliothèque Centrale

peuplait le monde, mais parmi le peuple se transmettait des rumeurs inquiétantes.

Les années, puis les siècles s'écoulaient, des bibliothèques furent abandonnées, des révoltes eurent lieu ainsi que de nombreuses conspirations et trahisons. Les Bibliothécaires devinrent une sorte de clergé, jaloux d'un savoir qu'il comprenait de moins en moins, d'autant plus qu'au fil des copies et recopies de nombreuses fautes et oublis s'inséraient dans les ouvrages.

Les dynasties des Nobles se reproduisaient chacune entre elle et la consanguinité fit des ravages. Pour pallier à la petitesse du Monde, les voyages furent interdits et chaque ville, village et hameau tourna en autarcie. Une Cité Royale fut bâtie dans les montagnes, bien défendue contre toute révolte éventuelle. Les gardes à la solde du roi écumaient le Monde à la recherche de ceux qui osaient braver l'interdiction de voyager.

Les Bibliothécaires infiltraient des espions dans toutes les couches de la société, alors que les Savants de l'île Modith se livraient à de sombres expériences et entretenaient l'Inquisitorat, équipé de technologies de pointe, comme par exemple des pistolets à

silex et des torches électriques nécessitant des batteries de plusieurs kg.

Les savants obtinrent que tout ce qui rappelait la terre soit soigneusement caché, les gardes du roi obligèrent des serfs à transporter les restes du vaisseau dans la Vallée où ils furent enfouis, et une rivière fut détournée pour former un lac sur cette tombe de technologie.

La Guerre

Encore quelques siècles passèrent et les seuls à connaître le secret de leurs origines étaient les Savants de l'île Modith. Ils avaient interdit l'accès à leur île depuis bien longtemps déjà et construisirent une flotte de navires armés afin de s'assurer que personne ne vienne les déranger. Les besoins incessants des Savants pour du matériel de recherche les poussèrent à fonder les Guildes destinées à les approvisionner en objets manufacturés de grandes qualité.

Les Bibliothécaires se scindèrent en factions rivales, quelques-unes de ces factions entrèrent en guerre ouverte, et plusieurs bibliothèques furent détruites ou incendiées tandis que l'emplacement de dépôts de livres

fut perdu à jamais. Devant la perte inestimable de données, les Savants envoyèrent leurs Inquisiteurs rétablir l'ordre et affirmèrent leur pouvoir. Bien que la paix soit revenue entre les différentes bibliothèques, il reste de ce temps des rancunes tenaces et des expéditions punitives ont lieu de temps à autre.

De leur côté, les Nobles se déchiraient en diverses luttes d'influence, des barons proclamèrent l'indépendance de leurs villes et se firent sacrer rois. La société entière du Monde Goutte était sur le point de sombrer dans l'anarchie et le chaos.

Les Savants prirent l'initiative une fois de plus et adoptèrent des mesures draconiennes: tous les Nobles exerçant le pouvoir périrent. Certains d'accidents, d'autres de curieuses maladies et quelques-uns (à ce qu'on dit) de suicide.

La stabilité revint et désormais nul parmi les Nobles et les Bibliothécaires n'osait contester les décisions des Savants et leur très discrète gouvernance.

Chronologie

Le calendrier utilise les noms des jours et des mois terrestres, la rotation de la planète du Monde Goutte s'effectuant en à peu près 365 jours d'environ 24 heures.

Une grande partie de la chronologie du Monde Goutte à été perdue dans les incendies des bibliothèques, en différentes périodes de troubles.

1969 Terre, envoi d'une sonde

2001 Réception des données de la sonde, seule et unique image du Monde Goutte

2003 Les "élus" quittent la Terre dans un vaisseau spatial

2023 Le vaisseau orbite autour de la planète du Monde Goutte, débarquement

2043 Mise en place de la première bibliothèque et copie manuelle des données informatiques

2105 Premier clonage viable d'un animal domestique

2700? Construction de Bellepoisse, la Cité Royale

3100? La datation terrestre est définitivement abandonnée. On prend alors la date supposée de l'édification de la Cité Royale comme An 1

An 685 Aujourd'hui

Géographie

C'est un monde comparable à la Terre, mais de moins de 250'000 km². Une goutte de verdure à la surface d'une planète aride, ceinturée de hautes montagnes aux à-pics infranchissables. Le climat est nord-méditerranéen, ce qui n'exclut pas des hivers parfois fort rigoureux.

Les cartes représentant le Monde Goutte sont peu fiables, dessinées par les rares personnes ayant quelque peu voyagé, compilées d'après plusieurs sources parfois contradictoires. Seuls les Bibliothécaires ont accès aux cartes, et ils en contrôlent strictement la diffusion. La plupart de ces cartes ne représentent qu'une petite portion du monde et sont destinées avant tout aux agents des bibliothèques partant en mission.

Le Monde Goutte comporte deux "nations" séparées par des chaînes montagneuses au nord-est et nord-ouest. Entre ces montagnes le sol est fendu assez abruptement par la Vallée Interdite (2), profonde d'environ 300 mètres. Au fond de la Vallée, près du lac, se dresse la Tour du Fou, refuge d'une sorte d'ermite radoteur. La Vallée est bordée au sud par un désert rocailleux, le long duquel sont installés

des postes de guet destinés à prévenir tout passage non autorisé entre le Nord et le Sud, et à l'est une bande de terrain désertique le long de la montagne gardée par le Poste de Douane (3).

