

Délices du Bouclier

Pour vos réceptions

pensez aux pâtisseries

de la boulangerie du Bouclier

les meilleures de la cité blanche

Le Lithomacien

5

mensuel d'informations illustrées

5

Runes d'argent

DE FORGE PIERRE ET DU VERIDIAN

Runes d'argent

AVRIL

1575

Vêtements

haut de gamme

Création de Aube-Channe

Les meilleurs tissus de forge Pierre

pour les plus belles robes

CHUTE DU REPAIRE DE L'ARAIGNÉE ROUGE

Un groupe de héros semble avoir émergé de la Forge d'Aldrehen. Alors que ces jeunes apprentis participaient à la périlleuse Course de la Soufrière, le destin leur réservait une autre mission. Un fourgon cellulaire, transportant des membres de la redoutable Araignée Rouge, fut la cible d'une évasion fortuite après un accident banal. Sans hésiter, ces héros aux cœurs de lion prirent la piste des fuyards, traversant des terres hostiles où chaque ombre semblait abriter un piège.

Après avoir sauvé les habitants de la Mantalogue, demeure des sœurs artistes Velasquez, leurs pérégrinations les menèrent jusqu'aux entrailles de la forêt de Lannro. Au pied des Griffes Pics, ils découvrirent le repaire secret de l'organisation. Une zone que les autorités ducales, n'auraient jamais songé à fouiller. Après des heures de combats, où l'acier rencontrait l'acier et la magie répondait à la magie, les aventuriers triomphèrent. La conseillère du Duc, Dame Erikia Saluste, a déclaré : « Le fléau qui rongait nos terres a été terrassé. Que les ombres de ces malfrats errent désormais sans jamais plus troubler la paix de notre peuple. » Depuis cette victoire, plus un seul forfait n'a été signalé dans le duché. Osons espérer que ce coup de grâce sonne le glas définitif de cette hydre criminelle.

La suite page 2.



Dame Erikia Saluste Conseillère du Duc

LA NUIT OÙ LES MORTS MARCHÈRENT

Le village de Tanrel, jadis synonyme de quiétude et de douces nuits étoilées, a connu une horreur qui glace encore le sang de ses habitants. Tout commença par l'apparition de mécanauts possédés par des spectres assoiffés de chair vivante. Puis, comme si les enfers avaient ouvert leurs portes, une horde de zombies émergea du vieux cimetière, leurs pas traînants soulevant la terre des sépultures oubliées.

La Garde du Faucon Blanc, ces guerriers au bouclier immaculé, tentèrent vaillamment de contenir l'assaut. Les prêtres du village, dans un ultime espoir,

donnèrent vie au Golem de Pierre-Bénie, ce colosse de pierre qui veillait devant l'église de Kalia. Hélas, les mécanauts possédés, corrompus par une magie noire, eurent raison de lui. Ses membres de pierre se brisèrent sous les coups, et son dernier souffle fut un grondement de désespoir. C'est alors que les lames de la forge d'Aldrehen se dressèrent entre la vie et la mort. Armées de lames bénites et de sorts purificateurs, ils repoussèrent l'invasion. Tanrel doit sa survie à ces héros, dont les noms, murmure-t-on, seront bientôt gravés sur les murs de la cité.

La suite page 3.



L'OMBRE QUI VOULAIT TUE LE DUC

Le mal, tel un serpent, se love dans l'ombre avant de frapper. Cette fois, c'est dans les murs de l'auberge de Saulieu, qu'il avait élu domicile. Un doppelgänger, cette créature maudite capable de prendre l'apparence de n'importe qui, s'y cachait parmi les serveurs. Son dessein ? Assassiner Son Altesse le Duc lors de sa prochaine tournée d'inspection. Les héros de la Forge d'Aldrehen, toujours là où le destin bascule, démasquèrent le monstre avant qu'il ne passe à l'acte. Sans leur vigilance, la Garde du Faucon Blanc aurait découvert trop tard la supercherie. Le Duc, informé de la tentative, aurait murmuré, selon des sources proches du trône : « La loyauté de ces hommes vaut tous les remparts du monde. »

La suite page 3.

ESPIONS SYLGIENS DÉMASQUÉS

C'est une affaire qui, si elle avait été dévoilée trop tard, aurait ébranlé les fondations mêmes de Forge-Pierre. Au cœur de notre cité, là où les forges crachent leur feu jour et nuit, des agents de l'Empire Sylgien opéraient dans l'ombre. Leur cible ? Les archives secrètes du Couvent des Colombes, ce lieu saint où sont conservés les savoirs les plus précieux de la république. Leur repaire ? Les abords du cimetière des Pierres Grises. Heureusement, les espions furent démasqués avant de pouvoir transmettre la moindre information. Les autorités ducales, dans leur discrétion habituelle, se contentèrent d'annoncer : « La menace a été neutralisée. Forge-Pierre reste un rocher inébranlable. »

La suite page 4.

RUMEURS DE NÉCROMANTS

Depuis des lunes, les paysans des Terres Basses rapportent des récits troublants. Des processions de religieux encapuchonnés, marchant accompagné d'une musique irréaliste sous la lune pâle, auraient été aperçues près des bois de Sombres Racines ou de la forêt de Lannro. Certains jurent avoir entendu des chants en langue ancienne, d'autres affirment avoir vu des ombres danser autour de feux verts.

