

Jean-Marc Gilet



CHRONIQUES D'

# Arkham

ÉDITION LITTÉRATURES



## Sommaire

<b>Chroniques d'Arkhanval</b> .....	3	<b>Initiation aux Serments draconiques</b> .....	4
Le Bestiaire des plans complexes .....	3	La Chair inversée .....	5
Le Cri muet de Lorazëndh .....	3	L'Ombre de la Neuvième Clé .....	5
Codex Ignis – Volume des Flammes intérieures .....	3	Le Tombeau des Arcanes .....	5
L'Enclume de Brume-Céleste .....	4		

**Directeur éditorial:** Sébastien Célerin

**Assistants éditoriaux:** Maël Carré, Cyril Mongodin et Cylia Priem

**Responsable d'édition:** Lise Guillotin

**Directeur artistique:** Jean-Marc Gilet et Jean-Charles Pasquer

**Illustrateur – Paravent du meneur de jeu:** Chris Cold

**Illustrateurs – Images intérieures des ouvrages:** Lola Bureau, Chris Cold, Oscar Fayemendie, Benjamin Giletti, Mika Koskensalmi, Yiwen Li, Mohammad Qureshi, William Riffault, Gaëlle Seguillon, Hugo Talon, Richard Tranier, Dominique van Velsen, Léo Violet et Karin Wittig

**Cartographes:** Louison Bienvenu (cartes régionales), Patrick Janniaud (plan de l'arkaneum) et Jean-Charles Pasquer (carte du monde)

**Icônes et enrichissements divers:** Sylvana Biaïs (arks et archétypes) et Richard Tranier (enrichissements et textures)

**Maquette:** Jean-Charles Pasquer

**Playtests:** Julien Allain, Thomas Auzeais, Axel, Hector Bersot, François Bonnet, Jean-Christophe Brabant, Lola et Vincent Bureau, Sébastien Caillé, Henri Camus, Angélique «Gegems» Carrias, Clément Charlot, Juliette Charrier, Yoann Conan, Laurent Darde, Geoffroy et Zélie Debrée, Ezel, Chloé Fernandez, Romain Gibier, Sophie et Camille «Colossedeau» Gilbert, Tom Gillet, Lucile Goube, Sylvain et Tiphaine Gourier, Victoria Grudzien, Denis Guidot, Nicolas Hialt, Tekka Huet, Shany Jourdain, Raphaël Jumontier, Grégoire Latry, Thomas Lheureux, Frédéric Moreau, Da Jo Payet, Marine Plathey, Bastien «Zyx» Pohu, Karine Pouget, Arnaud Poulizac, Jean-François Quentin, Anthony «Reiz-Vahloktiid, Rémy Régent, Christian Roche, Roberto Rossini, Etienne Royer, Lucas «Bana» Saillant, Pierre-Marie Sécher, Cédric Simon, Olivier Thoret, Nadine Vanhouche et Nicolas Roussy-Ducher du magasin Guyajoux à Loches, les clubs Ad Vitam Rolistam de Chargé et Le Cercle d'Ambacques d'Amboise.

**Conception du dé Arkhanval:** <https://aleades.com>

Le jeu de rôle *Arkhanval* est édité par Storyline Consulting SARL, 1 Briangault, 44590 Sions-les-Mines, France.  
For The Story et Bravelion Games sont des marques déposées par Storyline Consulting.

[WWW.FORTHESTORY.FR](http://WWW.FORTHESTORY.FR)

[WWW.BRAVELIONGAMES.COM](http://WWW.BRAVELIONGAMES.COM)



# Chroniques d'Arkhanval

**L**a lecture est un élément important dans l'univers d'Arkhanval. Elle permet de gagner de l'expérience, mais aussi d'enrichir le monde par des anecdotes, des légendes et des auteurs qu'il peut être intéressant de mettre en scène... Voici donc de nouveaux ouvrages pour les soirées au coin du feu.

## ♦ Le Bestiaire des plans complexes

- **Auteur:** Thess Malbren. Thess se disait parabiologiste spécialiste en exocognition. Elle était parfaitement excentrique et fut souvent emprisonnée pour ses méthodes peu éthiques (comme l'implantation de fragments de cerveaux humains dans des méduses pour « booster leur imagination »).
- **FD:** 6.
- **Points de lecture:** 10.
- **Expérience:** 8 en Zoologie.  
Un ouvrage scientifique délirant, mais fascinant, où l'auteur tente de démontrer que certaines formes de communication entre limaces, poulpes et vers marins sont en fait des échanges d'images mentales complexes. Illustré de schémas incompréhensibles (dont certains bougent quand on les fixe trop longtemps), le livre est devenu culte parmi les étudiants les plus marginaux. Thess y affirme que les pieuvres rêvent en haïkus.

## ♦ Le Cri muet de Lorazëndh

- **Auteur:** inconnu.  
Les récits autour de l'ouvrage font état d'aphasies, de surdités ou encore de hurlements bloqués dans la gorge pendant des jours parmi les lecteurs. Certains arcanistes l'étudient non pour ses contenus, mais pour

le vide qu'il provoque – utilisé comme contrechant dans des rituels de malédiction et d'horreurs ultimes.