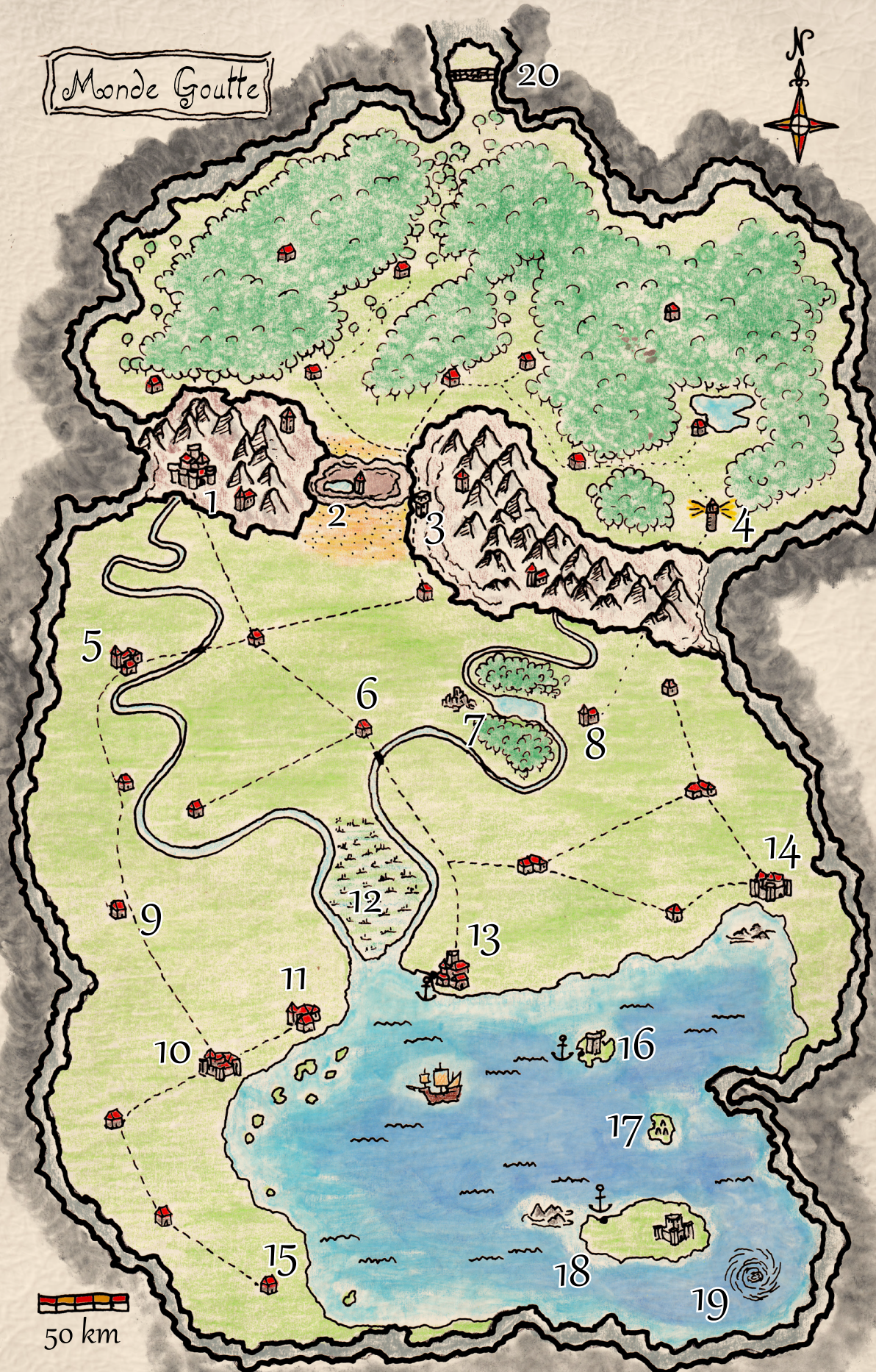
La partie Nord

La partie Nord du Monde Goutte est couverte de forêts, principale ressource pour le bois de construction et le papier. Il n'y a aucune ville connue, seulement des villages et hameaux fortifiés, disséminés près des zones de bûcheronnage et reliés par de vagues chemins. Le Nord ne fait pas partie du royaume mais est administré directement par les bibliothécaires, c'est pour cela que l'on n'y rencontre aucun soldat du roi mais uniquement les Milices des Bibliothèques.

On estime la population du Nord à environ 500'000 personnes pour environ 60'000 km².

Tout au nord se situe le Mur (20), ouvrage colossal de plus de 25 kilomètres de longueur et haut d'environ trois cent mètres. Nul ne sait ce qu'il y a de l'autre côté, ni quand et pourquoi il fut bâti. Il est interdit de s'en approcher et les rares squelettes de ceux qui ont tenté de l'escalader gisent à ses pieds.





Monde Goutte



50 km

- 1 Bellepoisse, la Cité Royale
- 2 la Vallée Interdite
- 3 le Poste de Douane
- 4 le Phare
- 5 Hautefosse
- 6 Ronce-Perdue
- 7 La Forêt d'Émeraude
- 8 La Bibliothèque Centrale
- 9 Malfort
- 10 Gadoux
- 11 Rougeberge
- 12 Les Marais Oubliés
- 13 Poiscaille
- 14 Malroc
- 15 Mortepoux
- 16 La Forteresse Lugubre
- 17 l'île Tombe
- 18 l'île Modith
- 19 le Syphon
- 20 le Mur

Importance des Villes en Habitants

	10'000 & +		50'000 & +
	25'000 & +		100'000 & +

Vers l'est se trouve le vieux Phare (4) soigneusement entretenu et fonctionnel. Dominant la cîmes des arbres et visible de loin, il sert à guider les voyageurs parvenus dans cet endroit reculé. On raconte que le phare signale un passage vers un col de la montagne permettant de rejoindre rapidement la Bibliothèque Centrale (8) sans passer par la Douane (3) tenue par les soldats du roi.

Les Montagnes

Deux chaînes de montagnes encadrent la Vallée Interdite, celle de l'ouest nommée Montagnes Royales où se situe Bellepoisse la Cité Royale (1) et celle de l'est nommée Montagnes des Nains, dévolue à l'exploitation minière. Les plus hauts sommets culminent à environ 1500 mètres d'altitude, bien en-dessous du socle rocheux de la planète.

Différents minerais ont été trouvés dans les montagnes et une industrie minière s'est développée. Quelques marchands ayant eu l'occasion de voyager dans les montagnes font état de gens de petite taille habitant les villages miniers.

Le Sud

La partie sud présente un paysage varié de collines et de vallées parsemées de bosquets d'arbres et de rivières, de champs cultivés et de friches abandonnées. Le Sud est arrosé par deux grands fleuves prenant leurs sources dans les montagnes, et se rejoignant pour former le delta des Marais Oubliés (12). Les marais sont une zone qu'évitent soigneusement tous les voyageurs.

Le fleuve de l'est forme un lac en traversant la Forêt d'Émeraude (7). Cette forêt est la plus grande du Sud et elle abrite des ruines étranges qui ne sont répertoriées dans aucun ouvrage connu.

Les cités et villages côtiers abritent des flottes de petites embarcations destinées à l'industrie de la pêche, ainsi que des navires plus grands affrétés par les Bibliothèques et servant à surveiller les allées et venues des pêcheurs. Les navires restent à proximité des côtes et ne s'aventurent guère en haute mer.

