

# « Capturés » par sa lecture

par Pitche



*Ce court scénario écrit à la base pour Les 13 Reliques du LAB.01 (Yno), peut facilement, après quelques accommodements, se dérouler dans bons nombres d'univers médiévaux-fantastiques.*

Dans *Les 13 Reliques* (médiéval fantastique), les personnages, des gobelins, travaillent pour la Grande Bibliothèque, un immense bâtiment relié à des centaines de mondes. Ils parcourent les univers à la recherche de livres rares et luttent contre les Innommables.

URL : <http://perso.wanadoo.fr/milo-rmo/13reliques/home.htm>

## Préface

*« On dit souvent d'une lecture passionnante que le récit nous captive et qu'on ne sait plus sortir notre nez plongé dans les pages d'un livre génial... »*

*Et bien, un groupe de gobelins de la Grande Bibliothèque, tout à fait par hasard en a vraiment vécu la fabuleuse expérience de se retrouver jeté au beau milieu du récit... C'est ça, je crois la « vraie » magie de la lecture : se sentir plongé au cœur de l'action. (...)*

Extraits du journal de Sharek *La Nuit des Amants Divins*, responsable la Petite Bibliothèque de Stownwall, aide de jeu par Seagull pour Jeux d'Ombres, lumière sur les jeux de rôles amateurs.

URL : [http://guildedesbrumes.com/jeuxdombres/article.php3?id\\_article=26](http://guildedesbrumes.com/jeuxdombres/article.php3?id_article=26)



## Chapitre I - Enlivrés

Les PJ ont mis la main sur un ouvrage des plus intéressants, le marque-page s'est révélé être violet (rare). Tout cela laissait présager de la qualité et de la rareté du livre « *Le Trajet sans Retour* ».

Mais c'était surtout son contenu qui était des plus intéressants : il parlait de cette mystérieuse et fabuleuse caravane « mirage ».

Cette caravane semble parfois réapparaître au beau milieu du désert à quelques voyageurs perdus ou assommés par le soleil cuisant et l'air brûlant. Elle s'étire à l'horizon, mollement, comme intangible, inaccessible, pour disparaître derrière une dune tel un songe éveillé. D'ailleurs, la plupart parle de mirages, illusion d'optique fréquente dans la région.

Mais il est certain qu'historiquement, cette caravane a existé et qu'elle n'a jamais atteint son caravansérail final. Pour quel mystère ? Nul ne le sait. On évoque quantité d'hypothèses, même les plus folles...

Ce qui passionne les PJ, c'est que cette caravane transportait dans ses bagages les livres restants, rares et inestimables de la fameuse et prestigieuse Bibliothèque du Phare d'Alexandra, cette cité antique et mystique disparue depuis la nuit des temps lors d'un grand cataclysme ou désastre... Une des **13 Reliques** s'y trouve peut-être ?

Soudain à la lecture du passage sui-

vant : « *et la caravane semble avoir disparu corps et biens lors d'une tempête de sable...* », les PJ sont happés par l'ouvrage comme s'ils avaient déclenché une ouverture spatio-temporelle similaire à l'énonciation d'un **sésame-rêve**.



## Chapitre II - Les pieds dans le sable

Les PJ, à leur plus grande surprise, se retrouvent à marcher péniblement sous un soleil de plomb, dans un sable meuble où chaque pas effectué est un véritable effort physique, vu la chaleur ambiante. A leur côté, des dromadaires transportent de lourds coffres noir ébène, cerclés et renforcés de poinçons cuivrés.

Le chef du convoi s'adresse à eux avec une familiarité amicale, et ne s'étonne pas du moins du monde de leur présence : « *nous ne sommes plus très loin, nous pourrions tous nous reposer si Halla nous est favorable* ».

Si les PJ lui posent des questions quant à la présence de la caravane présence ici, il les regardera interloqué et ne pourra leur fournir aucune explication : depuis leur départ, ils font partie du convoi.