- **FD:** 9. Un jet de concentration (FD 8) est nécessaire en complément des jets de Lecture & écriture. En cas d'échec, le lecteur est terrifié et plongé dans une forme d'apoplexie qui rend le livre si effroyable qu'il ne peut l'achever.
- **Points de lecture:** 15.
- **Expérience:** 10 en Éthérée.  
Ouvrage profondément troublant, *Le Cri muet de Lorazëndh* ne contient aucune ponctuation classique: chaque phrase se poursuit dans l'étouffement, chaque mot semble précéder un cri qui ne vient jamais. Le texte tout entier serait une tentative de transcription d'un hurlement si vaste qu'il aurait fracturé l'esprit de son auteur avant d'être terminé.  
Lorazëndh, entité centrale du livre, n'est jamais décrite, elle est plutôt suggérée.
- **Inscription finale:** « *L'univers retient son souffle. Tu viens de lire pourquoi.* »

## ♦ Codex Ignis – Volume des Flammes intérieures

- **Auteur:** Flamorrùn l'Inextinguible. Flamorrùn, ancien mage pyromancien de la Cité d'Emberlas, aurait renoncé à son humanité après un rituel interdit qui fusionna son âme avec l'élément du feu éternel.



La cité d'Emberlas a d'ailleurs été détruite suite à cet événement.

- **FD** : 8.
- **Points de lecture** : 15.
- **Expérience** : 10 en Métantropie. Acquisition de 10 points d'apprentissage pour *Lance incandescente des forêts de Porphir*.

*Codex Ignis – Volume des Flammes intérieures* est un ouvrage captivant et envoûtant, écrit dans un langage vibrant, aussi ardent que son sujet. Ce livre est un manuel à la fois philosophique et magique, dévoilant les mystères des flammes qui brûlent au cœur de chaque être vivant. Selon l'auteur, le feu n'est pas une simple force élémentaire, mais une métaphore de l'âme elle-même: il est créateur et destructeur, lumineux et dévorant. Le but du *Volume des Flammes intérieures* est d'enseigner au lecteur comment éveiller, maîtriser le feu intérieur qui réside en chacun et finalement fusionner avec lui.

## ◆ L'Enclume de Brume-Céleste

- **Auteur** : Buzorgh Kel-Vaam.
- **FD** : 7.
- **Points de lecture** : 12.
- **Expérience** : 8 en Travail du métal, 5 en Alchimie.  
*L'Enclume de Brume-Céleste* est un traité hybride mêlant théorie alchimique, cosmologie élémentaire et technique de forge. L'auteur y développe un concept selon lequel certaines formes de matière céleste – étoiles mortes, gouttes d'aurore pétrifiées, scories d'éclipse – peuvent être travaillées pour produire des artefacts dotés d'une volonté propre. Le livre est structuré en cinq sections :  
  1. **Les Ventres du Ciel**: description de phénomènes célestes porteurs de matières-forges.
  2. **Les Enclumes pensantes**: des rituels de création d'enclumes alchimiques.
  3. **Le Souffle et la Brume**: les techniques de martèlement dans des atmosphères imprégnées d'essence cosmique.
  4. **Les Flammes de Silence**: la maîtrise de feux lunaires.
  5. **Le Serment de l'Objet**: la création d'artefacts stellaires.

## ◆ Initiation aux Serments draconiques

- **Auteur** : Sérafin Dalkhaz.  
*Initiation aux Serments draconiques* est considéré comme une œuvre fondatrice dans certains cercles ésotériques. Pour d'autres, ce tome est un tissu de fabulations poétiques, quoique remarquablement cohérentes. Sérafin affirme avoir été initié par le Cénacle d'Aërn-hâl, une congrégation secrète d'êtres mi-dragons vivant dans les brumes volcaniques de l'archipel de Gonara. Son ouvrage a été dicté, selon ses dires, lors de longues tranches induites par la Flamme ultime de Chaosfield (cf. Livre du monde p. 205). Sérafin Dalkhaz, surnommé le Porte-Flamme, était un érudit marginal et vagabond réputé pour avoir consacré plus de trente années à l'étude des dragons et à la quête de leur langage sacré, le draëhkan.
- **FD** : 8.
- **Points de lecture** : 12.
- **Expérience** : 10 en Histoire & légendes et 15 points d'expérience pour une nouvelle langue, le draëhkan. Le livre est un traité dense, parfois ésotérique, qui mêle récits mythiques, rituels d'initiation, codes symboliques et techniques méditatives. Il contient également un glossaire partiel du draëhkan, expliquant les sonorités impossibles à prononcer sans un intense entraînement. Sérafin s'adresse à ceux qu'il appelle les « Âmes appelées »: individus portant en eux le Sang d'Éveil, une résonance spirituelle que seuls certains arkhaliens et enfants d'Arkhanval peuvent percevoir. Le livre est structuré en trois grandes sections, correspondant à la voie d'accès au Pacte d'Entente :  
  1. **L'Appel de la Flamme première**  
Cette section initie le lecteur à la mythologie draconique: la genèse des dragons, leurs serments originels, les conflits primordiaux entre les lignées. Elle insiste sur le respect absolu de la parole donnée, valeur centrale du monde draconique. L'auteur y décrit le Rêve du Brasier, un état méditatif permettant d'entendre « l'écho du souffle ancien ».
  2. **Les Rites de Présence et d'Approche**  
Avant de pouvoir rencontrer un dragon, le postulant doit réussir une série d'épreuves: le Pacte du Sang d'Écaille. Si le vénérable reptile répond à l'appel, il ne parle pas, il observe. Il teste l'humilité, la sincérité, le courage. Si le postulant est accepté, il doit passer les rites d'acceptation :