La ville de Poiscaille (13) est le seul grand port du Monde Goutte et dessert principalement la Forteresse Lugubre (16), qui sert de point de passage obligé pour aller sur l'Île Modith (18). On sait très peu de chose sur l'Île Tombe (17) si ce n'est qu'elle est couverte de tombes.

La côte ouest de la Grande Mer du Sud est constellée de petites îles abritant des hameaux de pêcheurs. Les vents se formant sur la Mer peuvent être soudains et tempêteux, créant de hautes vagues et des courants pouvant provoquer des naufrages. L'existence du Syphon est sujette à caution, car personne n'a pu naviguer dans les parages de l'Île Modith et en revenir vivant.

La population du Sud devrait avoisiner les sept millions d'âmes, mais aucun recensement sérieux n'a jamais été effectué.

Le Mur

Une aberration architecturale située à la pointe Nord du monde, au fond d'une vallée aux parois abruptes. Un ouvrage colossal de pierre mégalithiques parfaitement ajustées, couvertes de curieux motifs gravés, dont l'origine est un mystère. Le Mur ferme la vallée et s'étend sur environ trente kilomètres pour une hauteur estimée à trois cent mètres.

Les Chroniques de Tusquin mentionnent qu'un livre aujourd'hui disparu décrivait le désarroi des premiers explorateurs face à cette énigme: on n'a retrouvé dans le monde aucune trace ni vestige des gigantesques carrières nécessaires à l'édification d'un tel ouvrage. Ces carrières doivent donc se trouver de l'autre côté du Mur, ce qui soulève de nombreuses questions.

Les audacieux ayant tenté l'escalade du mur n'ont pas grimpé de plus de cinquante mètres avant de lâcher prise, et l'on peut encore trouver leurs ossements à l'endroit où ils ont frappé le sol. L'accès au Mur fut interdit afin

d'assurer la paix de l'esprit aux habitants du Monde, mais le Mur peut être visible depuis les Montagnes des Nains.

Il existe un désaccord entre Savants sur l'origine du Mur: la majorité est d'avis que le Mur fut édifié par les premiers habitants, tandis qu'une petite minorité soutient que l'ouvrage est bien plus ancien. Le Rectorat a quant à lui la certitude que le Mur précède l'arrivée de l'Homme de plusieurs millénaires, mais cette information est tenue hautement secrète et réservée aux seuls dirigeants du Rectorat.

Il faut noter que les Ruines des Marais Oubliés et de la Forêt d'Émeraude présentent des similitudes au niveau des gravures et ornements décoratifs, mais en étant plus récentes.

Le Syphon

Situé au Sud-Est de la Mer, le Syphon est une curiosité qui passionne et intrigue les géologues. Le diamètre total est estimé à vingt kilomètres environ, et les spécialistes s'accordent à penser que l'oeil du syphon doit bien avoir au moins un kilomètre de diamètre. Les spéculations vont bon train quant à la nature du phénomène, courants sous-

marins ceinturant l'Île Modith provoquant des remous ou aspiration dans des grottes sous-marines? Les rares navires ayant tenté d'observer le Syphon ont risqué de chavirer bien avant d'atteindre les remous visibles, aussi les marins évitent soigneusement de contourner l'Île Modith.

Société

Le système de mesure du Monde Goutte est le Système Métrique , mais en beaucoup moins précis que celui que nous connaissons. La taille du mètre peut varier d'une ville à l'autre, pareil pour les poids.

Le moyen de paiement en vigueur est le Papier-Monnaie, fait d'une épaisse pâte à papier incrustée de fils de couleurs, sur lequel il est inscrit (avec des fautes d'orthographe) que les faux monnayeurs seront mis au pilori et exhibés à travers le monde.

Dans le but de simplifier une fabrication très complexe, les billets sont délivrés en trois variantes faciles à distinguer : les billets incrustés de fils couleurs rouge, gris ou jaune nommés respectivement "cuivre, argent, or". L'unité de base est le Papier Cuivre (pc). Le Papier Argent (pa) vaut 10 pc, enfin le Papier

Or (po) vaut 10 pa/100 pc. Un système que même le bas peuple peut comprendre en comptant sur les doigts de la main.

Le Papier-Monnaie est imprimé sur la seule presse du Monde Goutte, située dans la Forteresse Lugubre. Ce sont donc les Savants de Modith qui régulent la masse monétaire, exerçant ainsi un contrôle indirect sur le commerce.

Bien qu'il y ait un roi, les vrais détenteurs du pouvoir au niveau local sont les Bibliothécaires, détenteurs du Savoir. Le roi n'a pas une grande autorité, et sa propre Garde le tient prisonnier de son château. Ce serait les Savants, situés sur trois îles de la Grande Mer du Sud, qui (dit-on) détiendraient le pouvoir réel, mais l'accès à ces îles est interdit et les pêcheurs évitent leurs parages. Seuls les prisonniers et les Inquisiteurs y entrent. Mais nul n'a jamais entendu parler d'un prisonnier qui en serait ressorti.

Les habitants du Monde Goutte vivent reclus à l'abri des murs de leurs villes ou villages fortifiés. Ils ont l'interdiction de voyager ou de quitter leurs villages. Seuls les Commerçants et quelques rares privilégiés ont l'autorisation de se déplacer, obligatoirement escortés par la

Garde Royale et parfois par un corps d'élite appartenant aux Bibliothécaires - la Milice.

Des Gardes du Roi veillent à ce que personne ne sorte ou n'entre sans autorisation spéciale et les contrevenants sont sévèrement punis. Les fuyards sont impitoyablement pourchassés. Il serait fait état de fuyards qui se seraient regroupés en bandes de hors-la-loi dans les Marais Oubliés (12) et dans les forêts du Nord.

Les villages sont organisés autour de la Bibliothèque, dont les Bibliothécaires sont les gardiens. La seule distraction offerte aux habitants est la lecture d'ouvrages dûment autorisés dont les sujets sont principalement à la gloire du système féodal et des bibliothèques. Les jeunes se passent sous le manteau des livres interdits (mais lourdement expurgés de tout contenu illicite) décrivant des mondes lointains et étranges peuplés de monstres et créatures fantastiques.