Les uns parlent de dieux oubliés, revenant hanter les vivants. Les autres, plus pragmatiques, évoquent des nécromants, ces mages maudits qui jouent avec les fils de la mort. Pourtant, malgré les patrouilles renforcées de la Garde du Faucon Blanc déjà occupées à traquer les derniers partisans de l'Araignée Rouge, aucune preuve tangible n'a été trouvée. « Peut-être ne sont-ce que des contes pour effrayer les enfants... » murmure le vieux Gaspard, berger à la barbe grise. « Ou peut-être est-ce le prélude à quelque chose de bien plus sombre. »

La suite page 5.



Le Duc de Pierre-Blanche

MYSTÉRIEUSES DISPARITIONS DE TROPEAUX DANS LE FIEF DE TOLÈDE

Une nouvelle menace plane sur le fief de Tolède. Depuis plusieurs semaines, les bergers rapportent des disparitions inexplicables : des troupeaux entiers, disparus sans laisser de trace, le long des rives du fleuve Taldar ou à l'orée des bois de Sombres Racines.

Les gardes locaux, après des semaines d'enquête, avouent leur impuissance. Les théories se multiplient : certains accusent les hommes-bêtes du Nord. D'autres pointent du doigt les gobelins de Roc Halluciné, ces voleurs rusés qui n'hésitent pas à s'attaquer aux plus faibles.

Mais aucune piste ne tient. Les disparitions continuent, et avec elles, la peur grandit. « C'est comme si la terre elle-même avalait les bêtes... », confie Marine, une jeune bergère dont le troupeau a été décimé en une seule nuit.

La suite page 6.

NOUVEAUTÉ AUX CHÂTS-HUANTS

L'auberge des Chats-Huants, dirigée par la talentueuse Alexia Kantronard, est déjà réputée pour sa liqueur de framboise enivrante et ses salades au fromage de brebis, aussi savoureuses que légendaires. Mais Alexia a encore surpris ses clients en transformant d'anciennes carrières souterraines, reliées

UN NOUVEAU SOUVERAIN POUR LA RÉPUBLIQUE

Alors que le soleil se couchait sur le règne de Sa Majesté Santion V, qui s'est éteint paisiblement après une vie longue et sage, notre Duc, ce pilier de Forge-Pierre, a été convoqué à Andar. La capitale, joyau architectural et industriel de la République, était le théâtre d'un événement d'une importance capitale : l'élection du successeur du défunt souverain.

Avant de quitter ses terres, notre seigneur a tenu à rassurer son peuple : « Je n'ai point l'ambition de briguer la couronne, car Forge-Pierre a besoin de moi, et ses murs, ses forges et ses habitants sont ma première allégeance. » Des paroles qui ont résonné comme un serment dans le cœur de ses sujets.

Les chroniques rapportent que l'élection fut âprement disputée. Quatre tours de scrutin furent nécessaires pour départager les prétendants au trône. Le prince de Mélianne, fils aîné de Santion V, et le comte de Claire-Acier, deux hommes aux visions aussi distinctes que les terres qu'ils gouvernent, se sont affrontés dans une joute politique aussi subtile qu'implacable. La règle était claire : il fallait obtenir une majorité des deux tiers pour ceindre la couronne.

C'est finalement le comte de Claire-Acier qui l'a emporté, non par la force des armes, mais par celle des mots. En mettant en avant une politique de défense intransigeante, visant à protéger chaque recoin de la Fédération contre les menaces grandissantes, il a su rallier à sa cause les seigneurs les plus réticents. « Un royaume divisé ne peut survivre aux tempêtes qui se lèvent à l'horizon », aurait-il déclaré devant l'assemblée des grands électeurs.

Sans attendre, il a été couronné sous le nom de Kalius III, dans la majestueuse cathédrale des Quatre Dérêts d'Andar, où les vitraux étincelaient sous les lumières des cierges, comme pour sceller son destin. Notre Duc, après avoir prêté serment de fidélité au nouveau souverain, a pris la route du retour, le cœur léger, mais l'esprit déjà tourné vers les défis qui attendent Forge-Pierre. Que les dieux guident le règne de Kalius III, et qu'ils protègent nos terres des ombres qui s'allongent.

La suite page 8.

à ses caves, en un lieu d'exception : « Évasion et Énigmes ».

Avec l'aide de Clarence Theldrik, le grand mage astronome, et de Ramius Aldrehen, le célèbre mécaforgeron, elle a aménagé six salles aux thématiques mystérieuses. Les quatre premières plongent les visiteurs dans les légendes locales, enrichies par les sorts de Maître Theldrik. Les deux dernières, quant à elles, proposent des énigmes ingénieuses conçues par Ramius, mettant à l'épreuve l'intelligence et l'agilité des participants.

« Ici, on ne vient pas seulement pour se restaurer, mais pour vivre une aventure inoubliable », explique Alexia avec enthousiasme. Une expérience qui promet de marquer les esprits.

La suite page 8.