### Chapitre III - Histoire sans fin

Les PJ doivent se douter qu'un évènement survenu lors du voyage a dû être fatal à son achèvement. A eux d'être attentifs et d'essayer de renverser la vapeur et permettre une issue heureuse. D'ailleurs, il y va de leur existence, car ils risquent d'être bloqués également dans cette errance éternelle.

Ils peuvent, en outre, remarquer un autre groupe d'aventuriers humains qui détonnent également avec le reste, mais n'ayant aucun n'ont aucun souvenir de leur arrivée ici ou d'un élément remarquable. Il est pourtant clair qu'ils sont arrivés de la même façon que les gobelins, mais qu'ils n'ont rien su enrayé et sont devenus maudits à leur tour.

Cependant, à l'avant du convoi, on s'agite, c'est l'effervescence : on vient de buter sur un étrange flacon.

### Chapitre IV - Renversement du Sablier du Temps

Ce flacon vert olive, dont le fond est enveloppé d'osier tressé et bouchonné de liège et scellé de cire rouge.

Sur le verre est gravée une inscription dont nul ne comprend la signification. Certains déjà évoquent le fait de l'ouvrir pour voir... Ce qu'il NE faut surtout PAS faire.

Les gobelins astucieux peuvent déjouer le Destin fatal qui s'est abattu sur tous.

Il leur suffit à l'aide leur **loupe-traductrice** de déchiffrer la mystérieuse inscription.

« *La curiosité est un vilain défaut qui vous emportera dans la plus effroyable tempête de sable où l'on se perd pour l'Eternité...* ».

A parier qu'ils sauront forcément quoi faire !

Le reste du voyage se déroule sans la moindre encombre.

### Chapitre V - Le mot de la FIN

Alors que l'histoire semble toucher cette fois-ci à sa fin, la caravane est enfin parvenue, avec l'aide opportune des PJ, à gagner sa destination finale, tous peuvent soulager leurs membres fatigués et goûter un repos bien mérité.

Les précieux ouvrages sont déchargés et entreposés avec soin dans un rayonnage souterrain caché au fond d'un puits (de connaissance) qu'on va inonder de sable et qu'un ingénieux système permet de pomper par la suite pour consulter les ouvrages en toute quiétude.

Le chef de la caravane indique que ces ouvrages recèlent bien des secrets ou mystères qu'on ne doit pas connaître ou révéler. Mais il accorde aux PJ d'examiner tout l'inventaire et de pouvoir consulter un ouvrage de leur choix !

Ceux-ci s'empressent de parcourir fiévreusement l'interminable inventaire parcheminé qui commence par ce mot étrange « ParcheFin » et les PJ sont propulsés au travers des méandres du temps et du labyrinthe de l'espace au lieu de leur téléportation de départ.

S'ils se rendent sur place, au lieu du puits, situé non loin d'ici dans un vieux caravansérail en ruine, jadis prospère jusqu'à ce que son puits ne s'assèche et se remplisse de sable ! Ils pourront retrouver la cache et tous les ouvrages, mais aucune Relique parmi les livres rares, très rares, encore en état, que recèlent les étagères poussiéreuses.

« (...) Ah oui, plus jamais, on ne revit l'étrange caravane... »



### Epilogue

A la relecture du livre, on s'apercevra que les PJ par l'aventure qu'ils viennent de vivre ont réécrit l'histoire comme ils l'ont vécue et que plus jamais aucune phrase ne permettra la téléportation de son lecteur au cœur du récit, pour cet ouvrage tout du moins... Et que, chose plus incroyable, le marque-page a viré de couleur pour devenir simplement bleu, une fois l'histoire réécrite et la caravane arrivée à bon port.

\* \* \* \* \*

**Rappel** : ce 5<sup>ème</sup> concours a été lancé sur le forum de la Cour d'Obéron, sur les éléments donnés par Aeryx (en sa qualité de gagnant du 4<sup>ème</sup> concours) :

- thème : illusion d'optique ;
- élément : inversion des rôles.

Ou vice-versa...