Ce sont les Bibliothécaires qui s'occupent de l'enseignement scolaire des enfants et qui déterminent leurs affectations futures. A l'âge de 18 ans, les enfants sont envoyés dans une autre ville (afin d'éviter les problèmes de consanguinité) et ne reverront plus jamais

leurs parents. C'est l'unique voyage qu'un habitant ordinaire du Monde Goutte effectue dans sa vie.

De mauvaises langues prétendent que les enfants atteints de nanisme seraient envoyés comme travailleurs dans les Mines et que les enfants chétifs ou infirmes seraient (paraît-il) envoyés vers la Forteresse Lugubre, mais ce ne sont que spéculations sans fondements.

Les Guildes

Depuis l'interdiction de voyager dans le monde, des Guildes de Marchands se sont constituées, ayant l'exclusivité du transport des biens et marchandises au moyen de caravanes généralement escortées des Milices. Chaque bourgade compte une Guilde de Marchands, concurrentes acharnées tentant de s'enrichir sur le dos des autres.

Les différentes professions sont regroupées en Guildes, que l'on retrouve dans presque toutes les agglomérations. Chaque Guilde est spécialisée dans un domaine de production spécifique. Certaines guildes sont indépendantes, mais la plupart sont sous le strict contrôle des Savants de Modith.

Parmi les guildes " libres " on trouve :

Les Marchands

Les Tisserands

Les Brasseurs

Les Voleurs

Les domaines ne nécessitant pas de connaissances techniques particulières.

Les Guildes entièrement contrôlées par les Savants sont:

Les Verriers

Les Forgerons

Les Papetiers

Les Apothicaires

Toutes les autres guildes nécessitant des connaissances scientifiques ou technologiques.

Il existe aussi la Guilde des Copistes, dont la charge est de recopier inlassablement tous les ouvrages disponibles. Seuls des Bibliothécaires en font partie. Les ouvrages sont copiés à la main, la seule presse à imprimer étant réservée exclusivement à la production du papier monnaie.

Le Rectorat

On connaît peu de choses à propos du Rectorat. Les Chroniques de Tusquin datant du 1er Siècle font mention d'un Ordre d'élite ayant pour vocation la dissimulation des vestiges du passé, mais c'est le seul livre abordant ce sujet. La plupart des habitants du Monde Goutte ignorent l'existence de cet Ordre; mais quelques bibliothécaires de haut rang, quelques nobles et les Savants de Modith craignent le Rectorat, qui n'obéit à aucune faction en présence et agit selon des intérêts bien nébuleux.

Le Rectorat dispose d'une base souterraine située dans la Vallée Interdite. L'accès en est gardé par une tour fortifiée et de nombreux pièges. Le doyen des Savants, Hermonn, dont on raconte qu'il visita en une occasion cette base, parle parfois de couloirs de métal et de tableaux animés ainsi que de sources de lumière inconnues. Mais ce sont assurément des élucubrations dues à son grand âge.

Les Savants de Modith ayant été en contact avec les Agents du Rectorat sont perplexes, leurs pistolets à silex flambant neufs paraissent étonnement archaïques comparés aux armes

des Agents qui sont pourtant incroyablement anciennes.

Les Agents du Rectorat sont extrêmement discrets et n'hésitent pas à éliminer les témoins de leurs actions. Ils infiltrent également les basses couches de la société, à la recherche de jeunes talents prometteurs qui sont enlevés au moment de leur majorité. Le système de transfert d'une ville à une autre à la majorité rend ces enlèvements inaperçus. C'est ainsi que le Rectorat se renouvelle, selon les dires d'Hermonn le Savant.

Les Agents du Rectorat connaissent l'histoire de la Terre et la transmettent à leur nouvelles recrues. Certaines se suicident par désespoir en apprenant leurs origines et en comparant la Terre à l'exigüité du Monde Goutte.

Les Savants

Les Savants se sont établis à l'écart en s'attribuant les trois grandes île de la Mer. Modith est l'île principale, un morceau de terre d'environ 30km sur 70 km, disposant de champs cultivés propres à assurer l'autonomie des Savants. Un important port abrite la flotte des Savants, constituée de quatre navires de transport, et d'une douzaine de navires

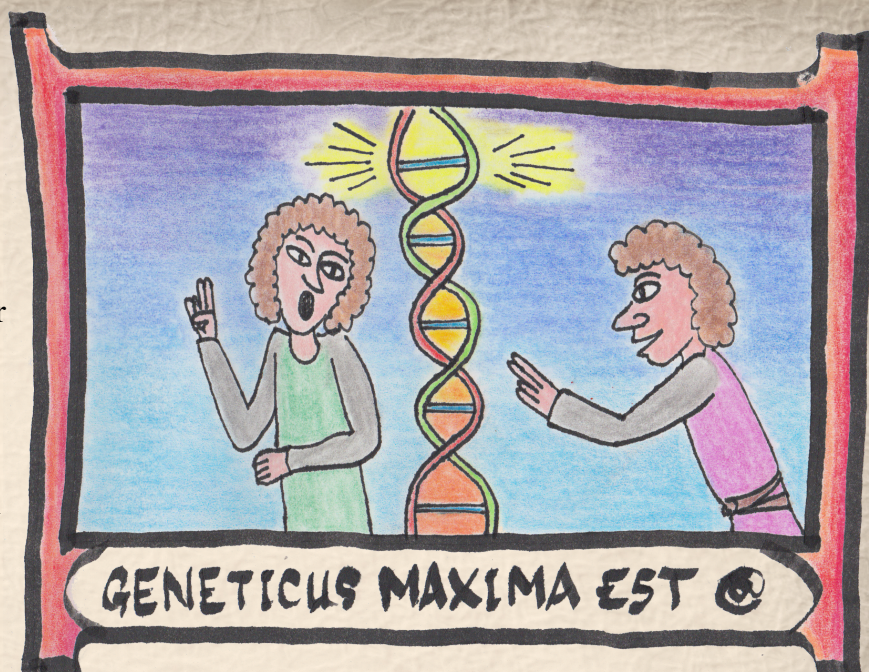
de guerre interdisant l'accès non autorisé aux îles.

Le seul port du continent agréé par les Savants est Poiscaille, la plus grande ville après Bellepoisse. Les navires en partance pour Modith font obligatoirement escale dans le port de la Forteresse Lugubre, et subissent une inspection

minutieuse tandis que les équipages sont remplacés par des marins de Modith qui ne vont jamais sur le continent.