- L'Offrande,
- l'Étreinte,
- l'Échange de Souffle (une méditation conjointe jusqu'à ce que l'initié perçoive l'inspiration du dragon et l'imite parfaitement).

Une fois accepté, l'initié reçoit son Nom véritable, incompréhensible pour les non-initiés. Ce nom devient la clef rituelle permettant d'invoquer un dragon ou de se lier à l'une de ces créatures.

### 3. L'Épreuve de la Cendre étoilée

Cette dernière partie est réservée à ceux qui souhaitent aller au-delà de l'alliance: devenir gardien d'un secret draconique ou protecteur d'un œuf ancien. Cette épreuve n'est pas décrite explicitement. L'auteur se contente de consigner des visions cryptiques, entre rêve et délire, évoquant un monde où « le feu ne brûle plus, mais éclaire le néant et nourrit l'âme ».

## ♦ La Chair inversée

- **Auteur:** ce tome est attribué à l'archichirurgien Genmell Rusk, jadis pourchassé pour « pratiques de lectures internes ». Le manuscrit original aurait été relié avec sa propre peau. L'ouvrage est interdit dans toutes les bibliothèques officielles.
- **FD:** 8.
- **Points de lecture:** 12.
- **Expérience:** 14 en Médecine.

*La Chair inversée* est un traité de théurgie chirurgicale, une sorte de cadavre-livre philosophique et viscéral. Il part d'un postulat radical: le corps humain est une carte inversée de l'âme et sa dissection consciente permettrait d'atteindre des vérités que l'esprit seul ne peut concevoir. Chaque chapitre correspond à un organe – non pour l'étudier, mais pour y découvrir une autre part de soi.

Les descriptions sont précises et dérangeantes. L'auteur parle de ses expériences sur lui-même et sur des êtres consentants, dans une langue à la fois clinique et poétique: « J'ai retourné mon visage comme on retourne un gant. Ce qui me voyait alors n'était plus moi, mais il a compris. »

## ♦ L'Ombre de la Neuvième Clé

- **Auteur:** l'ouvrage est attribué à un certain Aellun-Tar, pseudonyme retrouvé dans les marges de manuscrits à moitié calcinés. Le livre semble avoir été copié plusieurs fois, chaque version différant légèrement de la précédente.
- **FD:** 9.
- **Points de lecture:** 13.
- **Expérience:** 10 en Empathie & intuition.  
C'est un livre d'énigmes. Chaque chapitre semble être une clef elle-même, une expérience mentale, un piège logique. Celui qui serait capable de tout comprendre se verrait révéler un incroyable secret.

## ♦ Le Tombeau des Arcanes

- **Auteur:** Siorath le Déchu. Siorath était un arcaniste qui aurait rédigé ce livre avant de disparaître sans laisser de traces. Le texte est écrit dans un langage ancien et complexe, souvent incompréhensible sans une profonde concentration. Chaque mot paraît s'imprégner du lecteur comme une malédiction ou une bénédiction, selon ses intentions.  
Le tome est relié dans un cuir sombre et les pages sont parcourues de veines d'encre argentée qui semblent se déplacer lorsque l'on ne les regarde pas directement. Certains disent que l'esprit de Siorath réside toujours dans le livre original, attendant de pouvoir enseigner ses derniers secrets à ceux qui sauront décrypter le sens caché de l'œuvre.
- **FD:** 10.
- **Points de lecture:** 18.
- **Expérience:** 10 en Éthérêve et 10 points de sorts permettant l'acquisition de plusieurs sortilèges (*Appeler les esprits gémissants, Celui qui nourrit les rêves, Contacter les habitants des margelles extérieures, Contacter un rêveur, Révélations de l'indicible, Voyage secret*).  
*Le Tombeau des Arcanes* est un ouvrage de magie ancienne, conçu comme une exploration des arcanes les plus sombres et les plus complexes. Il est dit que le livre est né d'une recherche désespérée pour comprendre les mystères de la mort et des forces invisibles qui la régissent. Il permettrait d'apprendre à manipuler les flux temporels, à convoquer des âmes perdues et même à interagir avec des entités immortelles qui habitent entre les ombres du monde.