La Forteresse Lugubre abrite le siège de l'Inquisitorat ainsi que l'Atelier des Monnaies, qui régule l'économie du Monde Goutte et imprime le Papier-Monnaie. Les sombres cachots souterrains de la forteresse hébergent les individus représentant une menace pour la stabilité du Monde Goutte.

Un vaste centre scientifique est caché au plus profond de la forteresse de l'Île Modith. Les Savants s'y livrent à des expériences que la morale réprouve: après avoir cloné avec succès les animaux domestiques terrestres, les Savants se penchèrent sur les moyens d'améliorer l'Homme et de gagner l'immortalité.



Leur Pierre Philosophale est constituée des livres renfermant le Savoir de la Terre. Il se pourrait bien que les gens disparaissant sans laisser de trace sur le continent soient la matière première de leur travaux. Les Bibliothécaires les mieux informés prétendent que les spécimens des expériences ratées reposent dans les sépulcres de l'Île Tombe.

Les Inquisiteurs

L'interdiction de voyager provoqua un repli des gens sur eux-même, la ville voisine commença à être considérée comme un pays lointain et les habitants d'à côté devinrent des étrangers. Les Bibliothécaires n'échappèrent pas à cet état d'esprit et les Bibliothèques se livrèrent une guerre féroce ou il n'était pas rare d'envoyer un membre de la Guilde des Voleurs subtiliser ou même détruire un ouvrage rare.

Certains marchands, prenant conscience de la valeur des livres commencèrent eux aussi à employer des voleurs ou des hors-la-loi pour piller les convois de marchandises, dans l'espoir de mettre la main sur un livre de valeur.

La perte de livres d'une importance capitale alerta les Savants de l'Île Modith et l'Inquisiteur fut fondé, doté d'une impunité totale. Des agents équipés des technologies avancées de Modith sillonnèrent bientôt le Monde Goutte, traquant impitoyablement les Marchands véreux et les Bibliothécaires corrompus. Le Roi en personne tremble devant eux. Les personnes arrêtées par ces Inquisiteurs sont systématiquement envoyées - sous bonne garde - sur l'Île de la Forteresse Lugubre, et personne ne les revoit jamais.

Les Bibliothèques

Les bibliothèques principales sont des bâtiments fortifiés surveillés par la Milice. On ne peut y entrer que sur convocation, les ouvrages que l'on désire consulter sont amenés dans une cellule et leur lecture n'a lieu qu'en présence de miliciens prompt à la violence.

Les bibliothèques des grandes villes sont généralement pourvues en ouvrages scientifiques et techniques, alors que dans les petites villes et villages il n'y a que des romans ou des ouvrages de propagande. Les seuls livres faisant mention de la Terre sont gardés dans des pièces secrètes de la forteresse de l'Île Modith.

Les villages agricoles regorgent d'ouvrages sur l'agronomie et le petit peuple du Monde Goutte est capable de lire. La lecture est d'ailleurs la principale distraction. Les bibliothécaires accordent une grande importance à l'alphabétisation du peuple, car cela leur permet de contrer l'influence du Roi et de la Noblesse en diffusant des romans et des contes ridiculisant habilement la royauté.

La Bibliothèque Royale ne contient que des contes pour enfants particulièrement niais, utilisés par les précepteurs royaux dans l'éducation des princes. Des rumeurs insinuent que les précepteurs dépendraient en fait de la Bibliothèque Centrale et n'auraient pour but que de maintenir la noblesse dans une certaine forme d'illettrisme, afin de limiter son pouvoir.

La Bibliothèque Centrale

Bien que les bibliothèques se mènent une guerre de l'ombre, les bibliothécaires de la Bibliothèque Centrale parvinrent à rester à l'écart des conflits et constituèrent une zone neutre. Leur statut particulier n'est peut-être pas étranger au fait que la seule fabrique de papier ainsi que le secret de sa fabrication, soient localisés dans les murs de ce qui ressemble plus à une forteresse imprenable qu'à une bibliothèque.

La Bibliothèque Centrale héberge une réunion annuelle rassemblant des émissaires des principales bibliothèques, dans le but d'apaiser les tensions et d'éviter le retour d'une guerre fratricide.

La Bibliothèque Centrale est le deuxième centre de pouvoir après l'Île Modith, mais son influence est fortement contestée par le Roi. Les bibliothécaires doivent donc mener leurs affaires avec discrétion et il n'est pas rare que la Garde Royale intercepte et pille un convoi appartenant aux bibliothèques.

La Noblesse

Orgueilleux et décadents, grands spécialistes des trahisons, les Nobles organisent leurs agendas entre fêtes et complots. Ils sont la classe sociale la plus dégénérée du Monde Goutte en raison du refus de procréer avec les non-nobles. On peut estimer à un ou deux siècles le temps restant avant l'extinction de la caste des nobles, la consanguinité faisant des ravages terribles. Malgré cela il ne viendrait pas à l'idée d'un Noble de se marier avec un membre de la caste des Bibliothécaires ou des Savants, par trop inférieur.

Percevant leur fin de règne prochaine, certains Nobles se lancent dans les intrigues et planifient une guerre ouverte contre les Bibliothécaires, accusés de concentrer trop de pouvoirs. De leur côté, les soldats de la Garde Royale perdent le soutien de la population en distribuant avec trop de largesse des peines d'emprisonnement pour tout délit réel ou supposé.

Kévin-Adalfan IV, le roi en fonction actuellement, passe ses journées à la salle des fêtes du château de Bellepoisse et ne s'occupe guère des affaires du royaume, laissées aux bons soins du Premier Conseiller Thémistocle.

Ce dernier reste un des rares Nobles possédant un peu de sagesse, et il se désespère de voir la fin des lignées Nobles arriver faute de sang neuf. Les idées audacieuses de Thémistocle lui attirent la haine des autres Nobles: il pèse une chape de plomb sur le tabou du mariage inter-caste.

Les Nains

Le terme "nain" est inexact, il est de meilleur goût de parler de "personne de petite taille". La prospection minière ayant été fructueuse dans la chaîne de montagnes située à l'est de la vallée interdite, de nombreuses personnes furent invitées à travailler dans les mines.

La dureté exceptionnelle de la roche des montagnes ne permit de creuser que d'étroits boyaux, impraticables pour un homme normal. Les responsables des mines réquisitionnèrent des enfants pour cette pénible tâche, ce qui ne manqua pas de provoquer de nombreux soulèvements de parents outrés par ces pratiques.

Les bibliothécaires commencèrent à envoyer les gens atteints de nanisme dans les mines. La consanguinité faisait des ravages au début du Monde Goutte, avant que les enfants d'une

ville soient envoyés ailleurs à leur majorité, et les cas de nanisme étaient fréquents. Il n'y eut plus d'enfants dans les mines au bout de deux siècles, et les montagnes se peuplèrent de gens de petite taille. Ils se mariaient entre eux, donnant naissance à des enfants de petite taille, et évitaient soigneusement la fréquentation des "grandes gens".

Ces Nains passèrent maîtres dans l'art de tailler la roche, et après avoir participé à la fondation de Bellepoisse décidèrent de fonder à leur tour un Royaume. Le roi de Bellepoisse aidé des Bibliothécaires envoya une troupe faire entendre raison aux Nains, mais ceux-ci résistèrent avec succès. Les Savants de Modith finirent par s'en mêler, l'approvisionnement en métaux étant menacé.

Un modus operandi fut finalement trouvé à l'instigation des Savants: les Nains avaient besoin de céréales et de textiles tandis que le reste du Monde Goutte était dépendant du minerai, le Royaume des Nains serait toléré mais non officiellement reconnu. Ainsi débuta le système de troc "minerai contre nourriture". La fondation du Royaume des Nains eut lieu aux alentours de l'An 23, mais était-ce un peu avant ou après? Nul ne se souvient avec certitude.

Les Renégats

Les ceusses ne supportant plus la vie étouffante des villes et villages et leurs ambiances de claustrophobie tentent parfois de s'enfuir. Une fois à l'extérieur et après avoir un peu exploré le monde ils se retrouvent dans l'impossibilité de retourner chez eux, ne possédant pas de laisser-passer pour entrer dans les agglomérations. Ils se retrouvent condamnés à une vie d'errance sans fin, pourchassés par la Milice et la Garde Royale. On trouve parmi ces hors-la-loi des gens du peuple, des criminels en fuite et même quelques nobles désirant se mettre hors de portée des complots de la cour.

Les Renégats ne forment pas un ensemble structuré mais sont disséminés dans tout le Monde Goutte. Il y a pourtant deux groupes qui ont réussi à constituer un semblant de société. Les Forestiers, dont le repaire se trouve au plus profond des forêts du Nord et qui tirent leur subsistance de la pêche et de petites plantations. Ils sont aussi soupçonnés de fabriquer illégalement une pâte à papier.

Le deuxième groupe, les Fangeux, s'est retiré dans les Marais Oubliés où ils ont trouvé refuge dans d'antiques ruines. Les graminées

poussant en abondance dans la riche tourbe des marais leur a permis de distiller un alcool fort ambré d'une qualité remarquable, prisé jusqu'à la Cour Royale de Bellepoisse. Des marchands peu scrupuleux ayant établi des contacts avec les Fangeux leur troquent des biens de première nécessité en échange de leur alcool, qui est ensuite revendu discrètement à des prix prohibitifs.

Hormis les deux groupes sus-nommés, le reste des renégats sans roi ni loi vit de rapines diverses et de meurtres, n'hésitant point à détrousser les convois de marchands et les rares voyageurs.

Les Animaux du Monde

Le Monde Goutte abrite une grande variété d'espèces endémiques vivant dans une relative harmonie, mais l'arrivée des hommes et des animaux domestiques a rompu le fragile équilibre. Les espèces du monde comptent entre autre des sortes de loups vivant en petits groupes, des ours un peu étranges, une grande variété de volatiles, des mammifères que l'on pourrait classer dans les félins, des araignées géantes pas vraiment agressives, et les bûcherons du Nord rapportent avoir vu des libellules aussi grandes qu'un boeuf.

Les animaux du Monde Goutte font inmanquablement penser aux gravures rupestres trouvées dans des grottes terrestres: Aurochs, mammouths et autres. Il n'est d'ailleurs pas impossible que l'on puisse trouver des créatures ressemblant à de petits dinosaures, même si personne n'a rapporté en avoir vues jusqu'à présent.

Les animaux domestiques s'étant reproduits en trop grand nombre commencèrent à s'enfuir de leurs pâturages et constituèrent une réserve abondante de gibier pour les grands prédateurs, qui se multiplièrent d'une manière inquiétante. Vers 2150, un règne animal qui ne craignait pas l'homme et se laissait approcher sans craintes, se mit à fuir et manifester une hostilité grandissante envers l'homme lorsque les chasses devinrent monnaie courante.

Afin de ne pas risquer l'extinction d'espèces, qui aurait des conséquences catastrophiques dans un monde fermé et aussi minuscule, la chasse fut interdite et punie de mort. Les populations animales retrouvèrent un équilibre vers 2185 mais les animaux sauvages fuient l'homme depuis ce temps-là. Il est cependant possible d'appivoiser des animaux sauvages, avec beaucoup de patience et de la chance.

Les Bibliothécaires ont réussi à s'attirer les bonnes grâces d'araignées géantes, utilisées comme gardiennes de certaines bibliothèques. De cette manière, les rongeurs et voleurs tentés de s'en prendre aux précieux livres sont éliminés de belle façon.

Jeu et Monde Goutte

Le Monde Goutte est un micro-univers de jeux, low-fantasy, sans magie, où il est difficile de voyager. Les hommes sont retombés dans une époque médiévale, et il est conseillé de ne pas se faire remarquer, sous peine d'éveiller l'attention de l'Inquisitorat, ou pire, des Agents du Rectorat. Les joueurs devront donc se faire une place au soleil en restant soigneusement dans l'ombre. Ils incarneront des habitants ordinaires ou de petites frappes désirant échapper à leur quotidien morose, en grim pant les échelons en tant que voleurs, bardes, ou hors-la-loi. Les armures de plates ne sont pas à la portée du premier venu, et ne sont pas vendues en boutique.

Pour ceux qui pratiquent les jeux vidéo, le style de jeu du Monde Goutte devrait s'inspirer de "Thief The Dark Project", "Hitman Bloodmoney" (version médiévale), ou "Assassin Creed". Les joueurs sont invités

à privilégier la discrétion et l'infiltration plutôt que les grosses bagarres. Mais certains concours de circonstances pourraient amener les joueurs à renverser l'ordre établi et s'emparer du royaume.

La magie n'existe pas dans le Monde Goutte, les habitants sont soumis aux mêmes limitations que sur Terre. Il est donc hors de question de résoudre les problèmes d'un simple coup de baguette magique. Il faudra plutôt user de diplomatie, mais un coup de matraque ou d'une élégante dague peut convenir dans des situations délicates.

Le choix de personnages est très limité dans cet univers de jeu, les joueurs ne pourront choisir au départ qu'entre Barde et Voleur; mais il est conseillé de prendre les voies d'autres profils par la suite, de manière à créer un profil hybride. De plus, la possession de Livres amènera des capacités ou des compétences particulières.

Les éléments fantastiques que l'on peut rencontrer sont les animaux exotiques, et les technologies issues du XX^{ème} Siècle telles qu'armes à feu ou torches électriques. Mais la confrontation avec ces technologies n'est pas commune. Les Agents et Inquisiteurs doivent

être des rencontres rares que les joueurs redoutent, en raison des dommages qu'ils infligent et de l'apparente invulnérabilité accordée à ces PNJ, ainsi que leur capacité à disparaître avant d'être sérieusement blessés: une grenade Flashbang est une chose surnaturelle dans un temps médiéval.

Les armes et équipements avancés tombant entre les mains des joueurs seront totalement inutilisables, les connaissances nécessaires à leur bon fonctionnement étant hors de portée. Les Agents et Inquisiteurs feront tout leur possible pour récupérer ces artefacts. Un joueur tentant malgré tout de se servir de ces objets risque au mieux de les casser, au pire de se blesser sérieusement.

Les Armes Avancées

Les Armes n'étant pas à la portée des joueurs sont: les arbalètes, les armes à feu à poudre noire, réservées aux Inquisiteurs, et les armes à feu du XX^{ème} Siècle, jalousement gardées par le Rectorat.

La qualité des minerais disponibles sur le Monde Goutte ne permet pas d'obtenir des aciers de même qualité que sur Terre. Mais les Maîtres-Forgerons de l'Île Modith

parviennent, au prix de grandes difficultés, à fabriquer des pistolets et arquebuses à silex. Certaines de ces pièces sont équipées de lunettes optiques rudimentaires.

Les armes à feu du Rectorat sont les armes individuelles disponibles sur Terre jusqu'en 2002, pouvant avoir des viseurs holographiques, lasers, thermiques ou de vision nocturne, et des silencieux. Ces armes sont considérées comme totalement surnaturelles dans le Monde Goutte. Soigneusement entretenues et rarement utilisées, elles sont l'Ultima Ratio (argument ultime) du Rectorat. Les arbalètes sont un cas à part dans l'équipement avancé, les joueurs collectant les Livres nécessaires pouvant fort bien en fabriquer une, et même l'équiper d'une lunette.

Les Livres

Le Monde Goutte regorge de livres, gardés pour la plupart dans des Bibliothèques fortement gardées. Les ruines de bibliothèques détruites pendant l'Âge des Ténèbres contiennent peut-être des ouvrages encore intacts, et les collections privées de riches marchands peuvent être intéressantes.

Quelques-uns de ces livres traitent de domaines techniques et enseignent l'art de fabriquer ou concevoir des objets inhabituels.

Il sera parfois utile de posséder plusieurs Livres complémentaires, permettant la fabrication d'objets complexes. La lecture du Livre ne suffit pas à assurer la confection d'un objet: des outils et des matières premières sont indispensables, et difficiles à trouver. Le MJ aura l'occasion d'organiser des quêtes annexes destinées à rassembler les Livres, outils et matériaux requis.

C'est en forgeant que l'on devient forgeron, et les premières tentatives de mise en application des Livres devraient aboutir à des ratages épiques et blessures diverses: on peut recevoir un violent coup de marteau en forgeant, ou se brûler gravement en essayant de fabriquer du verre, et perdre de précieux Points de Vie pour un résultat des plus médiocre.

La difficulté de réalisation est indiquée pour chaque Livre. Dans le cas où l'on a besoin d'une combinaison de Livres, un test sera requis pour chaque Livre. Un échec sur un des éléments signifie que l'objet est mal réalisé, et il est possible de refaire le test raté afin de changer la pièce défectueuse.

Les Livres

Ce ne sont là que quelques exemples des ouvrages disponibles, et les MJ sont chaleureusement invités à inventer leurs propres Tomes, en s'inspirant des facilités dont nous disposons dans notre vie quotidienne et qui sont l'apanage du XX^{ème} Siècle. En ce qui concerne la fabrication des objets, la consultation de forums sur internet (webarcherie, PaleoPlanet...) permet de prendre la pleine mesure de la difficulté de la chose.

Les Spores	Un guide permettant de distinguer les champignons comestibles, vénéneux et hallucinogènes.
La Compression de l'Air	Tout sur l'air comprimé. Et si on confectionnait une sarbacane?
L'Aérodynamique	Fabrication d'objets volants: flèches, boomerangs et autres objets contondants à lancer.
La Métaphysique du Bois	Fabrication des Arcs, mais inutile sans les Livres de l'Aérodynamique et Liber Cordis. Le Traité des Métaux et le Marteau sont fortement conseillés.
Guide des Engrenages	Réalisation de mécanismes en bois ou en métal.
Liber Oniris	Les poisons, somnifères et hallucinogènes à cuisiner chez soi, à base de champignons. Nécessite le Livre des Spores.
Frictions Mécaniques	Comment faire du feu avec deux bouts de bois.
l'Hydrodynamique	Construire un canoë ou une embarcation. Très difficile. Livre "le Sextant" fortement conseillé.
Liber Cordis	La théorie de tressage des cordes et filins.
Traité des Métaux	Les bases du travail de forge.
Le Marteau	Décrit la forge des différentes pointes de flèches: sifflantes, à trancher les cordes etc. Complémente le Traité des Métaux.
Feu & Sable	Traité expliquant les bases de la fabrication du verre. On peut souffler le verre en disposant du Livre "Compression de l'Air"

Liber Lumis La très difficile fabrication des lentilles, utilisées pour des lunettes de vue, longue-vue et lunettes de tir. Livres "Feu & Sable" et "Traité des Métaux" indispensables.

Le Tir de Précision Description et théorie de l'arbalète. Les Livres suivants sont indispensables: L'Aérodynamique, La Métaphysique du Bois, Guide des Engrenages, Liber Cordis, Traité des Métaux, Le Marteau.

Éléments Instables Fabrication de poudre noire, très dangereux.

Les Fibres La très complexe fabrication du papier artisanal à base de chiffons et de fibres végétales.

Plomb & Teintures Des instructions pour imprimer des trucs sur du papier, inutile sans le Guide des Engrenages, le Traité des Métaux, Les Fibres, et le Liber Coloris

Liber Coloris Ouvrage rare décrivant en détail la fabrication des encres.

Navigation Céleste Un livre expliquant les possibilités de voler grâce à une poche en tissu remplie d'air chaud. Ridicule!

Le Sextant Traité de navigation maritime.

Livre	DD
Les Spores	5
Compression de l'Air	10
Aérodynamique	10
Métaphysique du Bois	20
Guide des Engrenages	15
Liber Oniris	15
Frictions Mécaniques	10
Hydrodynamique	20
Liber Cordis	5

Traité des Métaux	10
Le Marteau	15
Feu & Sable	20
Liber Lumis	25
Tir de Précision	a
Éléments Instables	15 b
Les Fibres	20
Plomb & Teintures	a
Liber Coloris	15
Navigation Céleste	hahaha
Le Sextant	10 c

a: Il s'agit de construire une machine comportant de nombreuses pièces en bois et métal. La fabrication de chaque pièce doit être testée pour chaque Livre utilisé, et le nombre de pièces dépend de ce que les joueurs veulent construire. Une presse à imprimer ou une arbalète simple demandent peu de pièces mais ne seront pas très efficaces.

b: Échec critique sur un résultat de 1 à 3. Les dommages subis sont laissés à l'appréciation du MJ, selon la quantité de poudre et les éventuelles mesures de sécurité prises par les joueurs.

c: On passe le test si l'embarcation rencontre de mauvaises conditions ou tente une manoeuvre. Quelqu'un ne possédant pas le Sextant verra son navire chavirer, couler ou s'échouer.

hahaha: N'y pensez même pas. Quoi que....

Une fois que vous avez réussi avec succès 5 tests sur un Livre, la difficulté de celui-ci baissera définitivement de 5. Vous n'aurez plus besoin de passer de test pour un Livre dont la difficulté est de 5 au départ.

Exemple:

Métaphysique du Bois:

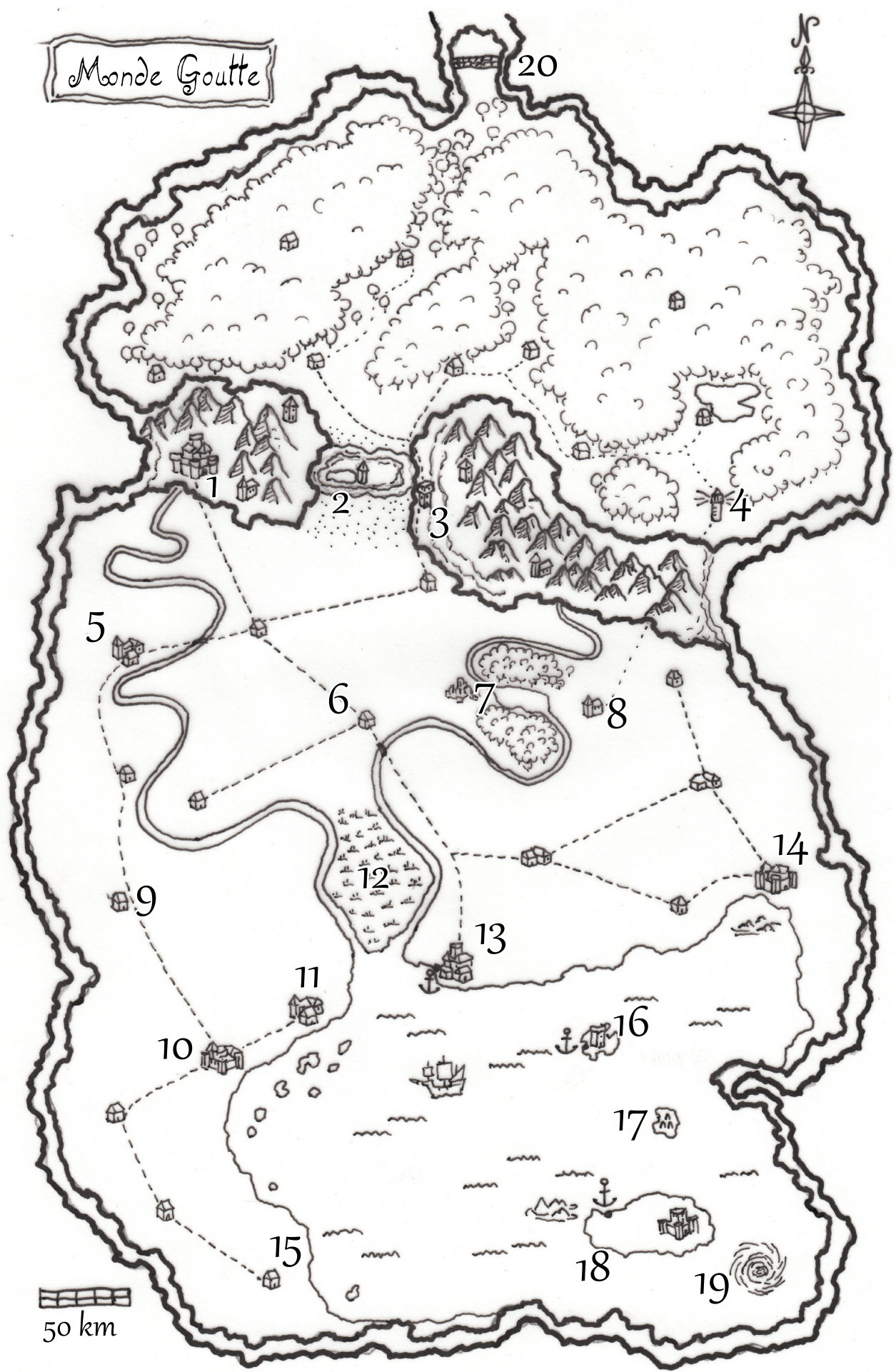
Difficulté 20. Vous fabriquez avec succès cinq arcs, le sixième et tous les suivants auront une difficulté de 15, et fabriquer une dizaine d'arcs supplémentaires ne fera plus baisser la difficulté

Liber Cordis:

Après avoir réussi à tresser cinq cordes, la difficulté passe à zéro et vous pouvez confectionner cordes et filins avec une grande aisance.



Monde Goutte



50 km

